

Université Paul Verlaine - Metz

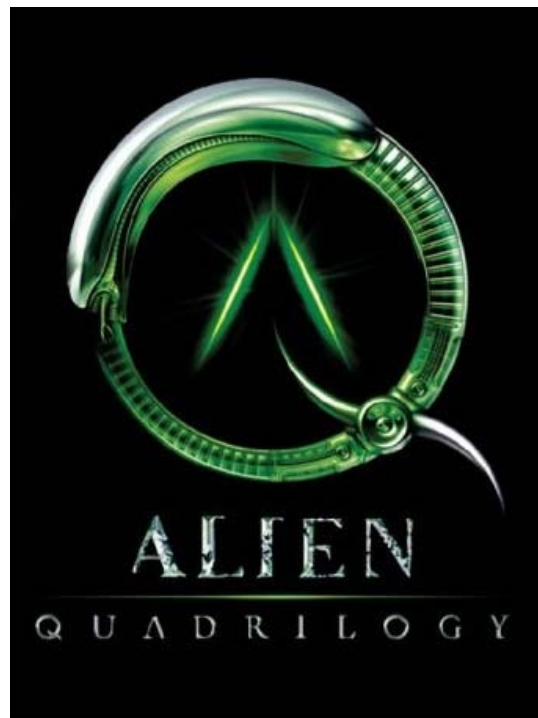
UFR Sciences Humaines et Arts

Domaine Sciences des Interactions Humaines et Sociales

Mention Esthétique, Arts et Sociologie de la Culture

Elise MIROUF

**La quadrilogie *Alien* (1979-1997) : une
série cinématographique d'inspiration
Cyberpunk ?**



**Mémoire de Master 1 Esthétique (cinéma) sous la direction de
Frédéric GIMELLO-MESPLOMB**

soutenu publiquement en octobre 2006

SOMMAIRE

Introduction

Première partie : Alien, une œuvre cyberpunk du cinéma du XXème siècle ?

1. Le cyberpunk, tentative de définition.

- Origine et évolution

En littérature

Au cinéma

Dans les autres arts.

- Philosophie

2. Les thèmes de société de la culture cyberpunk

- La science
- La technologie
- Le rapport homme machine
- La matrice, le cyberspace
- L'homme transformé

3. Alien, une œuvre cinématographique

- Alien, le huitième passager, 1979
- Aliens, le retour, 1986
- Alien 3, 1992
- Alien, la résurrection, 1997
- Hans Rudolph Giger, père de la créature.

4. Les thèmes développés dans les films de la quadrilogie : comparaisons entre les films et les thèmes de la culture cyberpunk.

- La technologie

Alien le huitième passager : maman l'intermédiaire

Aliens, le retour : l'arme de guerre un autre prolongement

Alien 3 : retour aux sources, l'âge de feu

Alien, la résurrection : une technologie à visage humain.

- La science

L'image de la science et du scientifique

Alien, le huitième passager : Ash et l'entité anonyme.

Aliens, le retour : opposition.

Alien 3 : le médecin protecteur

Alien, la résurrection : naissance d'un monstre.

L'évolution de la représentation du scientifique à travers les quatre films.

Deuxième partie : Analyse de trois grands thèmes de la quadrilogie

5. La matrice

- Ripley et la matrice artificielle
- L'illusion
- La matrice et l'intolérable
- La matrice souillée pour une nouvelle forme de reproduction
- La matrice, une autre perception du réel

6. La religion

- Le salut
- Un nouvel ordre

7. L'alien

- Cycle de vie
- L'étranger
- Un espoir

Conclusion

Bibliographie

Table des matières

Annexes

MIROUF Elise

**La quadrilogie *Alien* (1979-1997) : une
série cinématographique d'inspiration
Cyberpunk ?**

Introduction

Depuis qu'elle est apparue, que ce soit en littérature, au cinéma ou dans les arts plastiques, la science-fiction ne cesse de questionner le monde par le biais de l'édification de mondes imaginaires. Le genre est souvent dénigré car considéré comme une déduction extrapolée du monde réel et donc dénué de sens car précisément perçu comme un mensonge. Ces mondes n'ont donc pas lieu d'être encore moins de devenir car ils sont issus de l'imagination de quelques individus.

Mais la création de mondes possibles n'est-elle pas justement un bon moyen d'interroger le réel ? En transposant dans un futur proche ou lointain les mécanismes qui animent nos sociétés, les auteurs peuvent fabriquer des représentations qui sont un écho indubitable au réel.

En extrapolant, les artistes nous livrent des visions subjectives qui tendent à emmener le lecteur où le spectateur à la remise en question de lui-même et du monde dans lequel il agit, et qui agit sur lui. Voici bien la dynamique interne de tout type d'œuvre qui nous est présentée. Dans la science-fiction il ne s'agit pas seulement de se laisser emmener dans un ailleurs, mais aussi d'interpréter ensuite ce que l'ailleurs et les personnages qui l'habitent nous ont communiqué.

Ce que nous allons faire par le biais de ce mémoire c'est déchirer le voile des apparences et de voir que si la science-fiction reste un genre encore très utilisé, c'est que précisément elle n'est pas sans restes et qu'elle a un impact plus fort que ce que quelques médisants peuvent imaginer.

Nous travaillerons dans cette étude sur un sous-genre particulier de la science-fiction, le cyberpunk. Nous tenterons tout d'abord dans une première partie de savoir à quel moment le terme est apparu, pour ensuite définir les contours d'une définition dans le but de cerner la philosophie qui en découle. La science et la technologie étant des thèmes de prédilection de la science-fiction, nous tenterons de cerner comment ces thèmes sont décrits dans les œuvres, et particulièrement le livre de William Gibson, *Neuromancien*, véritable quintessence du courant cyberpunk. Nous sommes contraints de procéder à une analyse thématique d'une production littéraire pour expliciter l'univers cyberpunk, car les œuvres cinématographiques du même genre au sens strict ne sont apparues que tard, à la fin du XXème siècle. Pour mettre le cyberpunk et Alien en écho, il faudra se référer au contexte de production.

Comme nous le verrons, le cinéma reste en retard par rapport à la production littéraire, mais cela est dû à une évolution. Dans tous les cas, avant d'être mis à l'écran, un film doit passer par la phase de l'écriture.

Nous présenterons ensuite la saga *Alien*, en tant qu'œuvre cinématographique qui s'étend sur une période de dix huit ans. Puis, par une présentation de l'artiste Hans Rudi Giger, père de la créature alien, nous verrons qu'une œuvre cinématographique acquiert son identité grâce à sa façon de représenter un monde en image. Enfin, nous pourrons effectuer une comparaison thématique entre les thèmes développés d'une part par les cyberpunks, d'autre part par les auteurs de la quadrilogie Alien. En nous appuyant sur les thèmes de société de la culture cyberpunk analysés et en privilégiant deux d'entre eux, à savoir la technologie et la science.

Dans une deuxième partie nous nous intéresserons à l'analyse de trois grands thèmes de la quadrilogie. La matrice tout d'abord, car terme cher aux cyberpunks, définissant une grande part de leur univers propre. Nous mettrons ce concept de matrice en écho avec la quadrilogie alien. Nous étudierons ensuite dans cette deuxième partie le thème de la religion, omniprésent dans les deux derniers épisodes de la saga.

En vue de ces analyses nous pourrons alors répondre à la problématique Alien est-elle une œuvre cyberpunk du cinéma du XXème siècle ? Cette question, au-delà des mots nous ouvre plusieurs perspectives. Tout d'abord, est-ce qu'une œuvre s'inscrit dans un genre uniquement par les thèmes qu'elle développe ? Mais aussi et surtout est-ce que l'œuvre Alien, en écho avec le cyberpunk a une vision d'un réel tangible où profondément dénué de toute probabilité.

Les enjeux de cette étude sont portés vers l'homme : dans la conception qu'il se fait de lui-même dans sa manière de se positionner dans l'univers, mais aussi face à lui-même, face à ce qu'il crée.

Il s'agit surtout de voir, ici par le biais de l'analyse thématique, comment l'homme dans cette branche de la science-fiction se voit par rapport à lui-même et à ce qui l'entoure en ce monde. Les principaux thèmes développés dans la science fiction en général sont évidemment la science, la technologie et le rapport que l'homme entretient avec elles, alors les enjeux d'une telle question nous ouvre une perspective plus large quant au devenir de l'homme et de ses valeurs traditionnelles.

Première partie : Alien, une œuvre cyberpunk ?

1. La culture cyberpunk, tentative de définition.

- Origine et évolution.

En littérature

Pour bien comprendre l'essence du genre cyberpunk il faut le remettre dans son contexte : les années quatre-vingt.

Bruce Sterling, écrivain et critique du genre, rédigea la préface de *Mozart en verre miroirs*, un recueil de nouvelles paru en 1986. Cette préface est également un essai sur le genre cyberpunk. Il nous dit en parlant de ces écrivains que « leur adhésion à la culture des années 80 les a désignés comme un groupe à part entière – un nouveau mouvement de la science-fiction. Ce mouvement n'a pas tardé à être reconnu et à se voir affublé de nombreuses étiquettes : Radical Hard SF, Techno-marginaux, Vague des années quatre-vingt, Neuromantiques, Clan des verres miroirs. Parmi toutes les étiquettes qui ont valsé au début des années quatre-vingt, un terme s'est imposé : cyberpunk.¹ »

Le terme a donc été inventé pour classer les œuvres dans un genre, mais il est en fait né sous la plume d'un écrivain américain.

On désigne souvent William Gibson comme le père du mouvement, qu'il contribua à faire connaître grâce à son roman *Neuromancien*.

Nous pouvons affirmer que le mot cyberpunk est apparu dans les années 1980, et plus précisément en 1981, sous la plume de Bruce Bethke, pour une nouvelle éponyme, intitulée *cyberpunk*, qui ne fut publiée que trois ans plus tard dans le magazine de science fiction : *Amazing Science Fiction Stories*.

Le terme fut ensuite proposé au grand public dans un article paru dans le Washington Post écrit en 1984 par Gardner Dozois, alors directeur d'*Asimov Science Fiction Magazine*, qui affirmera avoir lu le terme « quelque part » sans jamais citer Bruce Bethke.

Pour ce qui nous intéresse en l'occurrence, le mot cyberpunk est apparu en 1981, et le genre reflète ces années, aussi bien esthétiquement qu'idéologiquement.

Le cyberpunk est un Mouvement de contre culture comme le fut celui des hippies dans les années soixante. L'origine du terme date donc des années quatre vingt et on a déclaré la mort

¹ : Bruce STERLING, *Mozart en verres miroirs*, Denoël, traduction française, Denoël. Paris, 1987, p.8

du cyberpunk dans les années quatre-vingt dix. Une explication possible se dessine quant à la disparition du genre. Si le cyberpunk a mis en avant les éventuels problèmes de nos sociétés futures liés : aux avancées scientifique et technologique, à la part grandissante des pouvoirs politiques et économiques, et en filigrane la destruction de la planète au niveau écologique, alors le cyberpunk n'a plus lieu d'être car le monde qui se dessine ressemble de plus en plus à un monde cybernétique où semblent vouloir régner les technologies, entre autres, les ordinateurs, les téléphones portables. Les thèmes du cyberpunk, auparavant futuristes ne le sont plus car de plus en plus visibles dans nos sociétés modernes.

En fait, c'est bel et bien le cyberpunk comme contre culture à la "mode années quatre vingt" qui a achevé son oeuvre, en effet, comme toute contre culture, il est intimement lié à une époque et s'efface lorsque ses revendications ne sont plus à l'ordre du jour. Les hackers, pirates informatiques ne sont plus des personnages de romans, ils existent et sévissent chaque jour sur le réseau mondial. Les verres miroirs sont démodés, hormis pour quelques amateurs du genre, nostalgiques d'une époque révolue. L'Internet est à présent accessible à tous alors qu'il ne l'était que pour le réseau militaire qui l'a créé. En revanche les thèmes inhérents au cyberpunk ne sont pas morts, car nos sociétés évoluant toujours de plus en plus rapidement, sont des sociétés cybernétiques en devenir.

Le cinéma, entre autres arts, s'est emparé de ces thèmes et certains films nous prouvent que les réflexions centrales du cyberpunk ne sont pas tombées aux oubliettes.

Au cinéma

Je ne citerai ici que des œuvres se rapprochant le plus possible des idées propres aux cyberpunks. En effet, si l'on considère la plupart des films de science-fiction, on peut dire qu'ils ont tous un rapport plus ou moins intime avec les réflexions du genre. Je n'évoquerai que quelques œuvres en rapport direct avec les thèmes développés dans ce mémoire.

Pour le plus connu, citons tout d'abord *Matrix*, premier opus, sorti en 1999, réalisé par les frères Wachowski, qui est une évolution naturelle des idées cyberpunk : on y retrouve la matrice, qui a quelque peu évolué. Elle est passée de réseau de communication à illusion du réel. En grandissant de manière autonome elle est devenue une néo-réalité, et c'est sous sa domination psychique que les hommes vivent, dans l'illusion.

Johnny Mnemonic, sorti en 1995 et réalisé par Robert Longo qui est une adaptation du roman de William Gibson. Le héros transporte des données informatiques via son cerveau, grâce à la neuroconnexion.

Citons également *Existenz* de David Cronenberg, sorti en 1999, où l'on ne sait plus où se trouvent réel et virtuel.

Les univers cyberpunks ne sont pas sans rappeler l'atmosphère étouffante des grandes villes japonaises. Il est donc aisé de comprendre qu'il ait trouvé une place de choix dans ce pays d'où naissent nombre de nouvelles technologies. A noter que William Gibson a par ailleurs longuement étudié la structure sociale au Japon avant d'écrire *Neuromancien*.

Le film *Avalon* de Mamoru Oshii, une coproduction nipponne polonaise, est une pure réflexion sur le monde virtuel où les personnages sont littéralement possédés par le jeu vidéo, qui devient leur travail et finit par les isoler de toute forme de vie sociale. Le même réalisateur signa en 1995 le manga *Ghost in the Shell*, œuvre maîtresse de la japanimation et du manga cyberpunk.

Dans les autres arts.

Bon nombre de performers ont exploré le monde des nouvelles technologies, qui sont devenues une source d'inspiration pour leurs œuvres.

C'est le cas de Stelarc, artiste australien qui réalisa des performances de suspensions entre 1976 et 1980. Par la suite il a développé un troisième bras robotisé. (Voir annexe n°1). Grâce à cette extension il réalise des performances connues dans le monde de l'art technologique. Récemment, il a couvert son corps d'électrodes et s'est relié aux machines par toute une série de câbles. Ces systèmes complexes lui ont permis de se relier au cyberspace d'Internet. La réalité semble avoir rejoint la fiction.

Dans un autre genre, l'artiste HR Giger, bien avant l'apparition du terme nous a livré une vision où l'homme a été contaminé par la machine, la guerre, et qui a survécu à l'hiver nucléaire. Les personnages mis en scène dans ses tableaux sont issus de ses cauchemars, ce qui confère à son œuvre une dimension psychologique aussi intéressante qu'inquiétante.

• Philosophie

Les années quatre-vingt sont empreintes d'une esthétique et d'une idéologie spécifiques, tout comme lors des années soixante où la contre culture hippie avait la sienne. C'est entre autres pour cette raison que les cyberpunks ont été appelés le clan des verres miroirs, en référence aux lunettes aux verres chromés. « C'est depuis les premiers jours de 1982 que les lunettes miroirs sont devenues un emblème du Mouvement. Les raisons de ce choix ne sont guères difficiles à saisir. En dissimulant le regard, les lunettes miroirs empêchent les forces de la normalité de se rendre compte que l'on est fou, voire dangereux. Elles sont le symbole du visionnaire perdu dans la contemplation du soleil, du motard, du rocker, du policier et autres hors-la-loi.² » Les lunettes miroirs, emblème du Mouvement, définissent assez bien ce qu'est l'esthétique cyberpunk. Elles permettent de cacher les yeux, et par conséquent, toutes les émotions qu'ils pourraient laisser entrevoir. Le cyberpunk se cache du monde alentour, il est anonyme, et est également appelé le « cow-boy » du cyberspace. Le cow-boy, personnage essentiel de la légende, conquérant de l'Ouest des Etats-Unis, s'est métamorphosé en conquérant d'un nouveau territoire, le réseau informatique.

Si l'on considère la racine du mot cyberpunk, Cyber est le préfixe : issu de cybernétique, mot hérité du grec ancien, κυβερνήτης, qui signifie pilote. Dans la Grèce antique, ces pilotes étaient ceux qui gouvernaient les bateaux. On retrouve donc cette notion de commandement et « Ampère, dans sa classification de toutes les connaissances humaines a donné pour cybernétique : "art de gouverner"³ ». Gouverner, commander, piloter : l'homme gouverne les machines qu'il crée, le corps de cet homme est gouverné par son esprit, cet esprit gouverné par des systèmes politiques, économiques gouvernés eux-mêmes par des hommes, eux-mêmes encore gouvernés, une spirale sans fin. Idée chère aux cyberpunks, qui dénoncent les conséquences d'une société sous contrôle.

² : Bruce STERLING, *ibid*, p.9

³ : Andrée GOUDOT-PERROT, *Cybernétique et biologie*, PUF, Paris, 1967.

Le suffixe punk désigne le mouvement apparu dans les années soixante-dix, qui se transforme dans les années quatre-vingt. Il ne faut pas limiter le punk à une mode vestimentaire ou musicale. Le punk s'est forgé une manière de pensée, basée sur le refus de l'ordre établi, une idée de la contestation. Malcom Mc Laren, manager des Sex Pistols, groupe phare du Mouvement punk dira à propos de l'album du groupe, *Anarchy in the UK*, qu'il est un manifeste d'autogestion, d'ultime indépendance. Le punk s'efforce donc de véhiculer cette idée d'autogestion, en marge des codes préconçus.

Le personnage cyberpunk est donc né de ces deux notions. L'anarchiste du réseau ne se rebelle pas contre lui, il l'utilise pour véhiculer sa pensée. Le cyberpunk n'est donc pas victime de sa déshumanisation, il l'a choisie, pour mener à bien sa lutte contre le pouvoir asservissant qui s'installe grâce à un réseau planétaire.

