

Peau rouge, peau bleue Je te lis, je te tue

André Dudemaine

Number 147, June–July 2010

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/62807ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Dudemaine, A. (2010). Peau rouge, peau bleue : je te lis, je te tue. *24 images*, (147), 46–47.

PEAU ROUGE, PEAU BLEUE

JE TE LIS, JE TE TUE

par André Dudemaine

LA PLANÈTE OÙ VIVENT LES NA'VIS EST UNE LUNE DE POLYPHEMUS. AINSI, DANS SON astronomie imaginaire, *Avatar* s'annonce sous le dualisme masculin/féminin (Polyphème, chez les Grecs était un des Titans ; la Lune, associée à la femme, est située dans l'orbite du mâle) dans un scénario qui est plus complexe dans ses ramifications que ce que la plupart des critiques, les yeux rivés sur l'arbre du scénario qui leur bloque la vue sur la forêt des signifiants, ont pu en dire.

Le colonel Quaritch (Stephen Lang) et l'anthropologue Grace Augustine (Sigourney Weaver), tous deux rattachés au campement d'une compagnie minière, accueillent sur une lointaine planète un jeune *marine* qui vient remplacer son jumeau, mort subitement, afin de mener à terme une mission à laquelle le frère décédé avait été longuement préparé.

un habitacle neuro-technologique; des branchements neuronaux lui permettent alors, plongé dans une sorte de narcose, de projeter sa conscience dans l'organisme créé à cette fin, son « avatar ».

Dans l'expérience quasi onirique qui s'ensuit, artificiellement (ré)incarné dans le corps d'un Na'vi, le héros peut marcher et courir de nouveau. Le colonel, pour sa

MISSION IMPOSSIBLE

Dans un incisif essai de sociologie culturelle, *Playing Indian*¹, Philip Deloria applique à la société étatsunienne et à ses rituels identitaires le schéma analytique que D.H. Lawrence avait élaboré pour traiter de la littérature américaine. Le propos de ce dernier peut être résumé sommairement ainsi : les auteurs américains, pour s'affirmer dans leur nouvelle identité face à la vieille Europe décadente, doivent s'imprégner de l'esprit du lieu (*the spirit of the place*) qui habite les paysages du Nouveau Monde. Or cet immatériel fugitif échappe aux Euro-Américains qui n'ont pas voulu épouser les cultures autochtones, se transformer en Amérindiens. Prisonnière d'une notion européenocentriste de la civilisation, enfermée dans une forteresse où elle se croit à l'abri de la présupposée sauvagerie des peuples amérindiens, l'âme américaine cultive une relation ambiguë avec les cultures premières du territoire. D'une part, on désire plus ou moins secrètement devenir l'autre afin de posséder cet insaisissable esprit dont l'appropriation permettrait de couper le lien ombilical avec la mère patrie et, d'autre part, on n'en souhaite pas moins la destruction de ces Peaux rouges qui ont le malheur d'empêcher le conquérant de jouir pleinement de son nouveau statut.

Sous les manifestations sociales révélatrices de la quête identitaire éperdue de la société euro-américaine, tel le carnavalesque assaut du Boston Tea Party où les émeutiers jetant la cargaison de thé à la mer s'étaient déguisés en guerriers mohawks, ou le rituel amérindianiste du scoutisme naissant, Deloria décrypte l'ambiguïté précédemment révélée par Lawrence dans le champ littéraire. Partout on retrouve la poursuite du même programme par définition impossible : devenir l'Autre tout en restant intégralement soi-même.



Avatar de James Cameron

L'ensemble binaire constitué du militaire et de la scientifique forme symboliquement le couple adoptif du héros, Jack Sully (Sam Worthington).

Ce dernier est doublement handicapé : paraplégique par suite d'une blessure de guerre, lui font aussi défaut les connaissances que son frère avait acquises sur la culture et la langue des autochtones. Or, c'est là en quoi consiste sa mission, il doit s'infiltrer chez ces derniers en prenant possession de son avatar, corps bionique constitué par ingénierie génétique associant l'ADN d'un Terrien (celle qu'il partage avec son jumeau) et celui d'un Na'vi.

Jack, enfant non désiré, est littéralement couché par ses parents adoptifs pleins d'appréhension à son égard dans un berceau,

part, lui a promis que, s'il réussissait à donner au commandement les informations permettant de venir à bout de la résistance des Na'vis, Jack serait récompensé par une greffe de vraies jambes bioniques.

Principe de plaisir, la mère propose le rêve avec son antichambre utérine et sa forêt merveilleuse où on peut marcher, courir, voler tout à sa guise; à l'opposé, le père promet à l'enfant de marcher dans le monde tangible à condition qu'il se plie à la dure loi de l'obéissance absolue du bon soldat, principe de réalité.

« Wake up! » criera le colonel en ouvrant brutalement le couvercle de l'appareil où Jack est étendu, l'arrachant au monde des Na'vis auquel il s'est trop attaché, le trop beau territoire du rêve devant désormais laisser place à l'industrie.

COPIES CONFORMES

Dans *Playing Indian*, Deloria consacre plusieurs pages au cas de Frank Hamilton Cushing, ethnologue qui, travaillant pour le Smithsonian Institute, demeura au Nouveau-Mexique de 1879 à 1884. Il s'intégra à un *pueblo zuni* au point de devenir membre de la société initiatique des Prêtres de l'arc et d'y prendre le nom de Tenatsali. Selon son propre récit, Cushing dut se battre au couteau contre des Zunis qui, le considérant comme un espion, voulaient le chasser; ce fut, dit-il, le courage guerrier dont il fit montre à ce moment qui aurait convaincu les Zunis de l'adopter. Mais quand, dans des conflits territoriaux, le brave Cushing voulut prendre le parti des Zunis, il fut durement rappelé à l'ordre et, réprimandé, revint dans l'est des États-Unis la mort dans l'âme.

