

THESIS / THÈSE

MASTER DE SPÉCIALISATION EN CULTURES ET PENSÉES CINÉMATOGRAPHIQUES

Le multilinguisme dans le cinéma de science-fiction contemporain

Contexte sociolinguistique et appréhension identitaire au départ d'Avatar et Arrival

Mathieu, Marie

Award date:
2020

Awarding institution:
Universite de Namur

[Link to publication](#)

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Faculté de philosophie et lettres
Université de Namur

Le multilinguisme dans le cinéma de science-fiction contemporain

Contexte sociolinguistique et appréhension
identitaire au départ d'*Avatar* et *Arrival*

Auteur : Marie Mathieu
Promotrice : Prof. Natacha Pfeiffer
Année académique 2019-2020
Master de spécialisation en cultures et pensées cinématographiques

Le multilinguisme dans le cinéma de science-fiction contemporain

Contexte sociolinguistique et appréhension
identitaire au départ d'*Avatar* et *Arrival*

Auteur : Marie Mathieu

Promotrice : Prof. Natacha Pfeiffer

Année académique 2019-2020

Master de spécialisation en cultures et pensées cinématographiques

Table des matières

Introduction	1
Méthodologie	3
État de l’art	4
Multilinguisme et incompréhension	4
Multilinguisme et science-fiction	5
Langages artificiels et leurs fonctions	6
Résumés des films	7
<i>Avatar</i>	7
Description du Na’vi	8
<i>Arrival</i>	8
Description de la langue des heptapodes	9
Chapitre 1 : L’importance du rôle de la langue dans <i>Avatar</i> et <i>Arrival</i> et le problème de l’incompréhension	11
Fonction de la langue	11
La problématique de la barrière linguistique	16
Langue et identité	24
<i>Arrival</i> , ou comment le langage peut définir la réalité	31
Chapitre 2 : Les différents enjeux au cœur des films et leur influence sur la communication	33
Les enjeux d’<i>Avatar</i>	33
Les enjeux de <i>Arrival</i>	46
Le rôle du spectateur	52
Chapitre 3 : Temporalité et Histoire	56
<i>Avatar</i> et colonialisme	56
<i>Arrival</i> et temporalité	64
Conclusion	71
Bibliographie	74

Introduction

Les connexions entre science-fiction et multilinguisme ont toujours été très étroites, depuis les prémises du genre dans la littérature jusqu'à nos jours, qui voit la science-fiction devenir toujours plus prolifique, dans le domaine cinématographique également. Le genre est, entre autres, connu pour sa capacité à émettre un commentaire sur nos sociétés et nos styles de vie. Ceci s'applique également à nos manières de communiquer. Ainsi, un bon nombre d'œuvres appartenant au genre se sont attelées à cette tâche, en nous présentant des univers à l'intérieur desquels leurs protagonistes se retrouvent, à un moment ou à un autre, confrontés à une espèce ou civilisation qui leur est inconnue. De cette façon, beaucoup de ces histoires traitent de la thématique de la rencontre avec l'altérité, ce qui implique, souvent, l'apparition d'un langage fictionnel ou d'un nouveau mode de communication. On ne compte plus les œuvres cinématographiques de science-fiction qui ont introduit au sein de leur narration la rencontre avec une espèce extraterrestre dont la langue maternelle et la culture diffèrent de celles des protagonistes.

Ce mémoire a pour ambition d'analyser les liens qui unissent science-fiction et langage, à travers l'étude des deux œuvres cinématographiques que sont *Avatar* de James Cameron et *Arrival* de Denis Villeneuve. Les deux films, sortis respectivement en 2009 et 2016, ont été choisis pour leur thématique principale, celle de la rencontre entre êtres humains et extraterrestres, et pour les langues fictionnelles qu'ils présentent. Ce choix est aussi motivé par le fait que les deux films abordent en profondeur les thématiques de la communication et de l'incompréhension. La question de recherche à l'origine de ce travail est donc la suivante : comment la science-fiction permet-elle de réfléchir la question du multilinguisme et de la communication ?

Afin d'y répondre, il est nécessaire de se pencher sur d'autres questions, susceptibles de fournir une partie de la réponse à cette question de recherche principale : quelle est l'importance du langage et de la communication dans chaque film ? Comment les différents acteurs arrivent-ils à pallier l'incompréhension de la langue ? Quels sont les enjeux des films et comment influent-ils sur la communication ? Quel est le rôle du spectateur face à ces langages fictionnels ?