La science-fiction problématise souvent l'opposition entre naturel et artificiel, le cyberpunk au contraire est l'expression d'une rupture dans cette dichotomie nature/artifice. L'homme n'est plus en opposition avec les artifices car il est déjà contaminé par ces derniers.

Le mot cyberpunk signifie donc l'opposition envers l'ordre, envers ce qui nous domine, une forme de provocation, liée ici à la communication. Le cyberpunk est donc une façon de voir le monde qui réunit la folie de la haute technologie et le mépris envers son utilisation conventionnelle.

Précisons que le genre est assez difficile à définir car on s'aperçoit très vite en observant les œuvres que les problématiques développées par les cyberpunks ne sont qu'un prolongement de toutes les réflexions développées dans la science-fiction jusqu'au début des années 1980. Les écrivains cyberpunks n'ont pas créé un univers entier, ils sont les descendants des auteurs de science-fiction qui les ont précédés.

Il faut par conséquent envisager le mot cyberpunk dans un sens large car le terme, apparu dans les années 1980 n'est en fait qu'une étiquette destinée à l'époque à placer des œuvres dans des cases et « il n'est guère d'auteurs qui apprécient les étiquettes surtout lorsqu'elles sonnent de façon aussi particulière que "cyberpunk" [...] Il s'ensuit que "l'auteur typiquement cyberpunk n'existe pas"⁴ ». En effet les auteurs se sont inspirés des écrits de leurs précurseurs qui ont bâti les fondations du genre tout au long de l'histoire de la science-fiction. Si l'on considère par exemple le roman de Philip Kindred Dick écrit en 1966 et publié deux ans plus tard, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* Repris par Ridley Scott en 1982 pour réaliser le film *Blade Runner*, la problématique est typiquement cyberpunk, et pourtant, le roman fut écrit à une date antérieure à celle de la création du terme. A force de créer des robots à notre image, on ne sait plus reconnaître la copie de l'original. Il y a confusion entre le réel et le virtuel. A force de chercher à s'imprimer dans l'univers technologique, l'homme transforme radicalement son rapport à la machine et sa vision du monde.

La grande thématique propre au cyberpunk qui fait de lui un genre nouveau lors de son apparition est la notion de cyberspace, inventée par William Gibson précurseur du genre. Le cyberspace est le réseau mondial de communication. Celui qui se trouve au-delà des ordinateurs et du téléphone. Une matrice qui permet d'asseoir un pouvoir grâce à des moyens de communications de plus en plus étendus et rapides. C'est par le cyberspace que le punk détourne et provoque. Dans son roman *Neuromancien*, l'auteur dépeint un univers urbain, sombre et chaotique où les grandes entreprises se font la guerre. L'histoire débute au Japon pour s'étendre au reste du monde. Les personnages sont des êtres dépendants des drogues, des

⁴ : Bruce STERLING, *ibid*, p.7

marginaux. Le héros, nommé Case, rêve de cyberspace après avoir subi une démolition du système nerveux, il est pirate informatique et se connecte directement au réseau d'ordinateurs mondiaux grâce à son cerveau. Les personnages sont corporellement modifiés pour accepter ces connexions. Les drogues sont également un moyen pour Case de supporter le désir inassouvi de cyberspace, qui est lui aussi une drogue. La matrice, réseau, les kilomètres de câblages qui relient les outils de communication entre eux. Ces univers ne sont pas sans rappeler ceux des dystopies, ou contre utopies, nées dans la moitié du XXème siècle, après la seconde guerre mondiale.

« Les contre-utopies décrivent un monde futuriste tout en incluant des éléments sociologiques contemporains mais poussés au bout de leur logique, jusqu'à l'absurde et au cauchemardesque : de cette manière, les contre-utopies servent bien souvent d'avertissement ou de satire du monde contemporain.⁵ »

En effet les univers décrits sont sombres, les villes délaissées à la malpropreté, les gens sont bombardés d'hologrammes publicitaires, soumis à l'oppression des entreprises et de l'économie toutes puissantes. Il est également question des sociétés totalitaires, qui apparaissent avec l'échec de notre évolution mais aussi de celles des technologies. 1984 de George Orwell est représentative du pessimisme "pré-cyberpunk". Face à cette société apathique, le cyberpunk se rebelle en s'incarnant dans le réseau informatique, "la matrice" tour de Babel des multinationales qui s'en servent pour assouvir leur domination.

La matrice, dans son sens premier en latin *matrix*, désigne l'utérus de la femme. La symbolique est essentielle. Entrer dans la matrice ne serait-il pas retrouver sa condition première de fœtus, la capacité de l'homme à se reconnecter avec son état primal, son état d'être humain ? Chez les cyberpunks, se connecter au cyberspace est se connecter à la matrice, entrer dans l'ordinateur, dans la technique, dans la matrice utérus, dans ce qu'il crée, et ce par quoi il a été créé.

L'homme est créé biologiquement par la mère, il grandit dans un corps biologique, et crée des machines artificielles, non biologiques, non organiques, dénuées de conscience, qu'il gouverne, et qu'il est censé dominer. Le cyberpunk, en domptant la matrice, est un marginal de la société technologique.

⁵ : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Contre-utopie>

2. Les thèmes de société de la culture cyberpunk

• La science.

« La démarche scientifique d'interrogation du réel repose sur quatre temps : l'observation, l'expérimentation, l'application et la transmission [...] La fiction procède de la même démarche mais dans une réalité imaginaire pour mieux encore interroger le réel. ⁶ »

En effet, dans les œuvres de science-fiction, les auteurs se posent comme des prédicateurs, ils anticipent un avenir lointain ou proche, en se basant sur des faits concrets. Rappelons l'intérêt de William Gibson pour la structure sociale du Japon. La science et la science-fiction ne semblent se distinguer que par leur approche face au réel. Dans l'univers cyberpunk, la science n'est plus séparée du reste du monde, elle n'est plus confinée dans l'esprit des chercheurs ni dans des tubes à essais. Chez les cyberpunks, les histoires ne se déroulent plus dans l'espace au contact d'extra-terrestres, comme dans la science-fiction dite populaire, mais sur terre. Cette littérature voit l'apparition des ordinateurs, des téléphones portables, de l'intelligence artificielle ou encore du génie génétique : on se trouve face à une science plausible, une anticipation des problèmes susceptibles d'émerger dans notre monde contemporain, liés à une utilisation de la science de manière démesurée.

La vie des personnages cyberpunks est dirigée par cette science, elle est devenue une drogue, plus puissante encore que le L.S.D. : dans *Neuromancien*, le héros Case est un pirate informatique de génie. Il s'est vu détruire le cerveau par ses employeurs après les avoir enfreint les lois selon lesquelles le pirate engagé ne doit pas nuire à son employeur : « Ils lui endommagèrent le système nerveux avec une mycotoxine russe héritée de la guerre⁷ ». Elle est un moyen fiable pour empêcher Case de retrouver du travail. Sans son système nerveux modifié, il ne peut plus se connecter. C'est sur la science que se fonde la société, et grâce à elle que les personnages se font une place de choix sur l'échelle hiérarchique, « Julius Deane était âgé de cent trente-cinq ans avec un métabolisme assidûment remanié par une fortune hebdomadaire en sérums et hormones⁸ ». Le rêve de l'immortalité et de la jeunesse éternelle est ici possible grâce à la science qui repousse les limites du vivant. Ce souhait profond de certains d'accéder à une pseudo immortalité, qui ferait d'eux des dieux, repousser ces limites c'est également modifier la conception de l'espèce humaine dans notre monde.

A travers la science, l'homme repousse les frontières, sur terre. Il n'est plus question de voyages dans l'espace, « L'ailleurs est ici. Demain c'est maintenant : L'extra-terrestre garde les pieds sur Terre⁹ ». Le corps étranger est présent au coin de la rue, dans les souterrains, « dans l'ombre de la médecine au noir. Synonyme d'implantations, de neuronnexion et de

⁶ : www.cafardcosmique.com/SCIENCES-ET-SCIENCE-FICTION

⁷ : William GIBSON, *Neuromancien*, ed. J'ai lu, traduit de l'américain par Jean BONNEFOY, Paris, 1988, p.8

⁸ : William GIBSON, *ibid* p.17

⁹ : Jean BONNEFOY, http://siteordo.online.fr/fiche_jb.htm

microbionique.¹⁰ » La science est un adjuvant de la technologie, c'est grâce à elle que l'on peut accéder à l'illusion de la liberté, pour le pirate de l'espace artificiel engendré par le réseau.

La science en effet chez les cyberpunks est empreinte de réalité. Nous sommes dans la description de sa fonction dans un monde contemporain où elle est utilisée pour tous les actes de la vie quotidienne, elle est banalisée. Les personnages sont dépendants de la science tout comme de la drogue. Elle sert à modifier le corps, par la chirurgie esthétique capable des transformations les plus spectaculaires grâce aux prothèses en tous genres. Ratz, un barman dans *Neuromancien* se voit amélioré d'un bras mécanique : « une prothèse militaire russe, un manipulateur à sept degrés de liberté et rétroaction sensorielle, sous une enveloppe de plastique rose sale¹¹ ». Autre résultat des avancées de la science, le vocabulaire employé pour la description, la littérature cyberpunk possède son propre langage. « L'avant-garde des cyberpunks de choc ne s'encombre pas d'explications, laissant au lecteur le plaisir de se sentir intelligent en découvrant tout seul, par recoupements et déductions, les sens sous-jacents à ces mondes nouveaux dans lesquels ils sont brutalement immergés¹² ». Ce langage propre au roman permet de simuler un réalisme futur tangible. Nous sommes dans une vision très noire des sociétés futures, où science, technologie, drogues et multinationales soumettent les hommes malgré eux. Dans le conflit entre les sociétés humaines et le nouveau monde naissant de la science, le seul moyen de survivre est de se fondre dans la masse. Impossible d'envisager dans ces sociétés du futur des personnes qui ne se soumettent à cette nouvelle hygiène de vie, qui ne consomment pas de drogues, ou ne subissent d'opérations de modifications corporelles, servant un but esthétique ou, pour les plus marginaux, un dessein guerrier visant à s'adapter à la lutte dans la matrice.

Aucun personnage du roman de William Gibson n'a conservé son apparence purement humaine. Liée au changement, l'apparence physique des personnages informe sur la classe sociale dans le roman de Gibson.

Au-delà de la science-fiction, les écrivains cyberpunks ont bien cerné les problèmes liés à l'utilisation de la science dans le domaine de la transformation du vivant. Les interactions hommes machines sont déjà visibles dans nos sociétés. Nous ne sommes plus depuis longtemps des êtres totalement naturels. La science nous a pénétrés, par les vaccins, les pacemakers ou autres prothèses artificielles. La question de l'homme machine ne se pose donc plus. En revanche, par ces artifices nous avons profondément modifié nos perceptions de nous-mêmes et du réel.

Et si le Mouvement cyberpunk s'est essoufflé c'est bien évidemment parce qu'il a été rattrapé par le développement massif d'Internet, à la fin des années quatre-vingt.

¹⁰ : William GIBSON, *ibid.* p.9

¹¹ : William GIBSON, *ibid.* p.6

¹² : Jean BONNEFOY, *ibid.*

• La technologie.

« La technologie est viscérale [...] elle est envahissante, nous touche au plus intime. Non point en dehors de nous, mais à côté de nous. Sous notre peau ; et souvent, à l'intérieur de notre esprit. [...] La technologie des années quatre-vingt colle à la peau, vibre sous la main : l'ordinateur portable, le baladeur Sony, le téléphone sans fil, les lentilles de contact souples.¹³ »

La technologie est le leitmotiv des cyberpunks, c'est de cette dernière que partent toutes les réflexions et que se ramifient les thèmes.

Les représentations des villes et de la planète même en sont une preuve. William Gibson débute son roman par : « Le ciel au-dessus du port était couleur télé calée sur un émetteur hors service.¹⁴ » L'essence de la vision cyberpunk semble résider dans cette phrase. L'atmosphère de la planète s'est métamorphosée en écran de télévision, par extension nous entrons dans un monde où les moyens de communication ont envahi la planète jusqu'à parasiter l'univers. Vision pessimiste à l'extrême des nouvelles valeurs qui se mettent peu à peu en place à partir des années quatre vingt. Tout comme la contre-culture des années soixante, « antiscientifique, antitechnologique », les cyberpunks se dressent contre le nouveau système émergent, la technologie qui échappe au contrôle, mais au lieu de se rebeller contre elle, ils l'utilisent sciemment pour accéder à la compréhension. Ils résident sur terre et dans le cyberspace, terme inventé par William Gibson. Le cyberspace est le réseau de câbles qui unissent tous les ordinateurs de la planète entre eux. Dans ce monde hyper technologique, où l'ordinateur, l'image, et la communication règnent en maître, le cyberpunk se marginalise en apprivoisant ces outils.

La technologie représente tout ce que l'homme a créé autour de lui. Elle n'est plus une simple création externe, elle est dans l'homme. A son degré le plus faible elle envahit le corps par le biais de simples prothèses, comme pour Ratz, le barman au bras en plastique sale, mais à son degré le plus fort elle est aussi à l'intérieur du corps, les personnages se font implanter des puces dans le cerveau pour améliorer leurs performances dans le conflit mené au sein du cyberspace.

L'Internet, car c'est bien de cette menace dont il est question dans le cyberpunk. Mais est-ce réellement une menace ? Comme le dit Dominique Nora dans son ouvrage : *Les conquérants du cybermonde*, lorsqu'elle évoque par exemple les interrogations que suscite le rôle tenu par les nouveaux médias dans l'éducation, « La génération multimédia n'aura ni les mêmes aptitudes, ni les mêmes repères culturels que les nôtres. Ces enfants préféreront sans doute lire

¹³ : Bruce STERLING, *Mozart en verres miroirs*, Denoël, traduction française, Denoël, Paris, 1987, p.12

¹⁴ : William GIBSON, *ibid.* p.5

William Gibson que Gustave Flaubert, et contempler le dernier site d'art conceptuel du Web plutôt que d'aller visiter le musée du Louvre.¹⁵ »

Le cyberpunk est né en plusieurs endroits du monde à une époque de changements, les années quatre-vingt et tout ce qu'elles impliquent au niveau technologique. L'invasion de cette dernière fut bien cernée à cette époque par les auteurs de science-fiction, anticipation. Car c'est bel et bien de cela qu'il s'agit, l'anticipation. Nous sommes actuellement dans cette nouvelle ère, non plus celle de la machine à vapeur, industrielle, mais dans l'ère virtuelle, et de l'informatisation.

Autre particularité émergente, la montée de l'individualisme après la grande vague libératrice des années soixante-dix. Les cyberpunks sont des êtres solitaires, Case s'allie à d'autres pirates pour travailler et démanteler par le biais du réseau les entreprises toutes puissantes, mais en dehors de la matrice ils ne sont finalement que des « post-adolescents déboussolés, désespérément en quête d'un nid à la fois douillet et solide après les dérives dans les ailleurs dangereux d'univers parallèles ou souterrains : drogues, terrorisme, cyberspace...¹⁶ » comme l'a précisé Jean Bonnefoy dans sa préface des *Mailles du réseau*, de Bruce Sterling.

La drogue est un autre leitmotiv des cyberpunk. Mais elle est également un produit de haute technologie, comme l'a précisé Norman Spinrad dans son essai sur la tendance cyberpunk : « Ce n'est pas notre Mère la Terre de la contre-culture qui nous a apporté l'acide lysergique – il nous est venu d'un laboratoire Sandoz, et s'est propagé dans la société à la vitesse du feu¹⁷ ». La drogue est donc un produit de la technologie, fabriqué de main d'homme, le L.S.D. est un autre moyen de fuir la réalité concrète pour ces pirates en quête de liberté. Le cyberspace et la drogue sont deux produits communs dans le sens où ils isolent l'homme dans un univers où les valeurs changent. A l'opposition des communautés hippies, les cyberpunks s'enferment dans la solitude, se recroquevillent sur eux-mêmes tels des fœtus dans la matrice. Le contact entre êtres humains se raréfie, ils préfèrent s'associer à la technologie, à la machine.

¹⁵ : Dominique NORA, *Les conquérants du cybermonde*, Calmann-Levy, Paris, 1995, p.369

¹⁶ : Jean BONNEFOY, *ibid.*

¹⁷ : Bruce STERLING, *ibid.*, p.12

• Le rapport homme machine.

L'homme entretient un rapport ambigu avec ses créations, les machines, résultantes de la technique, qui selon Descartes dans son *Discours de la Méthode*, doit à terme libérer l'humanité de la souffrance du travail.

Au XX^e siècle, Norbert Wiener dans son ouvrage sur la cybernétique nous avance sa théorie sur l'automatisation par la généralisation de l'informatique. L'introduction de la machine commence dans le processus de production, et s'étend jusqu'aux contrôles statistiques de qualité des produits. Si l'homme transforme son rapport à la machine, c'est alors toute la société qui va suivre cette évolution. La machine prend de plus en plus de place, et chez les cyberpunks elle est plus qu'omniprésente, car l'homme, face à son accroissement, a dû s'y soumettre. Pour contrôler encore cet envahissement massif et perpétuel, il a dû s'implanter la machine en lui, pour tenter d'égaliser sa propre création. Face à l'intelligence artificielle, le héros cyberpunk ne semble pouvoir se défendre s'il reste un simple être humain. Doté de ses capacités améliorées grâce aux implants, il va pouvoir tenter de la neutraliser, à la source, dans la matrice.

Autre spécificité de la matrice, conserver en mémoire ce que William Gibson a appelé le trait-plat, en référence à l'électrocardiogramme d'un être mort. La matrice permet de garder la mémoire du vivant. Il en est de même pour les personnages dans *Ubik*, qui après leur décès, sont gardés en état de semi-vie dans des tubes cryogènes. La mémoire n'est donc plus une faculté de l'homme, puisque la machine est prévue pour conserver la mémoire après la mort de la chair. Qu'est ce qui fait que l'homme est homme ? Ce n'est en tout cas pas le langage ou la conscience, mais la capacité de création. Par elle, l'homme se prend pour un démiurge. Il peut alors égaler Dieu, en créant des machines artificielles, mécaniques mais aussi en recréant la vie par le biais de la génétique.