Tous les bloggeurs et gazetiers qui ont cherché les sources d'où aurait jailli l'idée du scénario d'*Avatar*, citant pêle-mêle *Pocahontas*, *Star Wars*, *District 9* et le panthéon hindou, auraient tout aussi bien pu proposer Cushing comme modèle du personnage de Jack Sully. En effet, Jack devra d'abord démontrer qu'il ne connaît pas la peur avant d'être adopté par les Na'vis dont il partagera le combat.

On aurait aussi pu citer *A Man Called Horse*, western «révisionniste» de 1970 (même année que *Little Big Man*, autre histoire de transfuge) où un noble anglais est capturé puis adopté par une tribu lakota. Comme dans *Avatar*, on y voit le héros, qui a épousé la fille du chef, agir comme entraîneur militaire pour les Indiens, leur donnant la possibilité de vaincre les troupes fédérales. (On a alors fait la remarque cinglante que des gens ayant battu Custer à Little Big Horn n'avaient certainement pas besoin de conseillers militaires blancs.)

Il aurait mieux valu situer *Avatar* dans son contexte culturel : on aurait alors pu commencer à voir ce qui distingue ce film des innombrables productions littéraires ou cinématographiques issues du même manque existentiel et saisir en quoi la démarche de Cameron est une nouveauté, poussant son rocher de Sisyphe sur de plus hauts sommets que ses prédécesseurs.

LE HÉROS SYNTHÉTIQUE

Avatar, qui présente un rapport fantasmé entre la société conquérante et le peuple autochtone, est conforme en tout point à

la symptomatologie qu'on vient de décrire. Jack Sully réussit, grâce à ses va-et-vient d'un corps à l'autre, à être un Na'vi tout en restant lui-même un Terrien, un *marine* et un Américain. Jack vit intensément son initiation Na'vie tout en livrant des informations stratégiques dès qu'il est ramené dans son corps d'origine au campement militaro-industriel. Jamais on n'était allé aussi loin, dans une narration, sur la voie de l'impossible réconciliation entre le fait de vouloir être cet autre, étranger, dont on convoite aussi les territoires symboliques, tout en gardant intacte son identité première : cela se produit ici par la transmigration réversible d'âmes terriennes (et américaines de surcroît) dans un avatar qui est le corps de l'indigène (extraterrestre de surcroît).

Quand cette double loyauté commencera à poser problème, Jack prendra le parti des Na'vis. Il sera condamné par la figure paternelle de Quaritch mais appuyé par sa mère symbolique, Grace Augustine. Puis, Jack verra



© Twentieth Century Fox Film Corporation. Photo: WETA

Grace atteinte par un tir du colonel Quaritch qui avait ouvert le feu sur eux (dans la scène primitive, l'enfant s'imagine que son père fait du mal à sa mère, nœud de la réaction œdipienne). L'anthropologue décède des suites de cette blessure. Alors, Jack devra affronter deux fois le colonel. D'abord comme commandant des forces indigènes qui vont mettre en déroute avec leurs armes primitives la puissante force militaire dont dispose Quaritch (on pourrait y voir une allusion à la bataille de Little Big Horn), puis en combat singulier.

En tuant le colonel, Jack entre dans la vie adulte en tant de Na'vi mais aussi en tant qu'héritier du père selon la logique œdipienne. Ainsi est résolue, dans le grand rituel cinématographique qui a pour nom *Avatar*, la contradiction évoquée plus haut.

UN UNIVERS SOUS CONTRÔLE

Le film remonte donc à la source où se dessinent les réactions de droite (subjuguier la sauvagerie) ou de gauche (respecter les valeurs de l'autre), et prétend les englober toutes puisque le personnage central les fusionne.

L'instance narrative, ici plus qu'ailleurs, adopte «le point de vue de Dieu». La technologie cinématographique affirme sa toute-puissance et Cameron s'en fait le prophète. Dernier aboutissement d'un projet prométhéen qui remonte à l'origine du cinéma, *Avatar* est un vaste cérémonial qui vient suturer toutes les blessures. Car ici il n'y a pas de peuple réel, ni même de nature sauvage : l'écran est complètement saturé par le déploiement intégral de la magie de l'homme blanc capable de créer un monde, un langage, des paysages, qui incluent l'onirique et le réel, le père et la mère, le militarisme et le pacifisme, la vertu et son contraire.

«Je te lis», dit Jack à Neytiri (Zoë Saldana), sa nouvelle conquête (c'est vraiment le cas de le dire). L'Occident demeure le lieu d'où il est possible de lire, d'interpréter, de narrer; l'autre ne peut que s'offrir au regard qui l'englobe.

Des Palestiniens auront beau se peindre en bleu, des Dongriah Kondh, des collines du Niyamgiri menacées par l'exploitation minière, demander la solidarité des créateurs du film, la fiction ne viendra point à leur secours. La grande machine dont le film de Cameron est le dernier... avatar n'a pas pour objet d'éclairer l'opinion sur la lutte des peuples opprimés. Ceux-ci devront compter sur leurs propres moyens. Comme à Little Big Horn. ²⁴

1. P.J. Deloria, *Playing Indian*, Yale University Press, 1998.