La première section de ce mémoire aborde les connexions qui existent entre science-fiction et multilinguisme de manière théorique. Il est en effet nécessaire d'examiner ces deux concepts attentivement afin de comprendre comment ceux-ci peuvent être reliés entre eux. Un résumé des scénarios des deux films est également fourni, ainsi qu'une description du Na'vi et de la langue des heptapodes, les deux langages fictionnels apparaissant dans *Avatar* et *Arrival* respectivement.

Le premier chapitre de ce mémoire aborde l'importance du rôle de la langue dans chacun des films, le problème de la barrière linguistique et culturelle tel qu'il est établi par James Cameron et Denis Villeneuve, ainsi que le rapport entre langue et identité. La manière dont le langage est utilisé afin de permettre la communication entre les civilisations humaine et extraterrestre est également évoquée. La dernière section de ce chapitre est exclusivement consacrée à *Arrival* et à la façon dont le film relie son langage fictionnel à une certaine conception de la réalité.

Le second chapitre reprend les différents enjeux qui régissent les deux long-métrages et leur influence sur les situations de communication. Ces enjeux, ainsi que la position que les personnages principaux prennent vis-à-vis de ceux-ci, y sont décrits. Les conflits qui découlent de l'affrontement entre les différentes attitudes adoptées par les personnages y sont également traités. De même, le rôle joué par les protagonistes dans la résolution de ces conflits y est analysé. Enfin, le rôle du spectateur et son rapport aux langues fictionnelles d'*Avatar* et *Arrival* y sont abordés.

Le troisième et dernier chapitre de ce mémoire est divisé en deux parties, la première se concentrant sur la manière dont la temporalité est abordée de manière historique dans *Avatar*, la deuxième sur la rupture de la continuité narrative qui prend place dans l'histoire d'*Arrival*. Dans un premier temps, les parallèles entre *Avatar* et le colonialisme et l'impérialisme sont étudiés. Cette lecture postcoloniale du film permet de comparer les conflits introduits par Cameron dans sa fiction à des conflits bien réels. Dans sa deuxième partie, ce chapitre aborde la question de la temporalité et de la chronologie dans *Arrival*. Il étudie également la façon dont Villeneuve a choisi de représenter visuellement la conception du temps tel qu'il est perçu par les extraterrestres.

Méthodologie

La méthode utilisée afin de conduire cette analyse est une méthode qualitative et comparative. Chaque film a été analysé selon les critères suivants : les moments importants de la narration, les enjeux pour lesquels la langue a un rôle clé, les stratégies utilisées par les différents acteurs pour surmonter l'incompréhension créée par la barrière de la langue, les conflits qui prennent une place centrale dans ces films et la manière dont tous ces éléments s'articulent visuellement.

Chacun de ces éléments a ensuite été comparé en fonction de la manière dont il est traité dans les deux films. Le but de cette comparaison fut de voir quels étaient les points communs et les différences au niveau du traitement de la communication entre un peuple humain et un peuple extraterrestre, représentant l'altérité, chez les deux réalisateurs. Cette comparaison a permis de rendre compte des différentes manières dont la communication entre ces peuples, ou l'absence de communication, est rendue.

Une analyse des deux langues fictionnelles et de leur construction au niveau linguistique a aussi été menée. De même, l'utilisation du sous-titrage des langages fictionnels a été investiguée. Dans un deuxième temps, les connexions avec le colonialisme dans *Avatar* et les concepts de temporalité et de chronologie dans *Arrival* ont été étudiées. Les éléments abordés dans ce mémoire ont souvent été mis en relation avec la littérature qui a déjà été écrite à leur sujet.

État de l'art

La présente section a pour but d'offrir un contexte théorique, reprenant les concepts clés utiles à la compréhension de la suite de ce mémoire. Ces concepts sont le multilinguisme et l'incompréhension, qui sont ensuite mis en rapport avec le genre de la science-fiction, et les langages artificiels. Les scénarios d'*Avatar* et *Arrival* y sont également résumés, et une description des deux langues fictionnelles apparaissant dans ces deux films y est fournie.

Multilinguisme et incompréhension

Grutman (2009) décrit le concept de multilinguisme comme étant la co-présence de deux langues ou plus dans une société, un texte ou un individu. Le multilinguisme fait partie intégrante de notre expérience de vie. Nous sommes en effet de plus en plus confrontés à des situations multilingues. Les importantes vagues de migration après la Seconde Guerre mondiale, l'essor des multinationales, la littérature postcoloniale, la croissance du nombre de citoyens polyglottes... Tous ces événements et évolutions sont autant de facteurs qui ont favorisé le développement du multilinguisme dans nos existences (Meylaert & Serban, 2014).