Tout se mélange, les frontières s'effacent peu à peu. L'homme biologique a la capacité de créer des machines mécaniques censées l'aider dans les tâches difficiles du quotidien puis il se met à créer des machines à son image, les cyborgs (cybernetic organism), par là, se prend pour Dieu, mais la machine finit par développer sa propre intelligence, sa propre conscience, et se met à créer elle-même des machines à son image, image de l'homme. C'est le cas dans *Alien*, la résurrection pour le robot Call qui a été elle-même fabriquée par des robots.

Dans le manga *Ghost in the shell* de Mamoru Oshii, l'héroïne cyborg se pose l'ultime question, et s'interroge sur sa propre identité :

« Nous les cyborgs on a une tendance à la paranoïa au sujet de nos origines, parfois je doute réellement d'être moi-même, c'est comme si j'étais morte il y a longtemps et que quelqu'un ait pris mon cerveau et l'ait implanté dans ce corps, ou peut-être qu'il n'y a jamais eu de moi, que je suis entièrement synthétique... Et si un cybercerveau pouvait tout seul générer son

ghost, créer sa propre âme. Tu te rends comptes si c'était possible ? A quoi ça servirait d'être un humain ? »

L'homme se questionne sur lui-même, qu'est-ce qui fait de lui un être humain, unique en son genre, quelle est l'essence même de l'homme ? La conscience, le langage, la création ? Et encore actuellement, on se pose des questions éthiques face aux avancées scientifiques en matière de découvertes sur la génétique. Ce rapport homme/homme se superpose à celui de l'homme/machine. Idée encore très développée dans les œuvres cyberpunk.

A l'ère de l'intelligence artificielle tout devient possible dans les œuvres de science-fiction. Mais au-delà de l'imaginaire des auteurs, la vraie question émerge : Quelle est l'essence de l'homme ? Si l'homme artificiel, le robot, devient capable de se créer une conscience, de devenir plus humain qu'humain, alors qu'est ce qu'être humain ? Ici, les frontières s'effacent, on ne sait plus très bien où se trouve la limite entre l'humain et le non humain. Le biologique et le mécanique. Nouvelles réalités, nouvelles valeurs morales, l'homme est déjà contaminé, intimement connecté à sa création artificielle et, conséquence logique de cette évolution, en parallèle, des nouveaux univers se créent, pour laisser vivre ces nouveaux artifices. C'est le cas dans le film *Matrix*, où l'on apprend que notre réalité n'est qu'une illusion, créée par la matrice, un ordinateur, et que le monde « réellement réel » se situe mille ans plus tard, déchiré par une guerre entre l'homme et les machines.

Chez les cyberpunks, l'artificiel et le virtuel règnent, l'homme se soumet à la domination, et le cyberpunk, lui, se retourne contre la machine, en se servant d'elle. Ces créations artificielles se meuvent dans la matrice, concept intéressant si l'on considère le mot dans sa signification étymologique.

• La matrice, le cyberspace.

Le cyberspace, est, comme nous l'avons vu plus haut, le réseau mondial d'informations. Il est le microcosme qui existe de manière indépendante dans les kilomètres de câbles qui relient les ordinateurs de la planète entre eux. Le cyberspace aujourd'hui se définit comme étant « un nouvel espace relationnel où les individus, au lieu de se rencontrer physiquement, conversent et échangent des données par terminaux et réseaux interposés.¹⁸ » Un nouveau monde parallèle, qui se construit au-delà des ordinateurs et des moyens de communications. Une nouvelle matrice. Pour saisir le concept de matrice, prenons son sens premier, en latin, *matrix*, qui désigne l'utérus de la femme et donc, par extension, le lieu clos qui reçoit la vie, et qui va lui permettre de se développer. La matrice ici est un utérus artificiel qui permet à l'information de circuler. Le cyberpunk vient alors pirater ce nid pour diffuser ses informations, pour y lancer des virus. Non plus les virus organiques mais les virus artificiels adaptés à cette nouvelle enveloppe qui permet la vie.

Le pirate du cyberspace contamine cette matrice avant tout par sa présence naturelle, et par les virus artificiels. Le pirate est l'étranger de ce monde. Le cow-boy s'adapte à ce monde en l'intégrant en lui.

« Pour Case qui n'avait vécu que pour l'exultation désincarnée du cyberspace, ce fut la chute. Dans les bars qu'il fréquentait du temps de sa gloire, l'attitude élitiste exigeait un certain mépris pour la chair. Le corps c'était de la viande. Case était tombé dans la prison de sa propre chair »¹⁹

Se connecter à la matrice c'est aussi nier son corps charnel. La matrice signifie le dédoublement, si l'on s'inscrit dans le réseau, c'est oublier son enveloppe pour ne devenir alors plus qu'un esprit, immatériel. C'est l'oubli du corps au profit d'une simple sensation.

Intéressons nous alors à Molly, le personnage aux verres miroirs de *Neuromancien*. Elle est la signature du roman car c'est à elle que l'auteur confie les fameux verres, qui comme on l'a vu plus haut, sont l'emblème du Mouvement.

« Elle portait des verres miroir, des vêtements noirs et les talons de ses bottes noires s'enfonçaient dans le sol en mousse.²⁰ » On apprend par la suite que ses verres miroirs sont implantés chirurgicalement, que ses ongles « vernis bordeaux brillant » sont artificiels et équipés de lames de scalpels aiguisées, telles des griffes de chat. Molly représente le personnage féminin, à qui l'auteur accorde une place de choix, car c'est elle qui tire Case de son inactivité forcée. Elle est la guerrière, émancipée, qui se pose à l'égal de son partenaire

¹⁸ : Dominique NORA, *Les conquérants du cybermonde*, Calmann-Levy, Paris, 1995, p.16

¹⁹ : William GIBSON, *ibid* p.9

²⁰ : William GIBSON, *ibid* p.34

masculin Case. Elle est aussi le personnage qui lui servira de second corps. En effet, au-delà de la connexion à la matrice, Case, grâce à un interrupteur branché sur sa console, peut accéder au « sensorium » de Molly. En d'autres termes, grâce aux machines il peut pénétrer directement la chair intime de sa partenaire : « Il bascula le nouvel inter. Secousse abrupte de la pénétration dans une autre chair. Matrice effacée, déferlement de son et de couleur... Elle avançait dans une rue bondée [...] Durant quelques secondes d'effroi, il lutta désespérément pour contrôler son corps. Puis se contraignit à la passivité, devint le passager derrière ses yeux. ²¹»

Se connecter à la matrice c'est donc abandonner son corps pour s'adonner au travail de l'esprit. Se connecter au sensorium est l'inverse, c'est laisser l'esprit de côté pour se connecter à un autre corps. Deux langages distincts. Lors de la connexion au cyberspace, l'homme est dénué d'enveloppe charnelle, et devient un esprit immatériel dans un autre microcosme. Dans le cas de la connexion au sensorium la passivité de l'un permet à l'autre de prendre les commandes. Abandonner le contrôle, et les deux êtres ne font plus qu'un. Métaphore d'un fantasme de l'homme, revenir à la source, dans l'autre matrice, la femme, la mater et voir à travers les yeux de son corps étranger. Cela signifie également se libérer de sa propre chair pour en intégrer une autre ou comment renoncer à sa condition d'individu unique pour devenir un autre. La découverte d'une nouvelle vision, encore une nouvelle perception du réel. Se déconnecter de soi-même. Case fait le choix conscient de perdre son individualité, par envie de tester ce nouveau produit technologique : le « simstim », nom de l'interrupteur qui lui permet d'intégrer cet autre corps. Le concept de matrice en tant qu'utérus qui reçoit la vie nous ramène à la question de la reproduction. Pouvoir pénétrer le corps de l'autre sans pour autant engendrer un nouvel être. Lorsque Case entre dans le corps de Molly, il ressent ses gestes : « Elle glissa une main dans son blouson, entoura d'un doigt un mamelon sous la soie tiède. La sensation lui fit retenir son souffle. Elle rit. Mais la liaison était à sens unique. Il n'avait aucun moyen de répondre.²²» Le simstim est une nouvelle forme de contraception, un moyen de se donner du plaisir sexuel sans risques. Mais n'est-ce pas l'abandon total du soi au profit d'un univers inconnu et infiniment plus vaste que celui de l'homme ?

²¹ : William GIBSON, *ibid* p.68

²² : William GIBSON, *ibid*, p.69

• L'Homme transformé.

L'homme crée transforme et transcende la matière et l'homme se transforme, se crée, transcende sa propre matière.

Cette dernière partie sur les thèmes de société de la culture cyberpunk est l'aboutissement des réflexions qui émergent du genre. La question de l'Homme transformé est le point de fuite des diverses œuvres.

L'Homme se métamorphose physiquement :

Par les implants et l'intrusion d'éléments de toutes sortes dans l'organisme, dans la chair. Cela va de la simple prothèse au nano implant en silicium intégré dans l'interface du cerveau. La science-fiction des années quatre-vingt n'est pas utopique. En effet, toutes ces modifications au sein même du corps ont déjà été expérimentées. La combinaison entre corps et technologie a permis de développer un modèle de post-humanité appelé « cyborg », hybride de mécanique et d'organique.

« Mot-clé de l'imaginaire contemporain, le concept de Cyborg est né dans les années 60 dans l'esprit des chercheurs américains de la NASA qui voulaient accélérer le processus de colonisation des différentes planètes de notre système solaire. Ce concept – très sérieux – faisait référence à toutes sortes d'expériences comprenant diverses modifications du corps par la technologie mécanique [...] les drogues [...] et l'informatique.²³ »

Le cyborg est donc le futur combattant invincible grâce à son corps amélioré.

La technologie repousse les limites du corps biologique et par là, tout ce qui s'y rattache. En se raccordant à la machine, le corps développe des capacités qu'il n'aurait pu atteindre seul. Cela s'accorde avec cette soif de progrès, de fuite hors du corps charnel, mais également avec cette envie de perfection absolue d'un organisme imbattable et immortel qui saura faire face à toutes les épreuves. Créé pour satisfaire une aspiration à la perfection, le cyborg invincible décharge la responsabilité de l'humain face aux dangers de toute nature qui l'entourent.

L'Homme métamorphose son rapport à la nature.

En se dotant de capacités artificielles, l'homme redéfinit sa nature profonde et repousse les frontières jusqu'à des limites encore invisibles. La transformation de l'homme remet en question nos valeurs traditionnelles, « communes au reste de l'humanité, et en particulier les précieuses dualités, homme/femme, bien/mal et corps/âme.²⁴ »

L'humanité toute entière redessine sa condition et ses valeurs, retrace une nouvelle post-humanité, et cette transformation a déjà commencé.

Nous sommes encore loin des mutants cyborgs qui partent à la conquête de l'espace, mais l'homme s'est aliéné de sa condition d'être naturel par le biais par exemple de la

²³ : Maxence GRUGIER, www.revue-quasimodo.org/Quasimodo%20-%206_Fictions.htm

²⁴ : Maxence GRUGIER, *ibid*

biomécanique, par les vaccins, et tout ce qu'il a pu jusqu'à présent introduire de non naturel en lui. Par la technique l'homme a forgé un monde nouveau, mais à son tour, l'homme se transforme pour se rendre compatible avec sa nouvelle manière d'habiter la terre. Nous entrons depuis une vingtaine d'années, dans une nouvelle ère qui sonne le glas de l'ère industrielle. La nouvelle ère technologique prend place. L'ordinateur ouvre des perspectives de communication sans précédent, « le langage électronique de l'ordinateur est en train de façonner une nouvelle forme de subjectivité [...] Cette transformation de la conscience est en partie redevable au fait que la communication électronique élimine le contexte spatial.²⁵ » Etre partout, en restant à sa place, posséder enfin le don d'ubiquité don réservé jusqu'alors à Dieu seul. Il ne s'agit plus de se déplacer pour aller vers l'autre ou pour visiter des lieux. On n'a plus besoin de faire d'efforts pour aller d'un endroit à un autre. L'homme a vaincu les contraintes de l'espace en le réduisant à néant.

Nous entrons dans l'univers de l'impalpable, l'écran faisant office de fenêtre ouverte sur le monde. Mais ce qui se trouve derrière la surface vitrée n'est qu'une représentation du réel. Nous troquons ce dernier au profit d'une image virtuelle, que nous pensons contrôler grâce à la souris.

L'homme transformé du futur sera animé par le virtuel, il aura de moins en moins d'emprise sur le réel et sur sa propre condition. Ce qui laissera aux grands dirigeants de ce monde toute la liberté de contrôler, et les corps, et les esprits des êtres humains.

²⁵ : Jeremy RIFKIN, *Le siècle biotech*, ed. La découverte, traduit de l'américain par Alain Bories et Marc Saint-Upéry, Paris, 1998, p. 304

3. Alien, une œuvre cinématographique

•Alien, le huitième passager, 1979.

Alien est le résultat d'un échec. Celui de l'adaptation de *Dune*, roman de Franck Herbert paru en 1976. Dan O'Bannon et Alejandro Jodorowsky étaient alors associés sur ce projet, mené par le producteur français Jérôme Seydoux. Ce film ne vit jamais le jour. Le scénariste O'Bannon, est un fidèle complice de John Carpenter avec lequel il a conçu *Dark Star*, une parodie des films de science-fiction.

Après cet échec, O'Bannon a cruellement besoin d'argent : « Dune s'est si bien planté que je suis revenu à Los Angeles sans un sou en poche.²⁶ » Il ressort alors, en compagnie de son ami et scénariste Ronald Shusett, un ancien scénario inachevé intitulé *Memory*. Ils se mettent tous deux au travail pour tenter de donner une suite à cette ébauche qui constituera la première partie d'*Alien* tel qu'il se présente aujourd'hui. *Memory* devient alors *StarBeast*, puis *Alien*. La forme de la créature se précise lorsque O'Bannon se souvient des peintures de Hans Rudi Giger, qui aurait également dû intervenir sur le projet *Dune*.

Le scénario d'*Alien* en poche, les deux amis entreprennent de se mettre en quête d'un producteur et arrêtent leur choix sur une société : Brandywine que forment le producteur Gordon Carroll et deux réalisateurs, Walter Hill et David Giler. Un contrat est alors signé en 1976.

Gordon Carroll entreprend de confier la réalisation à Sam Peckinpah. Mais David Giler et Walter Hill s'emparent du scénario pour le retravailler. En effet, Alien ressemble à un remake de *It! The terror from beyond space*, datant de 1958. « Pour être franc, le premier script était une horreur. Du travail d'amateur ! Walter et moi avons tout repris à zéro.²⁷ » Ils modifient le script, introduisent l'androïde Ash et changent également le personnage de Ripley, qui devient une femme. Grâce à ces modifications, le scénario est accepté par les patrons de la Twentieth Century Fox qui viennent de connaître un véritable succès avec *La guerre des étoiles* de Georges Lucas.

Il reste à trouver un réalisateur. Responsable de la production de Fox pour l'Europe, Sandy Lieberon propose le nom de Ridley Scott, alors connu pour ses créations publicitaires et son très remarqué *Les duellistes*. Ce dernier est captivé par le scénario d'*Alien*, et se lance dans l'aventure.

²⁶ : Dan O'BANNON, propos recueillis par Marc TOULLEC, *Alien, l'odyssée de l'espèce*, in Cine Live, hors série spécial grandes sagas, n°18, octobre, 2005. p.33

²⁷ : David GILER, Ibid, p.34

Il est alors question de tourner en Angleterre. En effet, la banlieue de Londres offre de multiples studios pour des tournages coûteux et disposent d'une bonne superficie pour accueillir les décors d'un film de science-fiction.

Le film bénéficiera d'un budget de onze millions de dollars, et ramassera un peu plus de cent millions de dollars au box office international.

Pour le casting, la production sélectionne :

Tom Skerritt dans le rôle du capitaine Dallas, Veronica Cartwright pour interpréter Lambert, le deuxième personnage féminin, Harry Dean Stanton dans le rôle de Brett, John Hurt incarne Kane, Ian Holm entre dans la peau de l'androïde, Yaphett Kotto devient Parker, et Bolaji Badejo entre dans le costume de l'alien.

Dans le rôle d'Ellen Ripley, le choix se pose sur Sigourney Weaver après un refus catégorique de Meryl Streep.

Synopsis :

Dans un futur lointain, un vaisseau spatial appelé le "Nostromo" fait route vers la Terre. Le Nostromo est un cargo minier qui transporte à son bord un équipage de sept personnes. Ils sont réveillés par l'ordinateur de bord Maman qui a reçu un signal de détresse provenant d'une planète déserte : LV-426. Sous peine de voir leur prime de fin de voyage supprimée ils doivent se rendre là-bas à tout prix. Lors de leur exploration, ils découvrent un vaisseau échoué à l'apparence étrange. Ils pénètrent dans ce vaisseau et y découvrent des milliers d'œufs. Intrigué, l'un d'eux (Kane) s'en approche. Le début du cauchemar commence.

• Aliens, le retour, 1986

Après le succès du premier volet, Fox et Brandywine décident de lui donner une suite. David Giler et Walter Hill laissent passer trois ans avant de se consacrer sérieusement au nouveau projet qu'ils confient cette fois à James Cameron, qui n'a pas encore réalisé *Terminator*. James Cameron a été formé à l'école du producteur réalisateur de série B, Roger Corman. Il est donc habitué à se servir de son imagination pour pallier les insuffisances budgétaires. A cela il faut ajouter sa culture qui le porte vers la science-fiction, tout comme sa femme "du moment", Gale Ann Hurd, qui produira le film.

C'est donc parallèlement au tournage de *Terminator* que Cameron va commencer à coucher sur papier de nombreuses notes pour le nouvel opus. Inspiré par des idées de scénario qu'il a exploitées pour *Rambo 2*, James Cameron militarise cette suite en mettant en scène une équipe de Marines équipés d'armes de pointe.

Cameron a écrit le scénario d'après quelques directives générales. Le personnage de Ripley devait être ramené sur LV-426. Le lien entre les deux films serait alors cette planète alien. Mais la Fox se montre réticente au sujet du réengagement de Sigourney Weaver pour le rôle. Cameron et sa femme posent cette condition : ils ne feront pas le film sans elle. Le studio considérait en fait que l'actrice serait tentée de demander un cachet exorbitant pour cette suite. Mais l'argent n'est pas sa priorité. Elle exige seulement une Ellen Ripley plus creusée, un personnage plus fort et moins anonyme. James Cameron ne se fera pas prier et étoffera le personnage en faisant d'elle la mère d'une fille qui décède durant l'hypersommeil de Ripley à

l'âge de soixante-quatorze ans. Ce qui explique son acharnement à sauver la vie de Newt. A noter que la séquence où l'on apprend cette maternité n'apparaît pas dans la version du film qui sera proposée au grand public.

Cameron est si déterminé qu'il tient absolument à sortir le film l'été suivant. La Fox n'a plus de temps à perdre et le studio lui accorde tout ce qu'il demande sans restrictions.

Avec, rien qu'en salle, des recettes qui avoisinent les soixante-dix millions de dollars, pour un coût initial de dix-huit millions cinq-cent milles dollars, *Aliens, le retour* donne raison à Cameron et à sa détermination.

Pour la distribution des rôles : on retrouve donc Sigourney Weaver dans la peau du lieutenant Ripley, Carrie Henn dans le rôle de Newt, Michael Biehn interprète le caporal Hicks, Lance Henriksen devient l'androïde Bishop. Paul Reiser joue Burke et Bill Paxton, William Hope, Jenette Goldstein et Al Matthews interprètent respectivement les Marines Hudson, Gorman, Vasquez et Apone

Synopsis :

Après avoir dérivé 57 ans durant dans le vide interstellaire, Ripley est recueillie puis soignée sur une station basée dans l'espace. Accusée d'avoir détruit le *Nostromo* et sa cargaison, elle apprend que la planète LV-426 été rebaptisée Acheron et que la compagnie y a envoyé des familles de colons. Personne ne croit à l'histoire des aliens relatée par Ripley, jusqu'au jour où Acheron ne répond plus. Ripley est alors renvoyée sur la planète avec une horde de Marines pour voir ce qui s'y passe.

• Alien 3, 1992

Cet épisode est le malchanceux de la série. Treize millions de dollars investis dans l'écriture de quatre scénarii différents, eux-mêmes destinés à autant de réalisateurs. Parmi ces scénaristes, William Gibson. De son travail n'aura été retenu que les codes barres tatoués sur les nuques des détenus. Plusieurs idées sont soumises, au choix : l'atterrissage d'Ellen Ripley sur une planète boisée habitée par des moines ou encore dans un vaisseau portant les armoiries d'une union soviétique reconstituée. Au final, Ripley atterrit sur une planète où a été construit un pénitencier pour détenus hautement dangereux, reconvertis à une forme de christianisme.

Rappelé pour la réalisation, Ridley Scott refuse, car monopolisé par son film *Christophe Colomb*. Walter Hill semble vouloir s'y coller mais abandonne aussitôt. Tandis que la Fox cherche un nom illustre, Walter Hill, Gordon Carroll et David Giler optent pour un inconnu du nom de David Fincher. Il a pourtant réalisé des clips pour Madonna ainsi que des spots publicitaires très remarquables. Il est jeune : vingt-sept ans et la Fox a beaucoup reproché ce choix d'un réalisateur quasi inconnu.

Sigourney Weaver et David Fincher s'entendent à merveille, c'est par ailleurs grâce à cette complicité que Weaver acceptera de se raser le crâne, décision que la Fox désapprouve. Les studios exercent une grosse pression sur Fincher qui refuse de faire un film où les personnages se battent du début à la fin dans des effusions de sang. Il préfère à cela un film un peu plus lent, plus cynique et innocent.

La production de cette suite est partiellement assumée par Sigourney Weaver qui soutient Fincher. Weaver est assez contente que Ripley se sacrifie à la fin du film car elle veut en finir avec les aliens.

Le budget du film s'élève à la somme astronomique de cinquante millions de dollars, pour seulement trente deux millions de recettes américaines. Heureusement, l'internationale fera trois fois mieux, ce qui rend l'idée d'un alien 4 économiquement viable.

Pour la distribution des rôles on retrouve Sigourney Weaver dans le rôle de Ripley, Charles S. Dutton revêt la soutane et entre dans le rôle de Dillon. Charles Dance interprète le rôle du médecin Clemens, Paul McGann est Golic, Brian Glover devient Andrews, Ralph Brown joue Aaron, Daniel Webb incarne Morse et Lance Henriksen reste bishop.

N'est-il pas étrange que Fincher ait perdu la décision du final cut ? Par son jeune âge, il a pu se faire manipuler par les studios.

Synopsis :

Echappée d'Acheron, Ripley échoue sur une planète appelée Fiorina 161. Un pénitencier y a été construit pour incarcérer des meurtriers, violeurs, hautement dangereux. Seule survivante de la navette, Ripley est recueillie par les détenus et soignée. Elle est menacée par les détenus, qui n'ont plus vu de femmes depuis des lustres, mais également par son propre corps qui a été fécondé par un alien.

• Alien, la résurrection, 1997

Sigourney Weaver est revenue sur sa décision de prendre congé de la saga. Encore faut-il trouver une ruse scénaristique pour ramener son personnage à l'écran. David Giler plaidera en faveur de la résurrection de Ripley en disant : « nous sommes dans le registre de la science-fiction et il y existe mille ruses pour ressusciter Weaver. ²⁸ »

Grâce à son regain d'intérêt, Weaver obtient onze millions de dollars de cachet, un poste de producteur et un droit de veto sur le choix du réalisateur.

Après le désistement de Danny Boyle, David Cronenberg répond négativement. Sigourney Weaver exige une pointure, quelqu'un qui possède une forte personnalité artistique. Elle songe alors à Jean-Pierre Jeunet, dont les films *La cité des enfants perdus* et *Delicatessen*, font grande impression à Hollywood.

Malgré la pression d'un budget de quatre-vingt millions de dollars et le fait d'avoir à travailler dans une langue qu'il connaît mal et selon une logique de production loin de l'indépendance française, Jeunet accepte la proposition de la Fox.

A lui donc de ressusciter Ripley, et de la faire fusionner avec le monstre en la clonant.

A la tête du film, Jeunet fait de son mieux : « Si j'ai obtenu gain de cause dans certains domaines, comme sur le choix des comédiens et l'ajout d'un certain humour sans lequel les choses auraient été trop sinistres pour moi, j'ai du céder sur le montage. La pression était

²⁸ : Giler DAVID, propos recueillis par Marc TOULLEC, ibid, p.36

gigantesque, un peu à l'image de celle des spots publicitaires que j'ai tournés au début de ma carrière. Mais à la puissance 10 000 cette fois.²⁹ »

Fox traverse une période néfaste : *Speed 2* est un échec et *Titanic* s'annonce comme un désastre. *Alien, la résurrection* récolte un bilan semblable à celui d'*Alien 3*. Un petit box-office américain de quarante-sept millions, beaucoup plus à l'international. Le marché en pleine croissance du DVD assurera à la longue un retour sur investissement pour ce film comme pour les trois précédents.

C'est d'ailleurs dans cette optique marchande que la Fox, huit ans après le dernier épisode, décrètera que 2004 sera l'année d'*Alien vs. Predator*, rencontre de deux franchises.

Mais l'alien a la peau dure et un cinquième opus est en prévision.

Distribution des rôles pour *Alien, la résurrection*.

Sigourney Weaver joue le clone d'Ellen Ripley, Winona Rider est le robot humaniste Call, Dominique Pinon est Vriess, Ron Perlman est Johner, Gary Dourdan est Christie, le rôle de Frank Elgyn revient à Michael Wincott Celui de Sabra Hillard à Kim Flowers, Dan Hedaya entre dans la peau du Général Martin Perez, et enfin, Brad Dourif devient Le docteur Jonathan Gediman.

Synopsis :

Deux cents ans après sa mort, Ripley revient à la vie grâce au miracle du clonage. Commanditée par la compagnie, cette résurrection a pour unique but de retirer l'alien qu'elle avait dans le ventre. Mais la station où Ripley est retenue prisonnière va bientôt être envahie par les créatures que les scientifiques ne parviennent plus à contrôler. Avec l'aide d'une bande de pirates, elle va tenter de s'échapper de la station.

• Hans Rudolph Giger

« Je ne connais personne d'autre qui a su avec autant de précision rendre l'âme de l'homme moderne. Dans quelques décennies, en évoquant l'art du XXème siècle, on reparlera de Giger. » Cette phrase d'Oliver Stone semble résumer en grande partie ce que Giger livre dans ses œuvres. L'âme humaine mais également son corps bouleversés par les changements technologiques du siècle dernier. Au-delà de la création artistique, c'est un portrait de l'humanité arrivée au terme de sa pire évolution que nous confie l'artiste. L'art est pour lui une activité vitale qui l'empêche de sombrer dans la folie. Il peint ses cauchemars comme pour s'en exorciser. Artiste cyberpunk par l'esthétique et les réflexions inhérentes à ses œuvres, Giger a apposé son propre visuel sur la quadrilogie.

Les thèmes récurrents de la naissance, du sexe, du mécanisme de reproduction, de la mort, de l'homme contaminé par la machine, sont fortement liés dans ses tableaux. Ce qui confère à l'interprétation une dimension psychologique. La mort est associée au sexe dans *Necronom II*, (voir annexe n°2). On peut déceler dans cette œuvre un premier jet de la créature alien. Sa langue qui lui sert à défoncer les crânes de ses victimes est ici convertie en sexe masculin organe de reproduction. Procréation et naissance sont symboles de mort. Une autre œuvre

²⁹ : Jean-Pierre JEUNET, ibid p. 37

l'explique clairement : *Birthmachine*, (annexe n°3) où des fœtus armés sont placés dans le canon d'un pistolet. Ces fœtus vont être expulsés par un objet qui, initialement tue et la première raison d'être de ces bébés est de tuer.

D'après l'observation du travail de Giger nous pouvons comprendre ce que représente la créature dans les quatre films.

Petite anecdote : Lors de la préparation des décors sur *Alien*, Giger a décidé de sculpter lui-même les éléments extra-terrestres du film. Un décorateur rapporte ceci :

« Quand Giger a commencé à travailler, il est allé voir la secrétaire de production pour lui demander des os. Je me souviens d'avoir vu arriver un jour une procession de camions chargés de caisses. Ils avaient fait le tour des magasins de fournitures médicales, des abattoirs et Dieu sait quoi. Et le lendemain, les studios débordaient d'os et de squelettes les plus divers. Il y avait une rangée de crânes humains en parfaites conditions, trois squelettes de serpents parfaitement conservés, un crâne de rhinocéros... Tout ! Il avait tout ce qu'il voulait.³⁰ »

Professionnalisme ou grain de folie ? Les deux à la fois, Giger est minutieux à souhait et la recherche du détail est extrême dans ses travaux.

Le travail de Giger commence avec *Dune* et Dan O'Bannon, marqué par ses peintures. C'est en feuilletant le *Necronomicon* que Ridley Scott décidera de confier à l'artiste le soin de concevoir la créature venue de l'espace et les décors du vaisseau *Alien*.

Le *Necronomicon* est un recueil d'œuvres paru en 1977 et après un succès retentissant sera réédité en 1978. (voir annexe n°4)

³⁰ : www.scifi-universe.com, *Alien, naissance d'un monstre*.

4. Les thèmes développés dans les films de la quadrilogie : comparaisons entre les films et les thèmes de la culture cyberpunk

- La technologie

Alien, le huitième passager : Maman, l'intermédiaire.

Pour cette première comparaison entre les thèmes cyberpunk et les thèmes d'Alien, j'ai choisi de développer l'idée décrite par Bruce Sterling dans sa préface de *Mozart en verres miroirs*, et cher aux cyberpunks, à savoir : « L'invasion cérébrale : interfaces cerveau ordinateur, intelligence artificielle, neurochimie – techniques redéfinissant radicalement la nature de l'humanité, la nature du moi.³¹ » L'arrivée en masse de technologies qui transforment l'homme. Chez les cyberpunks cette invasion se caractérise par l'incursion des nouvelles technologies à l'intérieur de la société humaine, à l'intérieur de l'homme. Ces œuvres mettent en scènes des univers proches de notre quotidien. Pour faire le parallèle avec le premier film on peut dire que la nature du moi est ici redéfinie par la fonction de « Maman », ordinateur de bord au nom évocateur qui anime le vaisseau et les astronautes, dès la première séquence d'*Alien, le huitième passager*.

Maman allume les néons dans les couloirs, ouvre les tubes où sont endormis les sept passagers.

Le film s'ouvre donc sur l'action de la machine, qui est le premier personnage mis en scène, et contrairement à son nom, l'origine du mal. L'être humain n'apparaît qu'ensuite, dans un décor blanc pur à la symétrie quasi parfaite, tentative de reproduction de la perfection.

L'homme a confié son sommeil, et donc son inconscient à la machine qui devient par là une extension de son moi. Elle porte le nom de la créatrice, et là naît la confusion : l'outil créé pour servir l'homme se métamorphose, par sa désignation, en celle qui engendre la création, la Maman, la mater, la matrice. Nous nous trouvons face à un moi double, homme machine, psychologiquement canalisé, la machine devient une béquille et, avec une grande confiance l'individu se laisse gouverner par sa création, devenue sa maman virtuelle.

Nous sommes face à un équipage dans l'incapacité d'agir selon sa propre conscience ayant besoin de la machine pour être conduit. On considère ces spatonautes comme des enfants qui doivent être guidés. L'homme s'est lui-même rendu esclave de sa technique et dans la hiérarchie où il devrait être en tête, il s'est placé au rang d'objet manipulable et manipulé.

On retrouve donc dès la première séquence d'Alien ce thème primordial du rapport homme machine.

Mais ici, contrairement à l'idée cyberpunk, la machine n'est pas directement implantée dans l'homme. En effet, chez les cyberpunks, la technologie prend place à l'intérieur de l'être, par des implants. La machine est ici une extension naturelle de l'homme non pas inscrite

³¹ : Bruce STERLING, *Mozart en verres miroirs*, ibid., p. 12

physiquement dans la chair mais implicitement, irrémédiablement liée à lui malgré tout. Un implant externe lié par la conscience.

Hormis le besoin technique dû à l'hyper sommeil - sans l'ordinateur de bord l'équipage ne pourrait se réveiller – les astronautes ne sont pas obligés de se rendre sur la planète. Or, ils sont confrontés aux obligations imposées par la compagnie. Si les astronautes ne se rendent pas sur la planète, ils n'auront pas leur prime. Ash, le robot, également lié au complot, annonce la nouvelle à ses coéquipiers après l'interception du message par Maman :

« Il y a une clause qui établit dans le contrat d'une façon claire que toute transmission systématisée indiquant la possibilité d'une origine intelligente doit faire l'objet d'une recherche... La peine est la suppression des primes de fin de voyage...³² »

Transmission systématisée, en référence aux systèmes cybernétiques. Ici c'est une dénonciation des concepts cybernétiques basés sur le fonctionnement de la machine dénuée de conscience. Les hommes de l'équipage sont contraints d'obéir au risque de perdre ce dont ils ont besoin pour vivre, l'argent. Ils sont dirigés par la machine, elle-même commandée par l'entité invisible incarnée par la compagnie, dont le porte-parole est le robot. La domination de l'économique, ils dirigent par le chantage financier. Cela étant dû à l'obstination de la science à vouloir ramener l'organisme extra-terrestre sur terre, à tout prix, y compris celui de la vie humaine. Nous sommes dans la vision pessimiste du progrès, où la science, censée venir en aide à l'humain, a été dépassée par ses envies, la quête du profit. On n'est plus dans une recherche de la préservation de la vie mais dans une volonté de ramener le fantasme inconnu, celui de l'extra-terrestre. Et après avoir fait entrer l'alien dans le vaisseau causant la mort d'un homme, Ripley se connecte à Maman, elle sait peut-être comment tuer l'alien. La communication s'effectue par clavier et écran interposés :
La réponse de Maman est claire :

« Interface 2037 posez votre question
- Demande éclaircissement sur l'incapacité de neutraliser l'étranger.
- Impossible de donner éclaircissement.
- Demande explication.
- Pas d'explication, ordre spécial 937, uniquement pour officier scientifique.
- Ordre d'urgence 100375 quel est l'ordre spécial 937 ?
- Nostromo dérouté sur nouvelles coordonnées, chercher forme vivante, prendre spécimen, priorité numéro un, assurer le retour sur terre de l'organisme pour analyses. Toute autre considération est secondaire et l'équipage peut être sacrifié. »

S'ensuit alors un combat entre la femme, Ripley, qui représente la vie, et la science, matérialisée par Ash le robot, qui incarne, par opposition, l'anéantissement et la mort.

Aliens, le retour : l'arme de guerre, un autre prolongement.

La technologie dans cet opus est moins omniprésente, passée au second plan, derrière la problématique de l'efficacité de l'armée. Nous sommes néanmoins face à une autre vision de ce qu'apportent les inventions techniques de l'homme pour se protéger du danger :

³² : Ridley SCOTT, *Alien, le huitième passager*, 1979

« Construire des armes de destruction massive pour garantir la paix. C'est l'engrenage bien réel de la guerre technologique. En confiant son destin à une sorte d'alien mécanique, l'homme fait naître un nouveau cauchemar, celui de la perte de contrôle.³³ » En effet, après s'être mis entre les mains d'un ordinateur, l'homme se laisse dépasser par la folie meurtrière, asservi par son arme. De nouveau, sans aucune efficacité contre l'alien, qui s'interpose en fin critique de notre progrès, plus puissant que n'importe quelle technologie humaine.

Ici nous ne sommes plus dans la problématique parabolique de la mère virtuelle qui anéantit. C'est l'arme, censée protéger l'homme, qui mène cette fois au massacre. « De manière générale, nombre de personnages de romans cyberpunks possèdent un corps dont les facultés ont été augmentées artificiellement, que ce soit par des nano machines ou des drogues.³⁴ ». Un questionnement sur le personnage censément rendu imbattable grâce à une carapace matérialisée par son arme.

Et certaines personnes sont persuadées que l'arme de guerre est la méthode sans faille pour combattre l'ennemi. Burke, officier scientifique humain est l'un de ces convaincus :

« Vous savez, ces Marines coloniaux sont tout sauf des amateurs, ils ont les armes les plus sophistiquées du marché, avec eux on peut être tranquilles. »

Ce n'est pas la capacité naturelle de l'homme à se défendre qui est mise en avant, c'est parce que l'homme possède des armes de pointe qu'il peut faire face à n'importe quel danger

Cette dernière faisant office de drogue pour ces soldats incarnant le corps rendu artificiellement invincible. Ces Marines ne semblent pouvoir se considérer sans leurs armes, tout comme le héros cyberpunk ne peut vivre sans ses drogues, ses implants et son réseau. Une sorte de « Terminator » fait de chair. Ici encore nous sommes face à l'asservissement de l'homme par la machine. En revanche le discours sur la science est moins explicite et plus réservé. Le robot, Bishop, est par ailleurs devenu un allié de l'homme :

« Il m'est impossible d'attaquer, ou par ma faute de laisser attaquer un être humain ça me bloquerait les circuits. »

L'arme de guerre est une des questions fondamentales et récurrentes de la science fiction d'après guerre. « Le choix de l'être semble déterminé par la mode et par l'époque : ainsi l'extra-terrestre (agressif) et le mutant sont nés au moment des soucoupes volantes, et des premières inquiétudes publiques suscitées par la bombe atomique. Ces personnages ont trouvé des schémas préétablis et ne les ont pas créés.³⁵ » Les militaires envoyés sur la planète ne sont pas de simples soldats, ce sont des Marines vulgaires et grossiers. On est dans un film de science-fiction qui se replonge dans ces racines de la science-fiction à l'époque de la guerre froide aux Etats-Unis. La situation aux Etats-Unis a beaucoup évolué depuis le premier épisode de la saga. Ronald Reagan est au pouvoir, et, dans le cadre de son premier mandat, relance la propagande anti-communiste, ceci affectera l'industrie hollywoodienne dont les productions prennent une tournure militariste « America is back ». Le pays en pleine révolution conservatrice célèbre de nouveau les bienfaits de la guerre. Le traumatisme ressurgit, "essayons de savoir si l'armée sera efficace face à l'étranger". La tentative d'extermination échoue de nouveau face à l'arme de guerre. On se rend compte en observant

³³ : Thomas BRIAT, *Aux frontières du fantastique*, Idéale Audience, France2/France5, France, 2003

³⁴ : fr.wikipedia.org/cyberpunk

³⁵ : Alain GARSAULT, *Le récit cinématographique de S-F*, in « Europe », n° 580-581, Août-Septembre 1977, p.122

le film que les soldats qui composent cette armée ne sont pas tenus au courant de ce qui se passe sur la planète, si ce n'est que le contact avec les colons basés sur la planète LV-426 a été rompu. Ce sont les grandes compagnies scientifiques qui ont envoyé ces colons sur la planète alien, et les grands décideurs qui envoient les Marines au massacre.

Contrairement à une époque où l'armée avait le pouvoir aux Etats-Unis, ici, on se rend compte qu'elle a été reléguée au second plan derrière les entreprises économiques qui entreprennent de terra former d'autres planètes du système solaire. Ces colons, des familles, ont été envoyés dans le but de mettre en place des processeurs atmosphériques pour que l'air y soit respirable.

Grand thème de la science-fiction, la conquête de l'espace, qui, dans *Alien*, est déjà à un stade bien évolué. Alors que les cyberpunks tentent de conquérir le réseau sur terre, les colons conquièrent les planètes en dehors de notre atmosphère, grâce à une technologie qui permet à l'homme de quitter la Terre. Les auteurs prédisent un futur où la technologie nous permettra de réfuter les arguments de Hannah Arendt : « La Terre est la quintessence même de la condition humaine, et la nature terrestre, pour autant que l'on sache, pourrait bien être la seule de l'univers à procurer aux humains un habitat où ils puissent se mouvoir et respirer sans efforts et sans artifice.³⁶ »

De cette situation futuriste représentée dans le film, on peut affirmer que la technologie militaire, face à l'extra-terrestre n'est pas de taille car même pourvus de camions blindés équipés d'écrans de contrôle, les soldats échouent à cause d'une mauvaise manœuvre du lieutenant Gorman qui dirige les Marines. Ce n'est donc pas la technologie qui remplacera le discernement humain. L'arme de guerre, si l'on ne possède pas la tactique mène à l'échec.

La mission tourne au drame quand les soldats se retrouvent pour la première fois confrontés aux aliens. Le lieutenant panique et se retrouve incapable de prendre une décision face à l'attaque. Plusieurs soldats périssent car celui qui est à la tête de la hiérarchie est incompetent. On peut alors penser que la compagnie a volontairement désigné ce lieutenant, sachant qu'il manquait d'expérience, pour que la mission échoue. Il s'agit en effet non pas de tuer l'alien, mais de le ramener vivant sur terre.

Dans cet opus, on nous montre une technologie militaire inefficace. En revanche, le robot est devenu, lui, plus humain, car c'est l'androïde bishop qui sauvera les vies de Ripley et de la petite fille Newt. Inversement des rôles, Ash était un robot scientifique destructeur, Bishop devient le protecteur de l'homme. Ceci est le résultat d'une évolution dans la manière de concevoir l'homme artificiel. Le robot Ash incarnait les caractéristiques négatives de l'homme, Bishop a été conçu pour ne conserver que les caractéristiques positives de l'homme pour garantir la préservation de ce dernier.

Les thèmes centraux du film sont axés sur l'armée et la soif de l'homme pour le profit. Il semble que la dernière alternative de sauvegarde de l'humain réside dans le robot, plus humain qu'un humain.

³⁶ : Hannah ARENDT, *Condition de l'homme moderne*, Calmann-Levy, coll. Agora, pocket, traduit de l'américain par Georges Fradier, 1994. 1^{ère} édition 1961.

Alien 3 : retour aux sources, l'âge de feu.

Dans ce troisième opus, nous effectuons un retour aux origines primitives, aux pulsions animales, au mythe de Prométhée. Le lieu clos où se déroule le film est une prison. Pas de haute technologie, pas de laboratoires d'expérimentation, juste un pénitencier où on été exilés des détenus dangereux. Nous sommes sur la planète « Fury 161. La compagnie Weyland Yutany y a installé un pénitencier du bout du monde » explique le détenu et médecin Clemens à Ripley.

Nouvelle méthode pour éloigner le mal de la planète terre. On envoie des hommes sur une autre planète pour éradiquer la violence et en contrepartie on ramène un autre alien, aux pulsions tout aussi destructrices que les détenus, pour permettre les avancées de la science.

Le pénitencier est équipé d'une fonderie, et d'un espace initialement étudié pour le stockage de déchets nucléaires, mais il ne sert pas à cela, « ils ont changé d'idée », et des bidons de quinitricetyline y sont entreposés. Un liquide hautement inflammable utilisé durant la seconde guerre mondiale, destiné ici à tuer l'Alien.

Retour aux sources, à la pyrotechnologie, liée à la première révolution industrielle et à la bombe atomique, par la couleur orangée dans laquelle baigne le film et qui n'est pas sans rappeler la couleur des flammes et du feu, et qui rend cette impression de chaleur intense lisible sur les visages des acteurs.

Voici un lieu où l'homme est ramené face à lui-même, face à ce qu'il a inventé, à la technique, au feu.

Et pour bien nous faire comprendre le retour aux sources, Ripley dira à 65, (surnom donné au directeur adjoint du pénitencier, en référence à son quotient intellectuel) après avoir esquissé avec lui un plan d'attaque contre l'alien :

« Vous n'avez pas de lampes ?

- On a des milliers de lampes mais on a pas de piles je vous l'ai dit rien ne fonctionne.

- Des torches ? Est-ce que vous avez appris l'art de faire du feu ? Parce que l'humanité toute entière y est parvenue dès l'aube de l'âge de pierre ».

Le robot Bishop a été détruit dans le crash de la capsule. Ripley, ayant besoin d'informations sur ce qui s'est passé avant ce crash reconnectera Bishop à l'ordinateur de bord. Elle le démarre en court-circuit et sa voix se mélange à celle de la boîte noire. Impossible pour lui de résister, le robot a développé des capacités (humaines ?) de souffrances, il a mal et demande à être déconnecté, euthanasié. Ripley met fin à la douleur d'un être artificiel pour mener un combat avec des êtres humains. Si l'on se réfère au film précédent, elle donne la mort à celui qui lui a sauvé la vie. Elle se donnera la mort également, en se laissant tomber dans la fonte en fusion, pour sauver l'humanité en emportant avec elle le dernier alien.

Au niveau technologique donc rien de très abouti, le film n'est pas tourné vers ce genre de réflexions, nous verrons plus tard qu'une autre dimension de l'homme a pris place dans la science-fiction. Un retour dans le passé pour nous montrer que l'homme, avant de se réconcilier avec la machine, doit tout d'abord se réconcilier avec lui-même.

Pour la comparaison avec le cyberpunk, au niveau technologique, nous sommes à l'antithèse. D'un côté, des auteurs qui célèbrent la technologie, de l'autre, des hommes ramenés à leur état primaire.

Alien, la résurrection : une technologie à visage humain.

Elle incarne cette fois un monde à part entière. Nous entrons dans la première séquence du film dans l'USM Auriga, une station de recherche médicale. Le diminutif USM signifiant United Systems Military. La médecine est donc de nouveau associée aux militaires.

Cette station, véritable ville spatiale est sous la commande d'un ordinateur appelé « le Père ». En référence à Maman dans Alien, à la seule différence que l'ordinateur n'a plus besoin de l'homme pour agir. Il est devenu une entité à part entière. On a confié le contrôle de la station à la technologie. Mais elle est envisagée d'une manière plus optimiste, ce n'est pas la technologie qui détruit, contrairement à Maman ou Ash, elle n'a plus la même fonction.

La figure du robot joue un rôle capital. Il est incarné par une femme, Call ; elle est programmée non plus pour prendre des décisions scientifiques, mais pour protéger les hommes. On n'apprend que tard dans le film qu'elle est non humaine.

Et qui plus est, Call est : « un Auton, un robot conçu par des robots, je m'en souviens. Ils étaient censés relancer l'industrie des synthétiques mais ils ont mis le feu à l'usine. Ils n'aimaient pas obéir aux ordres. Le gouvernement les a fait rappeler. Apparemment, seuls quelques uns ont réussi à s'échapper. »

Un robot conçu par des robots qui est plus humain qu'humain. Voici une problématique inhérente au cyberpunk émergent après les années quatre-vingt dix. Le robot Call a, tout comme la femme cyborg de *Ghost in the Shell*, développé des capacités humaines de conscience, et une forme évoluée d'intelligence, qui lui permettent d'agir par elle-même, dans une optique optimiste. Le robot Call est également une figure qui s'apparente au personnage interprété par Milla Jovovich : Leelou dans le film de Luc Besson, *Le cinquième élément*, sorti la même année que le film ici présenté.

Lors d'une discussion avec le clone de Ripley, on comprend l'enjeu, d'une part pour Call d'être une femme cyborg, d'autre part pour Ripley, d'être clonée :

Call « Pourquoi tu t'accroches à la vie ? Ca doit être intolérable d'être ce que tu es.

Ripley - J'n'ai pas vraiment le choix.

Call - Au moins tu es en partie humaine, je suis juste... Regarde-moi... je me dégoûte.

Ripley - Pourquoi es-tu venue ici ?

Call - Pour te tuer, tu te souviens ? Avant qu'on nous annule, j'ai accédé à l'ordinateur central. Toutes les saletés secrètes couvertes par le gouvernement y sont répertoriées, et ça aussi, toi, les aliens, et même l'équipage du Betty. Je savais que s'ils réussissaient tout le monde y passerait.

Ripley - Pourquoi tu essaies tant de protéger les hommes ?

Call - Parce que je suis programmée pour ça.

Ripley - Tu es programmée pour être une conne ? C'est toi la conne dernier modèle du catalogue ? Tu es folle ?

Call - Je ne pouvais pas les laisser faire. Je ne pouvais pas les laisser se détruire eux-mêmes, est-ce que tu peux comprendre ça ?

Ripley - Une fois j'ai essayé de sauver mon prochain. Ca n'a pas marché. Il y avait cette fille, elle faisait des cauchemars, j'ai essayé de l'aider mais, elle est morte. Aujourd'hui je ne me rappelle même pas son nom. »

Call a même la capacité de rêver car elle est équipée de processeurs nerveux. La question de Philip K Dick est réinterprétée : « Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ? » Ici, Call a hérité d'un inconscient... en silicium. Mais finalement, quoi de plus banal pour un robot à visage humain que de bénéficier de cette particularité.

Dans le dialogue, on comprend que la technologie a remodelé la perception de la vie. Ripley ne peut visiblement plus mourir. Le contrôle du vivant, par le clonage et la volonté des hommes à viser l'immortalité sont les questions émergentes. Voici ce qui se passe quand la science va trop loin. Le robot, produit de haute technologie est plus raisonnable, il a compris que le fait de ne plus être un humain naturel est « intolérable ». On entre dans un nouveau conflit, celui de la technologie contre la folie des hommes. La situation initiale s'est inversée. Le clonage altère les souvenirs, une nouvelle mémoire se met en place, Ripley ne se souvient plus du nom de la petite fille qu'elle a sauvée. Le robot a en quelque sorte prit la place de sauveuse de l'humanité, elle fait partie de la nouvelle génération de personnes censées qui savent où se trouvent les dangers pour l'homme. D'elle-même elle est allée chercher les informations classées top secret dans un ordinateur.

Dans cet univers très futuriste, on se trouve dans des problématiques qui se réfèrent au cyberpunk. Mais la mise en forme et la manière de développer les réflexions sont différentes. Le robot Call s'est servi d'une base de données pour définir sa tâche. En tant qu'organisme cybernétique elle est liée à une forme de condition qui l'oblige à obéir à son programme. Elle peut être considérée comme un personnage cyberpunk dans sa manière d'agir et dans sa condition intrinsèque. Elle combat l'influence des grands décideurs grâce à son propre corps. Pour ce faire elle saura se connecter au programme du vaisseau et prendra sa place. Elle entre dans la matrice câblée du cerveau du vaisseau et brouille le programme.

- **La science**

L'image de la science et du scientifique.

Alien, le huitième passager : Ash et l'entité anonyme.

« L'être monstrueux est lié au savant fou, créature spécifique de la S-F et particulière à ses récits cinématographiques. Le savant fou n'est d'ailleurs qu'un avatar du savant, et dans l'esprit du spectateur et dans l'évolution du récit. ³⁷ »

Ash est la figure représentative de ce savant fou qui refuse obstinément de tuer l'Alien qui sera pour lui, LA nouvelle créature à étudier. Comme précisé plus haut, il est intimement lié à l'ordinateur de bord et à la compagnie. L'équipage peut être sacrifié pour que l'Alien soit ramené sur terre. Dans la chronologie du film on voit ce robot s'aliéner petit à petit sous l'emprise de la folie liée à sa découverte. Dès le début du film, pendant le repas, on peut remarquer qu'il est déjà mis en retrait par le reste de l'équipage. Alors que tous sont assis, lui est debout et observe. On apprend qu'il est préposé aux décisions scientifiques, mais également, au cours d'un dialogue entre Ripley et le commandant de bord Dallas, que la

³⁷ : Alain GARSAULT, *ibid*, p.122

compagnie a vraisemblablement placé ce robot à ce poste, car, dénué d'instinct de vie, il savent qu'il ira jusqu'au bout pour obéir aux ordres, contrairement à l'équipage.

« Je me borne à commander cet appareil, pour tout ce qui concerne le service scientifique c'est Ash qui a le dernier mot.

- Et pourquoi a-t-il le dernier mot ?
- Il a le dernier mot tout simplement parce que la compagnie veut qu'il l'ait.
- Depuis quand est-ce un règlement en vigueur ?
- Le seul règlement qui soit en vigueur c'est de faire ce qu'ils veulent qu'on fasse.
- Tu as déjà fait un voyage avec Ash avant celui là?
- J'ai fait cinq voyages avec un autre officier scientifique. Ils l'ont remplacé par Ash deux jours avant que nous quittions Thedus »

Il faut suivre coûte que coûte les ordres de la compagnie. Nous sommes dans la perspective cyberpunk d'une entreprise économique qui a pris le contrôle, ici en l'occurrence sur ce qui concerne le fret dans l'espace. Le « Nostromo », est un vaisseau-transporteur commercial qui achemine de l'espace à la terre des produits de raffinage, à savoir 20 000 000 de tonnes de minerai.

Comme pour Call, on apprend tard dans le film que Ash est un robot. Mais on se doute très tôt qu'il s'interposera en ennemi du reste de l'équipe.

Lorsque le facehugger (littéralement agrippeur de tête), bébé alien qui féconde sa proie est introduit dans le vaisseau, sous les ordres de Ash, tout le monde sait que l'organisme peut faire de terribles dégâts mais Ash refuse de s'en débarrasser.

« Il a l'air mort.

- Très bien on s'en débarrasse.
- Ripley, pour l'amour du ciel nous nous trouvons pour la première fois devant un spécimen de ce genre. Il faut le rapporter pour faire toutes les analyses expérimentales.
- Ash c'est une blague, ce truc est bourré d'acide, même mort qui sait ce qu'il va faire ?
- Il n'y a aucun risque à mon avis ce n'est pas un zombie. »

Il prétexte l'image du zombie, se moquant des peurs selon lui infondées de Ripley, sans s'imaginer que ce qu'il a sous ses yeux peut être plus dangereux qu'une créature de fiction. La soif du scientifique à vouloir savoir tout sur tout mène souvent au drame. Mais conscient de sa propre invincibilité, il fait tout pour préserver l'alien.

Au-delà de la folie de la découverte, Ash perd également son self-control car ses circuits internes se déconnectent après avoir reçu un coup de poing de Ripley. Il tente de la tuer en la traquant dans un sas. C'est à ce moment que l'on apprend qu'il est synthétique, on comprend alors son peu de respect pour la vie humaine.

Double personnalité pour ce savant fou qui est à la fois scientifique et androïde. La vision de la science et du scientifique son extrêmement pessimistes.

« Ils voulaient qu'on ramène l'étranger pour les services de la défense, Ash était chargé de le protéger. »

L'alien était prédestiné à devenir une arme pour le gouvernement. La science est intimement mêlée aux affaires militaires. Dans l'optique du film, on sait qui dirige le monde à ce moment et à quel point la vie humaine est sous-estimée. Autre problématique soulevée, la recherche de

la perfection par la science et les dirigeants. Alors qu'il n'a plus rien à perdre Ash tient un discours provocateur assez violent :

« Vous n'avez toujours pas compris ce à quoi vous avez affaire, n'est ce pas ? C'est l'organisme parfait. Sa perfection structurelle n'a d'égale que son agressivité. J'admire sa pureté. C'est un battant, libre de toute conscience, de tout remords, ou d'une quelconque moralité »

Selon Ash, l'Alien est l'opposition parfaite de l'homme. Il nous le présente comme la perfection même, atteinte grâce à l'absence de sentiments, de sensations, d'esprit. Cela n'est pas sans rappeler l'idéologie eugénique, et l'envie de création d'êtres considérés comme étant parfaits. Le discours subjectif du robot nous ramène à nous-mêmes.

Le scientifique est donc représenté comme celui qui anéantira la vie. Celui pour qui la recherche scientifique est à la base de tout, et pour laquelle tout peut être sacrifié, cette vision de la science sur un ton catastrophiste accentue les nouvelles angoisses émergentes vis-à-vis de la science.

Aliens, le retour : opposition.

Sept ans plus tard James Cameron nous dresse un portrait tout aussi noir des scientifiques. Cette fois incarnée par un humain, on découvre une opposition entre deux conceptions de la science : on a d'une part celui qui souhaite amasser l'argent, Burke, et d'autre part celui qui ne s'intéresse à la science qu'en tant que discipline, le robot Bishop. La science n'est pas mauvaise, ce sont les forces du pouvoir qui gravitent autour qui la rendent hostile. La confiance s'installe, le robot devient un allié de la vie, et l'homme au contraire aspire naïvement à sa destruction.

Il ne connaît pas le pouvoir destructeur de l'alien et se sent invincible, protégé par une compagnie, retranché derrière les décisions scientifiques qui tendent à l'imprudence. Burke n'évalue pas les risques.

La compagnie ne croît pas à l'alien, c'est pour cette raison qu'ils ont envoyé des colons sur la planète. Précisons que dans le premier film - cinquante sept ans plus tôt dans la chronologie de la saga - ce sont les hommes qui sont allés volontairement sur la planète pour déloger l'ennemi, ce sont donc eux les fautifs. Dans cet épisode, en revanche la situation est différente, pour servir une certaine idéologie : celle de la peur de l'ennemi qui envahit un système préétabli. En effet, trente ans après les premières aventures du Nostromo, la planète alien a été colonisée. Les hommes s'y sont installés et, depuis vingt ans personne ne s'est jamais plaint d'une quelconque présence. L'homme va donc combattre un adversaire sur une planète qu'il s'est impunément attribuée. La planète LV-426 est prédestinée à devenir une extension de la Terre où les hommes pourront vivre.

Lors de l'exploration de la station, l'équipe découvre des aliens conservés dans des tubes. Les colons ont donc réalisé des expériences. On se demande qui ment. Est-ce la compagnie qui était au courant de ces pratiques, où les colons qui auraient caché la présence de l'organisme aux autorités ?

Pour ne pas perdre leurs traces, les colons ont été équipés d'émetteurs de dossiers individuels implantés dans le corps. Référence au cyberpunk et à la machine qui envahit le corps, ici elle était destinée à fichier chaque personne, laissant entrevoir la question de la perte de liberté individuelle. Les individus ne peuvent plus circuler sans être suivis par ordinateurs.

Bishop s'adonne lui-même à des analyses sur l'organisme, mais il est sous les ordres de Burke qui transmet toujours le même ordre, ramener la créature.

Par la suite, on apprend que c'est ce même Burke qui a envoyé les colons sur la planète, alors qu'il était au courant de la présence des aliens. C'est donc par la faute d'un seul homme que les cent cinquante-sept colons sont morts. Il ne rend pas compte de ce qu'il a fait. Il a été aveuglé par l'appât du gain, il veut devenir le héros de l'armement biologique. Tout comme Ash, Burke tentera de tuer Ripley et la petite fille rescapée trouvée dans les souterrains de la station.

Deux visions de la science donc, Burke, qui ne mesure pas la puissance de l'étranger. Il est dans ce film l'incarnation du mal par excellence. Le complot qu'il a mis en place vise à tout détruire, dans la guerre pour l'armement. Ce n'est plus la créature qu'il faut combattre mais l'homme. L'ennemi ne se trouve par conséquent pas à des années lumières de la planète Terre mais au sein même du groupe. Burke représente l'ennemi intérieur qui a infiltré le système. Deux ennemis mis en scène, la folie du scientifique pour la guerre et l'alien qui, dénué de toute forme de conscience et d'humanité détruit tout sur son passage. Omniprésence du mal, la seule arme capable de la détruire est la bombe atomique.

Bishop lui va tout faire pour sauver l'équipe. Il se sacrifie dans les tâches difficiles. Dans la visée d'une technologie libératrice de la folie des humains.

C'est donc la science corrompue, alliée à l'argent qui est critiquée. La question n'est donc plus de dire que le robot, la science ou l'armée sont bons ou mauvais : on assiste à la critique d'un système dominé par les capitaux et l'économie. Cameron prend la défense de la science et du robot, s'ils sont utilisés de manière rationnelle, dans un but de défense de l'humanité, et non corrompus par les forces extérieures, telles que l'argent, le pouvoir ou encore la guerre qui sont intrinsèquement liés.

Alien 3 : le médecin protecteur.

Comme il est précisé plus haut, la science n'est pas l'objet central de cet épisode. Nous pouvons néanmoins noter la présence d'un médecin au sein de la prison. C'est avec ce dernier que Ripley pourra nouer une vraie relation. Il est son allié, tout comme le prêtre. Ce médecin a été incarcéré à la suite d'une faute professionnelle.

La science n'est alors plus envisagée dans une optique futuriste. La prison est équipée d'une simple infirmerie et d'une morgue. Le strict nécessaire en somme. L'image du scientifique est proche de celle qui colle à la réalité, une personne rationnelle, qui cherche à aider les autres. Il est néanmoins isolé, et semble différent de ses camarades. Il est présent dans le seul but de préserver la santé, de veiller au bien-être de tous. Il fait partie intégrante de cette micro-société qui a évolué dans le pénitencier.

L'image du scientifique est donc décrite de manière positive. Précisons que ce médecin s'impose comme un allié infailible dès les premières minutes du film. Il est le seul personnage de toute la saga qui souhaite protéger Ripley coûte que coûte, sans arrière pensée,

sans rien attendre d'elle en retour, au risque de se fâcher avec ses camarades et son chef. On comprend qu'il a été incarcéré à tort car la faute était indépendante de sa volonté. On arrive presque à s'attacher au personnage car il s'est racheté de sa faute.

Alien, la résurrection : naissance d'un monstre.

« Ma maman m'a toujours dit que les monstres n'existent pas, les vrais monstres. Mais, il y en a. »

Nous effectuons un retour à la science-fiction pure dans ce dernier épisode de la quadrilogie, directement plongé dans les débats contemporains sur le génie génétique, la fabrication de monstres selon la vision du film qui met en image les peurs dans le domaine de la manipulation. Nous entrons dans un monde où les grandes disciplines humaines telles que l'armée, la science, la politique, sont réunies autour d'un seul et même projet, la domestication de l'alien dans le seul dessein d'en faire une arme redoutable.

La science promet de permettre tout, même de contrôler l'incontrôlable. Lors d'un repas avec un scientifique, Ripley apprend comment elle a été recréée :

« Un long travail, à partir de ton sang congelé et récupéré sur la planète Fiorina 16, là où tu es morte. On t'a reconstituée. On t'a clonée »

Les découvertes dans le domaine de la génétique donneraient aux êtres le moyen d'accéder à l'immortalité, mais ici elle a surtout permis d'avoir la mainmise sur le destin d'une personne. En éliminant le facteur aléatoire de l'instant où doit arriver la mort, l'homme redessine sa condition d'être naturel. C'est l'image du scientifique qui se prend pour Dieu.

On ne fait plus d'expériences sur les animaux. On fait importer de manière illégale des cobayes humains sur la station spatiale pour effectuer des expériences. Après le trafic d'organes arrivera le trafic des corps semble nous dire le film. Tout est permis dans les expériences scientifiques, y compris sacrifier la vie humaine, pour accomplir artificiellement la destinée d'une autre forme de vie, plus rentable que la vie animale et la vie humaine. Le général Perez, grand dirigeant de la station le fait savoir :

« Le jour où elle m'envoie un regard de travers moi j'la liquide parce qu'en ce qui me concerne le numéro 8 (le clone de Ripley) n'est plus qu'un emballage perdu. Sa majesté (la reine pondreuse alien extirpée du thorax de Ripley) c'est ça notre vrai bénéfice. »

Un emballage perdu, l'homme est un récipient destiné à recevoir un produit de consommation. A grande échelle, l'homme devient une simple enveloppe charnelle dont le rôle est de donner la vie. Deux oppositions en parallèle. Le clone de Ripley, qui aura été la seule à avoir bénéficié des avancées scientifiques pour garder la vie, de l'autre, des corps destinés à mourir pour pouvoir donner vie à l'alien.

La station spatiale est une vaste industrie de reproduction du vivant. Ripley est devenue un monstre technique de cette industrie humaine en proie à une sorte de folie délirante. Les scientifiques prétendent qu'ils réussiront à apprivoiser la créature, se prenant pour des démiurges, ayant une entière confiance en eux et en leurs techniques, oubliant le facteur aléatoire de la nature. La situation dérape lorsque deux aliens se battent à mort. L'acide contenu dans leur corps se déverse, qui rongera les parois du vaisseau. Ce n'est pas une erreur

technique qui déclenche le désastre mais une erreur de connaissance du sujet d'expérimentation. La nature reprend ses droits. La science ne peut pas tout contrôler et le virus alien se répand, telle une épidémie. C'est de la perte de contrôle que se propage le mal.

Ici est représentée une image un peu délirante et perverse du scientifique. Le savant fou prêt à tout, même à manger des vers de terre vivants pour se rassasier.

Selon le discours du film, le scientifique fait preuve de sadisme pour oser réaliser ce genre d'expérimentations. On le voit lors de la fécondation in vitro de plusieurs hommes par des aliens. Le médecin contemple le spectacle avec un rictus pervers qui démontre ce qu'il peut ressentir à ce moment. Le regard de la science aux vues de la réussite de ses expériences et le déni du vivant naturel pour parvenir à ses fins.

L'évolution à travers les quatre films

Nous pouvons constater une évolution de l'image que l'on attribue aux scientifiques et à la science, qui n'est pas sans rappeler celle que l'on observe dans nos sociétés.

La science incarne la peur car elle s'intéresse au corps humain, ce qui nous touche au plus profond. Il n'est donc pas étonnant de voir un robot traiter des sujets qui touchent à l'humain. La froideur objective est mise en avant par l'attitude de Ash. Comment est-il pensable que l'artifice puisse ainsi décider du sort d'être vivants ?

Dans *Aliens*, conscients de l'erreur commise en confiant les décisions à l'artifice, la compagnie rectifie le tir pour la deuxième mission, mais l'être humain se révèle être encore pire que le robot, dominé par ses pulsions de pouvoir.

Dans *Alien 3*, le médecin Clemens nous réconcilie avec la discipline et se rachète de ses fautes.

Enfin, dans *Alien, la résurrection*, la boucle est bouclée. A l'entière différence de Ash c'est le robot qui sauve l'humanité. Regain de confiance en la technologie, et espoir triste de voir arriver un jour une horde de robots programmés pour sauver l'humanité.

La science et ses acteurs sont donc au centre du débat. Mais on ne peut que remarquer le peu de confiance que les auteurs ont en l'homme et en ses créations. Le robot scientifique Ash agit seul avec maman. On observe une théorie du complot liée à une seule conscience. L'idée que l'on se fait qu'un seul et unique scientifique parmi tant d'autres peut tout faire basculer. La vision est de même pour le scientifique Burke à l'exception que celui-ci est un être humain. Dans les deux premiers films on voit la condamnation d'un seul personnage. On est dans l'idée que la science n'est pas mauvaise tant qu'elle est supervisée, contrôlée par plusieurs cerveaux, imposant leur propre subjectivité sur les choses. Autre personnage dans *Aliens*, le robot Bishop qui est programmé pour ne s'intéresser qu'à la créature en tant qu'outil de connaissance, est donc mis en dehors du complot. Ce ne sont pas les scientifiques qui sont à blâmer mais les malfaisants dirigés par leurs pulsions machiavéliques.

Dans le dernier film, tout le monde est lié, et naît alors un regain de la haine envers les hommes de science, ce qui n'est pas surprenant lorsque l'on prend connaissance de l'impact que peuvent avoir les dernières découvertes en matière de génétique.

La science, depuis la première révolution industrielle est confrontée aux critiques. Le scientifique au cinéma a toujours été une figure emblématique. Le savant fou est toujours du côté du mal, et c'est généralement la force de la communauté qui va le combattre.

Deuxième partie : Analyse de trois grands thèmes de la quadrilogie

Analyse de trois grands thèmes de la quadrilogie

5. La matrice

Qu'est-ce que la matrice ? Dans cette partie qui lui est consacrée, nous verrons que deux conceptions se superposent.

Commençons par deux définitions de la matrice : « L'idée de matrice veut dire tout d'abord le lieu dans lequel s'accomplit l'engendrement. Le mot désigne souvent dans la littérature l'utérus féminin qui va porter l'enfant. [...] Le mot est aussi utilisé dans un contexte mécanique comme synonyme de "forme" capable de recevoir une matière, ou encore une forme qui va permettre de découper une série indéfinie de pièces. Dans l'industrie du disque, on parlait de "matrice mère" pour un enregistrement original, de "matrice fille" pour une seconde copie servant aux séries.³⁸ »

Nous sommes, dans les deux définitions dans une même idée : celle d'une forme, d'un moule qui permet de façonner, de construire, un où plusieurs éléments nouveaux. Elle est un réservoir de potentialité universelle qui, une fois fécondée par le corps ou l'esprit permet manifester la vie. Ce n'est pas un hasard si le terme est cher aux cyberpunks, le cyberspace étant un micromonde parallèle qui permet d'engendrer des formes de vies artificielles telles que les virus où les programmes. Dans son sens vieilli, sa signification première la matrice est l'utérus. Il existe une dualité dans la conception que nous faisons du mot matrice : naturel et artificiel, utérus et cyberspace, mais aussi réalité et illusion.

Les lieux où se déroulent les quatre films sont des matrices artificielles reconstituées. Pour exemple observons le vaisseau « Nostromo », qui, par sa conception visuelle, n'est pas sans rappeler l'intérieur du corps humain avec ses veines où circulent les liquides et les gaz qui lui permettent de fonctionner (voir annexe n°.....) Les vaisseaux de la quadrilogie sont des matrices fabriquées par l'homme et qui lui offrent la possibilité de se mouvoir dans un lieu hostile, l'espace.

L'exemple le plus frappant est le vaisseau alien. La métaphore est clairement explicite. L'équipage chargé d'aller visiter la planète entre dans la matrice Alien par une porte qui rappelle explicitement un vagin.(voir annexe n°.....) Ce qui n'est pas étonnant quand on observe les travaux du peintre Giger, fasciné par l'anatomie humaine, la naissance, le fœtus et le corps maltraité.

La femme est composée d'une matrice, son utérus. Ici, elle est placée dans une autre matrice, à savoir les lieux clos dans lesquels se déroulent les quatre films, pour sauvegarder la vie elle va se battre contre les forces qui cherchent à détruire la matrice en tant que forme naturelle de reproduction. Elle lutte dans une matrice artificielle pour sauver sa propre vie, et celle des autres.

³⁸ : sergecar.club.fr/TPE/matrice/matrice1

• Ripley et la matrice artificielle.

Alors que les cyberpunks résistent à la technologie en tant qu'outil de contrôle et d'abus, le personnage Ellen Ripley résiste face aux forces dominantes et destructrices que sont, la science, envisagée dans son aspect le plus noir, l'argent et la quête du profit qui mènent au pouvoir. C'est le combat acharné de la mère qui cherche à sauver ses enfants. Dans le premier film elle réussit à sauver le chat Jonesy. L'animal, qui incarne l'être innocent, le seul à s'être échappé des griffes de l'alien, est son allié qui la ramène à sa condition de femme enfant. Dans le second film elle adopte une petite fille, autre personnage sans défense. Ripley devient mère, dans Alien 3 elle porte l'alien en elle. Malgré ses tentatives de préservation de la vie elle se voit contrainte d'enfanter un monstre. Son suicide marque la fin du triptyque. Dans la résurrection, elle a échoué dans son combat car elle est devenue une femme monstre, mi humaine, mi alien.

Ce n'est pas un hasard si l'ordinateur de bord est appelé Maman dans Alien 1. En effet on observe une confrontation entre la mère suprême, qui donne l'ordre d'aller chercher une forme de vie inconnue, et la femme qui s'émancipe de la domination matriarcale. Le vaisseau tout entier est le corps de cette maman artificielle dans laquelle vit, mange et dort l'équipage. Tels des enfants ils sont contraints d'obéir aux ordres de la machine. A défaut de pouvoir procréer naturellement, Maman trouvera son substitut dans l'alien. C'est la machine qui offre au monstre l'opportunité de se développer. La femme, de laquelle doit provenir toute forme de vie détruira cette progéniture malfaisante et sauvera l'innocence incarnée par le chat. On est dans une vision de la femme qui doit se battre pour conserver le pouvoir qui lui revient, celui de donner la vie.

• L'illusion.

Dans Aliens le retour, Ripley ne combat plus un artifice mais une autre forme de destruction, le pouvoir, incarné par un homme. A lui seul, il a causé la mort de centaines de personnes et Ripley est déterminé à venger ces gens, non pas par la destruction mais par la justice. Elle s'acharnera dominée par son instinct maternel à protéger Newt. D'un côté donc, la matrice comme forme qui conditionne l'homme et de l'autre toujours, la femme, matrice naturelle. Selon le philosophe Günter Anders, « ceux qui sont conditionnés ont été préparés à l'être ³⁹ » Burke est le cas typique de l'être conditionné par l'illusion du pouvoir et « il est inutile de distinguer un état initial où le consommateur serait une sorte de table rase et un processus par lequel l'image du monde serait ensuite imprimée sur ce disque vierge. L'esprit du consommateur est toujours déjà préformé; il est toujours déjà prêt à être modelé, à recevoir les impressions de la matrice; il correspond toujours plus ou moins à la forme qu'on lui imprime. » Burke est déjà à l'origine un homme qui aspire à cette condition, il fait partie de ces gens aveuglés par l'envie d'être toujours plus fort, plus riche plus influent. Burke est un consommateur de pouvoir, et aveuglé par ses envies il a causé la mort. Nous sommes avec Burke dans la conception d'une matrice invisible qui conditionne et qui empêche l'homme d'ouvrir les yeux sur les conséquences de ses décisions. En opposition, la femme conditionnée également, mais par son propre corps qui l'oblige à lutter pour l'existence, en faisant preuve de discernement.

³⁹ : sergecar.club.fr/TPE/matrice/matrice7. Günter ANDERS, *L'obsolescence de l'homme*, p.226

La femme tient le rôle de celle qui conserve les valeurs familiales, grâce à la mort de Burke, et au happy end, la matrice naturelle est sauvée et ceci est la garantie que rien ne sera bouleversé.

• La matrice et l'intolérable.

Dans Alien 3, Ripley porte un alien en elle. Dans cette prison, même l'être le plus pur semble condamné à être un monstre. On observe une confrontation entre une entité invisible, la compagnie, qui envoie un message par ordinateur donnant l'ordre de mettre Ripley en quarantaine et de la surveiller, de la maintenir en vie, et le petit monde du pénitencier dirigé par la religion.

« Arrêtez vos salades ma p'tite dame, j'suis pas votre genre. J'ai tiré vingt ans pour viol et assassinat »

Celui qui s'est déclaré prêtre au sein du pénitencier fait comprendre à la femme qu'ils sont différents. Il était sur terre un être aux pulsions destructrice, mortellement dangereux. Mais Ripley, enceinte de l'alien, rejoint malgré elle, cette catégorie d'individus, dans le sens où le mal s'est introduit en elle. Leurs passés sont aux antipodes, d'un côté des violeurs, assassins de la pire espèce, et de l'autre une fervente défenseuse de la vie, se retrouvent enfermés sous le même toit. Le mal combat le mal, ceci fait du troisième film le plus noir de la série.

C'est la religion qui met tout le monde d'accord. C'est grâce à elle que les prisonniers ont survécu et se sont soignés de leurs pulsions.

• La matrice souillée pour une nouvelle forme de reproduction.

Dans la résurrection, Ripley est clonée. Là se pose alors la question : Est-elle encore humaine ? La femme en tant que matrice de reproduction est gardée en vie, mais elle n'est plus « qu'un emballage perdu ». L'idée principale développée ici est que l'artificiel a condamné le naturel. Dans un processus normal de reproduction, les deux parties s'en sortent vivantes. Les scientifiques condamnent des corps vivants pour en reproduire d'autres. La science dans sa froideur objective ne s'intéresse plus à l'humain, considéré comme un objet périmé. L'homme a atteint sa date d'expiration. Au-delà d'une création telle que le cyborg, mi homme mi machine, ici on ne conserve que la capacité à recevoir une forme de vie. L'alien n'est pas une extension du corps, car il signe son trépas. N'ayant pas encore trouvé le moyen de fabriquer une matrice artificielle, les scientifiques utilisent des matrices naturelles. L'effroi provient aussi du fait que la fécondation n'est plus réservée à la femme. Les hommes sont aptes à reproduire. Une autre conséquence du bouleversement de l'ordre par la science. La reproduction deviendrait un acte contre nature, et dans ces actes contre nature il n'est pas étonnant de voir apparaître des créatures contre nature. La figure du monstre est mise à l'image lorsque Ripley découvre les clones ratés et qu'elle se trouve confrontée à une autre elle. Le choc se produit avec à l'effet miroir, et l'effroi provient de la découverte du jumeau monstrueux, au corps anormal. Le génie génétique dans ses multiples tentatives fabrique des monstres.

En fait nous observons un recul de l'homme face à la créature. Il ne s'agit pas de cloner des êtres humains mais des machines de guerre. Dans les débats sur le génie génétique, la plus grande opération en vue est de fabriquer entièrement un être humain. Mais Ripley n'est qu'un clone sans intérêt, vision futuriste sur une branche du génie génétique. Les recherches sur le clonage ont abouti mais n'apportent plus rien, l'homme n'est qu'un sous-produit, il faut donner et protéger la vie des êtres qui nous sont supérieurs. Et, retournement de situation, c'est un être artificiel cette fois qui doit détruire la bête et tout ce qui lui est rattaché. L'homme a programmé un robot pour le défendre. Profondément bon, l'androïde a atteint sa phase ultime. La roue a tourné, nous ne sommes plus dans le combat de l'humain contre les machines mais des machines contre l'homme, aliéné non plus par l'artifice mais par la machine de guerre, bien vivante.

Le pouvoir de la science en matière de génie génétique est bien réel. La réflexion ici mise en avant est que l'être humain, et par extension la vie naturelle (Ripley) ou non (Call) n'a plus de raison d'être. Jeunet nous livre une vision alarmiste de ce que pourrait donner l'aboutissement de telles pratiques si elles sont pratiquées par des individus insensés et extravagants.

• La matrice, une autre perception du réel.

Au final, le concept de matrice semble être la base de tout. La matrice en tant qu'utérus permet de donner la vie. Lorsque l'enfant grandit, il est conditionné par une matrice plus grande et invisible. Reste à savoir si cet enfant se laissera happer, ou s'il cherchera à sortir de l'illusion. L'aboutissement de la réflexion, dans une optique cyberpunk et technologique, le film *Matrix* résume bien la question de la matrice métaphorique en tant que forme de manipulation et d'illusion.

« La matrice est universelle, elle est omniprésente, elle est avec nous ici en ce moment même [...] elle est le monde qu'on superpose à ton regard pour t'empêcher de voir la vérité.

- Quelle vérité ?

- Le fait que tu es un esclave Néo. Comme tous les autres tu es né enchaîné. Le monde est une prison où il n'y a ni espoir ni saveur ni odeur, une prison pour ton esprit. »

« Qu'est ce que le réel ? Quelle est ta définition du réel ? Si tu veux parler de ce que tu peux toucher de ce que tu peux goûter de ce que tu peux voir et sentir alors le réel n'est seulement qu'un signal électrique interprété par ton cerveau »

« La matrice est un système Néo et ce système est notre ennemi. Quand on est à l'intérieur qu'est ce qu'on voit partout ? Des hommes d'affaires, des enseignants, des avocats, des charpentiers. C'est avec leur esprit qu'on communique pour essayer de les sauver mais en attendant, tous ces gens font partie de ce système, ce qui fait d'eux nos ennemis. »

Toutes ces réflexions sur la matrice, les découvertes scientifiques, et l'avènement de la technologie nous poussent à réfléchir sur nos propres valeurs et à nous demander quel est le sens et le but de la vie.

Dans le dernier film nous assistons à une réconciliation entre la reine alien et Ripley, qui révèle par là que les deux êtres ne sont finalement pas si différents. En effet, Ripley en tant que femme aurait voulu donner la vie à un enfant, ce qu'elle n'a pu faire. Elle semble

comprendre la reine, qui est devenue agressive parce que les hommes sont venus pour la tuer, l'exploiter, elle et sa colonie d'enfants. On comprend que son agressivité n'était peut-être due qu'à son acharnement à vouloir protéger ses petits.

De plus, elles font à présent partie de la même famille car Ripley a offert à cette reine un système de reproduction humain. Malgré la monstruosité de son fils, un mélange Alien femme, Ripley sera attristée de devoir lui donner la mort. Ripley incarne au sommet la figure de la tolérance ultime.

6 La religion

• Le salut.

Alien 3 : lors du repas, qui est toujours un moment clé dans les quatre films. Après les obsèques de l'équipage qui accompagnait Ripley dans le film précédent, on apprend que le prêtre de la prison, nommé Dillon est un meurtrier et un violeur qui ne souhaite pas être remercié pour les paroles qu'il a prononcées lors des funérailles :

« Pourquoi ? Pourquoi les innocents sont-ils punis ? Pourquoi ce sacrifice ? Pourquoi cette souffrance ? Il n'y a aucune promesse. Rien n'est sûr. Seulement que certains sont appelés, d'autres sauvés. Elle ne connaîtra plus jamais la souffrance et le chagrin de ceux qui lui ont survécu. Nous confions ces corps au vide, le cœur empli de joie. A l'intérieur de chaque graine réside la promesse d'une fleur. Et dans la mort de tout être, si infime soit-il, sommeille toujours une vie nouvelle. Un nouveau commencement. Amen »

Ces paroles sont à allier à la naissance, en parallèle, dans une autre pièce de la prison de l'Alien, expulsé par un chien.

Dillon vient prêcher en écho aux propos aussi désuets qu'automatiques du directeur de la prison :

« Seigneur. Nous te confions cette enfant et cet homme, leurs corps ont été libérés des ombres de notre nuit. Ils ont été délivrés de l'obscurité et de la souffrance. L'enfant et l'homme ne sont plus de notre monde. Ils sont à jamais éternels et immortels. La cendre à la cendre, la poussière à la poussière. »

Nous apprenons plus tard par le médecin Clemens en quelle forme de religion croient les détenus :

« Dillon et les autres ont embrassé la religion.

- Quel genre de religion ?

- Une sorte de fondamentalisme chrétien teinté de millénarisme apocalyptique ».

Le millénarisme est une doctrine de sectes chrétiennes apparues dès le premier siècle. Cette croyance résulte d'une interprétation d'un passage de l'Apocalypse de Saint Jean :

« Puis je vis un ange descendre du ciel ; il tenait à la main la clé de l'abîme et une énorme chaîne. Il saisit le serpent ancien, c'est-à-dire le diable ou Satan, et il l'enchaîna pour mille ans. L'ange le jeta dans l'abîme, qu'il ferma à clé, afin que le dragon ne puisse plus égarer les nations jusqu'à ce que mille ans soient passés. »

Selon les millénaristes du premier siècle, le Christ est censé revenir sur terre dans toute sa gloire pour un règne de mille ans. Ils pensent également que l'Apocalypse assurera l'extermination du mal et le salut d'un petit nombre.

Dans cette optique, le film prend une dimension religieuse explicite. Un détenu qui vient d'être confronté à l'alien le qualifie de dragon.

« Ce dragon, il bouffe le cerveau, on peut rien contre lui. »

L'alien est appelé le dragon, l'autre nom de Satan dans l'Apocalypse de Saint Jean. Aaron apparaît dans la Bible, le livre de l'exode. Il est le frère de Moïse. Aaron dans le film se trouve être l'adjoint du directeur.

Ces doctrines sectaires réapparaissent lors de conflits, qui inspirent à certains une fin du monde imminente. Dans un contexte de guerre, les Etats-Unis montrent par le biais du film que le salut sera assuré par la foi. C'est par ailleurs le prêtre Dillon qui se sacrifiera le premier pour assurer la mort de l'Alien. La foi lui a donné la force d'affronter le mal. Le film semble être un écho à la situation mondiale du moment. Il a été tourné pendant la guerre du Golfe, de fin 1990 à début 1992. Le cinéma se fait alors le témoin des tourments du monde et de la société à cette époque.

Se sacrifier au nom du bien, c'est également ce que fera Ripley, porteuse d'un alien. Dans cette microsociété archaïque qu'est la prison, les détenus n'ont plus d'autre choix que d'attendre patiemment le salut. Les prisonniers, grâce à leur foi, réussissent à survivre sur la planète. Dillon dira à Ripley, toujours au moment du repas :

«Vous avez la foi vous ? Ou zéro.

- A peine
- Nous on a tous la foi ici, on en a même assez pour vous.
- Sauf que les femmes ça vous gêne, non ?
- On en a jamais vu ici jusqu'à maintenant. Mais on est prêts à tolérer n'importe qui, et même l'intolérable.
- Merci
- C'est une question de principe, ça n'a rien de personnel. Vous voyez cet endroit, il est peinard pour attendre. Et jusqu'à aujourd'hui, on ne courait pas de risques, pas de tentation. »

Ripley représente une autre forme du diable dans les croyances, la tentation. Pour les détenus, elle devient l'autre incarnation du dragon, mais ils sont néanmoins prêts à la tolérer. Si l'homme garde la foi, il ne sera pas tenté par la femme. C'est pour cette raison que Dillon battra ses camarades alors qu'ils tentent de la violer.

« Taillez-vous, il faut que je rééduque mes petits frères. J'veux que ces cons réapprennent les vertus spirituelles. »

Il se veut le porte-parole des bonnes manières, et des valeurs. Un comble pour un violeur assassin. Le message du film est clair. Les hommes ne peuvent se racheter qu'en ayant une foi infaillible en Dieu et Dillon s'acharne à les éduquer au respect de cette foi pour assurer sa propre délivrance - en sa qualité de repent - et son ascension au paradis.

• Un nouvel ordre.

Dans ce troisième opus, la femme se sacrifie pour tuer le mal. On observe dans la chronologie du film une variante des grandes lignes de l'histoire de Jésus. Ripley arrive au sein d'une communauté et est automatiquement rejetée. Puis elle réussit à convaincre les "apôtres". Ils vont alors tous s'allier pour la même cause, la cause de Dieu et la destruction du mal. A la fin du film, Ripley donne sa vie pour sauver l'humanité et la laver de ses péchés, comme le Christ

crucifié. La métaphore de la crucifixion est par ailleurs évidente à la fin du film lorsque Ripley se laisse tomber dans la fonte en fusion : (voir annexes n° 5 et 6).

Chaque détenu prétend jouir d'un équilibre illusoire en la foi et la tentation absolue arrive : la femme. Deux d'entre eux sauront déchirer le voile de l'illusion pour regarder à l'intérieur de cette femme. Le médecin Clemens, qui saura être tolérant grâce à l'amour qu'il lui porte et Dillon grâce à la foi inébranlable qui l'habite.

Clemens est associé à Ripley en tant que femme car avant son incarcération son métier consistait à sauver des vies humaines. Le bien s'allie avec le bien : la femme. Dillon, sauvé par la croyance en Dieu va lui aussi s'allier à Ripley dans l'unique but de détruire le démon : l'alien. Il s'associe donc à la femme guerrière et masculine dans son apparence physique. On observe une dualité dans le discours narratif. Chaque personnage est animé par la dualité bien/mal, et tous vont s'associer dans l'unique but d'anéantir ce Mal. Ce sont les valeurs de la communauté qui sont également mises en avant. En étant tolérant et en s'alliant on peut vaincre le démon extérieur qui sévit et tue mais également le démon intérieur qui sommeille en chacun.

Dans la dernière séquence, Ripley atteint l'équilibre parfait entre son extérieur : un homme, - mis en image par son physique androgyne - et son intérieur : la femme. L'équilibre du yin et du yang étant atteint, le mal s'extirpe et tout retourne au feu primordial. Le cycle est terminé. *Alien 3* est une parabole, une relecture de la religion. Relecture car ce n'est plus un homme qui sauve l'humanité mais une femme ; c'est la fin du corps qui retourne à la source primordiale.

Le nouvel ordre s'impose grâce à l'avènement de la femme au rang de déesse toute puissante. Un moyen de redonner une légitimité au personnage féminin et de retrouver un espoir en la croyance. Comme le dit Muriel Andrin, dans un article paru sur Internet : « Pour moi, les cyberhéroïnes ressemblent sensiblement à d'inespérées déesses du 21^{ème} siècle, prêtes à engendrer une nouvelle mythologie sur les cendres de leurs ancêtres archaïques⁴⁰. »

Alien 3 signe la fin de la croyance en un Dieu tout puissant dans le sens où c'est maintenant une déesse qui le détrône. La différence avec les cyberpunks c'est la technologie. Dans la prison, rien de très évolué au sens technologique. On revient donc à son propre corps. L'extension ne passe plus que par lui.

Chez les cyberpunks, le corps c'est de la viande ! Le simstim, appareil servant à se connecter à une autre chair est « essentiellement un joujou de viandard⁴¹ », selon le pirate informatique. La chair est une prison. Les cyberpunks ne vivent que pour « l'exultation désincarnée du cyberspace⁴² ». La technologie étant à la base un moyen de libérer le corps des tâches du travail, elle est par conséquent également un moyen de se libérer de sa chair, de l'effort du corps, de se libérer de la matière. Le travail des cyberpunks consiste à se détacher du corps matériel pour se livrer à un exercice essentiellement mental. Chez les cyberpunks on opère un retour au psychique, dans le déni de la matière. La transcendance est possible grâce à la technologie. Mais chez les cyberpunks on a aussi cette idée de libération face au mal incarné

⁴⁰ : Muriel ANDRIN, *L'Eve virtuelle ou les paradoxes de l'héroïne cybernétique*.

www.digitales-online.org/textesfr/invites/andrin.doc

⁴¹ : William GIBSON, *ibid.*, p.67

⁴² : William GIBSON, *ibid.*, p.9

par les multinationales et leur infinie puissance. La foi n'est plus le moyen d'accéder à la libération, elle est remplacée par une technologie qui incarne une nouvelle croyance, un nouveau monde parallèle qui offre à ces hommes en quête de liberté un nouveau Dieu technologique, tout aussi dangereux lorsque l'homme s'en sert à mauvais escient.

Est-ce un hasard par ailleurs si Ripley dans l'opus qui suit est ressuscitée ?

Alien, la résurrection est la suite de la réflexion du film précédent. Ripley en tant que déesse est ressuscitée, comme le Christ. Mais elle n'est plus tout à fait humaine et semble être devenue la nouvelle créatrice de l'Alien. L'homme se prend pour Dieu : grâce au clonage, il a recréé une femme, qui elle-même est une sorte de déesse car elle a donné un de ses attributs à l'Alien : un système de reproduction humain. L'homme a en fait créé une Déesse pour une forme de vie étrangère.

A présent c'est le robot Call qui prend figure humaine en se connectant à la Bible, au Dieu tout puissant. Elle devient le bras droit de Ripley ressuscitée.

Le robot Call, incarnant la forme humaine technologique, se connecte au Père, figure du Dieu qui dirige les machines du vaisseau.

Alien 4 prend une allure mythologique avec la création de deux nouvelles divinités : D'une part « Le Père », qui est un Dieu technologique, lié au robot Call, représentant une forme de vie technologique, d'autre part une nouvelle reine, mi femme mi alien. L'homme a réussi à imposer une mythologie de forme humaine à la société Alien.

Ceci nous renseigne sur l'égoïsme de l'homme, qui dans sa mégalomanie tend à vouloir créer des divinités. L'homme a atteint son but : apprivoiser l'alien en lui offrant une déesse de son espèce.

7. L'Alien

• Cycle de vie.

Par sa forme anthropomorphe : deux bras, deux jambes, une tête, puis un tronc dans sa forme évoluée, l'alien représente l'anormalité liée au stéréotype de la forme humaine. Mais il est tout de même reconnaissable comme étant différent de l'homme car sa forme n'est pas sans rappeler celle de l'insecte géant.

Cette créature extra-terrestre a un mode de vie et une structure physique qui pourraient s'apparenter à celui de deux insectes : le limule tout d'abord, qui a inspiré la création visuelle du "facehugger" (l'agrippeur de tête). Il s'agit d'un arthropode marin qui semble ne pas avoir évolué depuis plus de cinq cent millions d'années. Nous pouvons en déduire que l'alien est présent depuis très longtemps dans l'univers.

La créature qui naît du corps fécondé s'apparente à celui du scorpion. Arthropode de la même famille que le limule et les araignées. En effet, le scorpion est particulièrement résistant au froid, au chaud et aux radiations, par conséquent il possède une faculté considérable d'adaptation et a réussi à s'installer sur tous les continents. Il se nourrit de proies vivantes uniquement, qu'il agrippe entre ses pinces ou qu'il paralyse à l'aide de son venin. Il a peu de prédateurs, ce qui fait de lui un être redoutable.

Le cycle de vie de l'alien se déroule en trois étapes :

Une reine pond des œufs. De ces œufs éclosent les facehuggers, qui ont pour unique destinée de féconder un corps vivant. Après avoir fécondé, ils meurent.

Enfin, une fois arrivé au stade final de développement, l'alien s'extirpe du corps de son hôte en perçant sa poitrine. Le receveur meurt.

Dans ce cycle, un être se sacrifie pour permettre sa descendance ; la fécondation n'est que pure formalité. Le donneur meurt, le receveur également. La reproduction est synonyme de mort, symbolique très forte dans les travaux de l'artiste Giger, père de la biomécanique.

Sachant que l'alien adulte est une créature biomécanique, un mélange de chair, d'os et de pièces mécaniques, on ne peut que constater la perfection de sa structure physique. Qui fait de lui un ennemi quasi invincible. Le dégoût de l'insecte visqueux indomptable est ici mis en image.

L'insecte, de tous temps, est une source inépuisable d'inspiration pour la science-fiction. La peur liée à la bête est celle de voir la supériorité humaine détrônée au profit d'êtres supérieurs, blessure narcissique profonde. Ce qui empire la situation est de savoir que cet étranger utilise le corps humain pour se reproduire.

Dans la perspective de l'étranger on ne peut que constater le peu d'espoir en la survie de l'homme face à lui.

• L'étranger

Le thème de l'extra-terrestre est lui aussi une source d'inspiration pour la science-fiction, particulièrement pour les films américains du même genre. Depuis la guerre froide, l'extra-terrestre n'a cessé d'être la figure du monstre qui menace le pays.

L'alien par son nom est l'étranger par excellence. Il est l'incarnation du bizarre que l'on va chercher à connaître, à analyser, à ramener sur terre. Il semble être, au-delà de la création artificielle de l'homme, l'entité à la fois repoussante et intrigante qui force la confrontation avec un être totalement différent et « le corps étant ce qui rend l'autre visible en tant qu'autre, les apparences jouent donc un rôle prépondérant dans la perception de l'étranger.⁴³ »

Il inspire par là le dégoût et l'effroi et nous renvoie face à nous-mêmes et à nos instincts. La créature étant dotée d'un crâne démesuré peut laisser entrevoir dans l'imaginaire collectif qu'il est aussi doté d'une intelligence supérieure. L'Alien se pose donc en combattant, supérieur en force, supérieur par son intellect. Il devient pour les scientifiques l'arme absolue qu'il est inutile de fabriquer car elle existe déjà, il suffit donc de la ramener sur terre pour l'analyser et comprendre ses mécanismes.

Au-delà de son image anthropomorphe, l'extra-terrestre est doté d'une capacité d'évolution impressionnante. Il atteint sa taille adulte en l'espace de deux heures, ce qui est perturbant lorsqu'on le compare à toute forme de vie terrestre, cela fait de lui un être hors norme dans sa relation au temps.

C'est par le biais du corps vivant que l'alien peut assurer sa descendance et il prend les caractéristiques du receveur. S'il est engendré par un humain, il marchera debout, s'il est engendré par un animal, tel est le cas dans *Alien 3*, il se déplacera à quatre pattes. Sa capacité d'adaptation a cependant des limites. C'est un être qui va se calquer sur son environnement. Dans l'optique de l'étranger, supposition d'autant plus redoutable, car il est apte à s'ajuster.

Toutes ces caractéristiques : intelligence démesurée, évolution rapide, adaptation à l'environnement, font de la créature un étranger parfait pour la recherche, puis pour la guerre.

Mais au-delà de ses dispositions à être une arme qui défendra l'homme, encore faut-il l'appivoiser. Car la bête ne se laisse pas faire et elle tue pour assurer sa descendance. Elle peut se reproduire dans n'importe quelle forme vivante, tel un virus. Elle inspire la crainte mêlée à une fascination, car l'homme se retrouve confronté à un être qui le détrône du sommet de sa hiérarchie.

Tout commence avec un œuf. De cet œuf naît une première créature, dont la destinée unique est de féconder un corps. Une fois l'embryon installé dans la cage thoracique du receveur, une autre forme grandit et s'extirpe de force, en crevant la poitrine du receveur qui meurt. Idée inhérente à ce mécanisme, celle de la mère porteuse. Le corps est réduit à une fonction unique, la reproduction.

Fait marquant dans notre société, le changement d'attitude envers la sexualité. Ses aspects obscurs se sont affichés et font partie de la culture moderne depuis la seconde moitié du

⁴³ : Philippe LIOTARD, *Fictions de l'étranger, le corps soupçonné*, www.revue-quasimodo.org/PDFs/6%20-%20Liotard%20Corps%20Etranger%20Fictions.pdf

XXème siècle : « grossesse adolescente, pornographie adulte et enfantine, quartiers "chauds" offrant toutes les formes possibles de prostitution, lieux de rencontres pour sadomasochistes, marchés aux "esclaves sexuels". Le spectre le plus sinistre reste, aujourd'hui encore, la pandémie du SIDA qui s'étend inexorablement dans le monde, forgeant un lien indissoluble entre sexualité et mort entre Eros et Thanatos.⁴⁴ » Ce qui fait de l'Alien une créature repoussante est qu'elle féconde de force l'être qu'elle rencontre ; cela s'apparente à un viol, et est contre toute morale.

La relation au SIDA est intéressante. L'Alien se propage comme un virus dont personne ne possède l'antidote ; les scientifiques prétendent vouloir le ramener pour le bien de la recherche, on apprend plus tard qu'ils veulent en fait le ramener pour en faire une arme biologique. Ceci est clairement révélé à Ripley par Burke, le scientifique d'*Aliens, le retour*.

« Ces créatures valent des millions dans le domaine de l'armement biologique, alors, si vous jouez le jeu, vous et moi on pourra rentrer en héros et on sera riches pour la vie. » Sous couvert d'un intérêt purement financier, Burke, associé aux grands décideurs du monde tente de mettre Ripley dans sa démarche.

A la même période, le gouvernement Reagan était préoccupé par la croissance importante du génie génétique en matière d'armes bactériologiques. En effet, en 1984, le ministre de la défense américain alors en place, Caspar Weinberger, annonça qu'il possédait des preuves que l'Union Soviétique explorait les méthodes du génie génétique dans le cadre des programmes de guerre biologique. Par ce fait il devenait urgent pour les Etats-Unis de développer des protections contre des attaques éventuelles. Depuis 1986, « les différents secteurs des forces armées travaillent désormais sur pratiquement tous les agents pathogènes majeurs : maladies virales exotiques [...] aussi bien que virus récemment découverts comme celui du SIDA. Le Pentagone prétend que la plupart de ses travaux ne sont pas secrets et n'ont pour objectif que de fournir aux forces armées une forme de protection sous forme de vaccins et d'antidotes. Les spécialistes des questions militaires s'avouent pessimistes quant aux chances de la révolution génétique d'échapper aux détournements guerriers. En tant qu'outil d'extermination massive, les armes génétiques n'ont rien à envier aux armes nucléaires, et elles coûtent beaucoup moins cher. Ces deux caractéristiques, à elles seules, suffisent à en faire les armes idéales de l'avenir.⁴⁵ » Un discours qui rappelle celui tenu dans la quadrilogie. Hollywood et le Pentagone étant intimement liés, n'est-ce pas un moyen pour cacher ces pratiques ? L'Alien est un prétexte pour montrer qu'il est impossible d'utiliser une telle arme. Trop virulent il finirait par tuer ses propres créateurs. Comment noyer le poisson dans l'eau ? En faisant prendre les décisions scientifiques par un homme qui a causé la mort de cent cinquante sept colons. Cela est inacceptable, et improbable, il sera par ailleurs tué par l'Alien, cette mise en scène est une manière de dire, « vous êtes face à un film de fiction, ce que vous voyez à l'écran n'est pas la réalité ». Encore une fois c'est de l'étranger que viennent les problèmes : l'homme veut ramener un alien destructeur, un étranger venu d'une autre planète, et c'est ce même étranger qui cause la mort.

⁴⁴ : Stanislav GROFF, *HR Giger et l'âme du XXe siècle*, in *HR Giger*, Taschen, Zürich, 2000.

⁴⁵ : Jeremy RIFKIN, *ibid.* p.172-173

• Un espoir

Le seul espoir de voir la menace éradiquée est de la détruire avec l'arme nucléaire ou par le feu. L'arme de guerre éradique toute forme de menace alentour. Ce n'est qu'à partir du quatrième film que la méthode change. On peut considérer que les quatre films se terminent chacun sur un happy end. Mais si l'on regarde de plus près, ce happy end est faussé par une chose : la destruction. Dans les deux premiers films, nous sommes dans une optique où les problèmes se résolvent par l'anéantissement. Récupérant les méthodes radicales de la guerre, il semble que le seul moyen, dans les deux premiers films, d'éradiquer le mal, est d'utiliser la bombe atomique. Voici un moyen de se déculpabiliser quant à l'utilisation de l'arme dite absolue. Une manière de faire croire qu'on ne l'utilise que dans des cas d'extrême urgence, où l'on n'entrevoit aucune autre solution.

Dans les deux derniers longs métrages, les méthodes sont différentes. L'homme se bat à mains nues, car il n'a aucune arme sous la main. On revient à des procédés plus primitifs, comme dans *Alien 3* et *Alien, la résurrection* où la bombe n'est pas utilisée. L'utilisation de l'arme est délaissée au profit de la ruse.

Nous ne sommes plus depuis les années quatre vingt dix dans la perspective de l'arme absolue, ce qui colle aux Etats-Unis avec la nouvelle idéologie, la nouvelle prospérité naissante à cette époque. Les hommes semblent plus sereins et le deuil de la défaite a été fait.

Conclusion

En conclusion de ce mémoire nous pouvons dire qu'Alien n'est pas une œuvre cyberpunk à proprement parler. La quadrilogie s'inscrit dans un genre dominant, la science-fiction, en mettant en scène la figure de l'extra-terrestre. Les quatre films empruntent chacun des caractéristiques à d'autres genres comme l'horreur, le fantastique ou l'action. La quadrilogie s'intéresse à des problèmes généraux de la société et relate la confrontation avec l'étranger.

Le point convergeant entre les réflexions du genre cyberpunk et la quadrilogie sont les rapports entre machines et êtres humains. Tantôt positifs tantôt négatifs, la machine a une double fonction. Protéger/détruire. Il n'y a, à la base rien de commun entre le cyberpunk et la quadrilogie alien puisque la spécificité du genre cyberpunk est de remettre en question les technologies de communications. La particularité du cyberpunk est de développer un intérêt pour les moyens de communication, particulièrement Internet et tout ce que son développement massif risque d'engendrer. Nous nous sommes intéressés au mouvement cyberpunk en tant que contre culture des années quatre-vingt. Le robot n'est plus une création externe de l'homme, comme le sont Ash ou Bishop, le système cybernétique s'insère dans l'homme, par le nano implant. Pour les cyberpunks la machine technologique est l'ultime moyen de libérations face à l'asservissement des grandes multinationales, dans Alien, la machine ne fait dans un premier temps que desservir l'homme.

Dans la représentation que les auteurs se font du futur nous remarquons des divergences :

Le cyberpunk ne se déroule pas dans l'espace, mais sur terre au contact d'une technologie inerte. Alien se déroule uniquement dans l'espace au contact d'un étranger physique.

Les robots Ash, Bishop sont fabriqués de main d'homme et Call est fabriquée par des robots. Ce sont des créations à l'apparence humaine mais artificielles. Le cyberpunk modifie consciemment son propre corps. Alien met en scène une menace extra-terrestre, et chez les cyberpunks c'est une menace sur terre d'une création technologique de l'homme.

La quadrilogie est une continuité qui s'est adaptée au fil du temps. Le cyberpunk littéraire est mort dans les années quatre vingt dix puis il a été repris à partir de 1995 au cinéma. On constate que la littérature est en avance sur le cinéma.

On retrouve la religion dans Alien, le cyberpunk se désintéresse de toute forme de croyance en un dieu. Dans Alien, la fin offre toujours un espoir de sauvegarde de l'homme, chez les cyberpunks la société est déjà gangrenée. Il n'y a pas d'espoir si ce n'est de se battre seul face à l'ordre établi. Dans Alien les problématiques sont directement liées au corps, le cyberpunk est dans l'optique de la désincarnation et du refus du corps. Un monde physique et matériel pour la quadrilogie, un monde lié à l'esprit de l'autre.

L'alien est la créature étrangère le cyberpunk est l'homme étranger à lui-même. D'un côté on a un complot politico militaro scientifique, de l'autre, c'est la multinationale et l'argent qui domine. Dans Alien, on a la probabilité de guerres biologiques entre peuples, de l'autre c'est une guerre interne et plus sournoise, une guerre technologique entre la désincarnation et des entités invisibles. Alien se déroule dans un futur clairement défini comme étant lointain du nôtre. Le cyberpunk s'intéresse à la société présente. Faire des belles images, produire un discours complexe, basé sur des éléments réels.

Ripley est une héroïne, qui sauve l'humanité, en éradiquant le mal, le cyberpunk est au contraire un anti-héros, individualiste, qui se bat avant tout pour lui-même pour survivre dans son propre corps. Aucune issue n'est possible, ce n'est pas lui qui va sauver l'humanité.

Alien est centré sur l'Amérique et la conquête de l'espace, le cyberpunk au contraire a une conscience de planéarité.

D'un côté on a un film grand public, de l'autre, le cyberpunk est un genre pour initiés. Dans la quadrilogie de la reproduction, du respect des valeurs, de l'autre, c'est la fin du charnel, au profit du combat de l'esprit. L'un est né dans les livres, l'autre destiné à rester un produit avant tout visuel. La grande problématique qui émerge néanmoins des deux types d'œuvres est : Quel avenir l'homme est-il en train de se construire ? Et, plus profond quelle est l'essence de l'homme ? Car nous ne sommes déjà plus des êtres totalement naturels.

Bibliographie

Corpus

SCOTT Ridley, *Alien, le huitième passager*, 1979
CAMERON James, *Aliens, le retour*, 1986
FINCHER David, *Alien 3*, 1992
JEUNET Jean-Pierre, *Alien, la résurrection*, 1997

Autres œuvres cinématographiques

OSHII Mamoru, *Ghost in the Shell*, 1995
WASCHOWSKI Andy et Larry, *Animatrix*, 2003
WASCHOWSKI Andy et Larry, *Matrix*, 1999

Ouvrages étudiés

GIBSON William, *Neuromancien*, ed. J'ai lu, traduit de l'américain par Jean BONNEFOY, Paris, 1988.

NORA Dominique, *Les conquérants du cybermonde*, Calmann-Levy, Paris, 1995.

STERLING Bruce, *Mozart en verres miroirs*, Denoël, traduction française, Denoël. Paris, 1987

ARENDETT Hannah, *Condition de l'homme moderne*, Calmann-Levy, coll. Agora, pocket, traduit de l'américain par Georges Fradier, 1994. 1^{ère} édition 1961.

SADOUL Jacques, *Histoire de la science-fiction moderne 1911-1984*, Robert Laffont, Paris 1984.

BAUDOU Jacques, *La science-fiction*, Que sais-je, Presses Universitaires de France, Paris 2003

RIFKIN Jeremy, *Le siècle biotech*, La découverte, traduit de l'américain par Alain Bories et Marc Saint-Upéry, Paris, 1998.

GOUDOT-PERROT Andrée, *Cybernétique et biologie*, Que sais-je, Presses Universitaires de France, Paris, 1967.

DE LA BAUME Renaud, BERTOLUS Jean-Jérôme, *Les nouveaux maîtres du monde*, ed. Belfond, Paris, 1995

Sites internet

- <http://www.cafardcosmique.com>

- <http://www.planete-alien.com>

- <http://www.sity.net>
- <http://www.revuerespublica.org>
- <http://siteordo.online.fr>
- <http://www.geocities.com>
- <http://stephan.barron.free.fr>
- <http://fr.wikipedia.org>
- <http://sergecar.club.fr>
- <http://www.revue-quasimodo.org>
- <http://www.monde-diplomatique.fr>
- <http://michalovski.free.fr>
- <http://www.scifi-universe.com>