Selon Stratford (2008), l'objectif recherché par l'utilisation du multilinguisme dans la littérature, et qui peut s'appliquer au cinéma, est de « brosser un portrait plus réaliste d'une société bilingue ou de souligner la nationalité d'un personnage » (Stratford, 2008 : 461). Le plus souvent, le but est de donner un sentiment d'authenticité, mais l'emploi de plusieurs langues permet également d'établir le ton de l'auteur, de produire un effet comique, d'assembler des éléments hétérogènes, de présenter un certain sens de l'esthétisme, de mentionner un concept exclusif à la langue utilisée, ou tout simplement de citer (Horn in Stratford, 2008).

Selon Sanz Ortega (2015), il existe un lien étroit entre le multilinguisme et les concepts d'identité et d'idéologie. Elle déclare que la langue est plus souvent utilisée en tant que signe fort d'identité qu'en tant que simple instrument de communication. En effet, chaque langage reflète les mentalités, coutumes et pratiques sociales des peuples qui le parle. Elle ajoute que face à une situation bilingue ou multilingue, le choix d'une langue en particulier facilite l'inclusion et renforce le sentiment d'appartenance à un groupe, mais permet aussi d'exclure certains membres.

Delabastita & Grutman (2005) mettent l'accent sur la figure du traducteur, qui, au cœur de ces conflits, occupe fréquemment une fonction essentielle dans les situations multilingues, avec un pouvoir conséquent et une grande responsabilité. Parmi les différentes situations auxquelles le traducteur peut se retrouver confronté, nous pouvons citer les quelques exemples suivants : la lutte pour la survie d'un texte, l'effort pour le succès d'un 'deal commercial', le futur d'un réfugié ou encore le sauvetage de vies humaines. La réussite de ces entreprises dans un contexte multilingue dépend de la manière dont la traduction est conduite. L'étendue du pouvoir du traducteur peut être évaluée en fonction de deux variables, qui sont l'importance du message qui doit être communiqué et la distance entre les cultures qui entrent en communication à travers le traducteur. (Delabastita & Grutman, 2005 : 19). Le processus de traduction ne doit pas juste être considéré comme « une opération abstraite ou technique entre des mots et des phrases¹ », mais comme faisant partie d'« événements culturels se produisant, ou ne se produisant pas, entre des personnes et des sociétés dans le vrai monde² ». (Delabastita & Grutman, 2005 : 14).

Le multilinguisme mène souvent à des situations d'incompréhension. Sans la compétence d'un traducteur ou interprète, les personnages se retrouvent dans un contexte de non-communication. L'incompréhension se définit selon Delabastita & Grutman (2005) comme :

« une question d'incommensurabilité des langues et des cultures impliquées (des systèmes de connaissance, valeurs et croyances), mais elle peut être considérablement aggravée dans les cas où les groupes culturels qui se rencontrent à travers la traduction ont des intérêts et agendas radicalement opposés³ ». (Delabastita & Grutman, 2005 : 19)

Multilinguisme et science-fiction

Delabastita & Grutman (2005) introduisent la problématique de la traduction dans le genre de la science-fiction, dans lequel les acteurs principaux ont souvent à faire face à des situations

¹ “abstract or ‘technical’ operation between words and sentences”.

² “[...] cultural events occurring, or significantly *not* occurring, between people and societies in the real world”.

³ “[...] a matter of the incommensurability of the languages and cultures involved (knowledge, value and belief systems), but it can be seriously aggravated in cases where the cultural constituencies meeting through translation have radically opposed interests and agendas”.

d'incompréhension. Les récits de science-fiction offrent des moments clés de communication, dans lesquels l'importance du message en lui-même n'en est que plus grande, étant donné que la survie de la planète ou de l'espèce humaine peut potentiellement être en danger, comme c'est le cas dans une multitude d'œuvres du genre. La distance linguistique et culturelle entre deux civilisations peut alors rendre toute tentative de négociations laborieuse.

Mossop (2014) affirme cependant que ce problème d'incompréhension créé par la barrière linguistique n'est pas inhérent au genre de la science-fiction. En effet, il explique que, bien que les humains et aliens entrent souvent en contact dans la science-fiction, le problème de la traduction est souvent évité, grâce à des stratagèmes tels que la télépathie, l'emploi d'une lingua franca ou l'utilisation d'une quelconque technologie permettant de décoder un message extraterrestre. Ainsi, les enjeux en deviennent différents et se concentrent plus sur des conflits d'ordre politique, géographique ou encore de ressources.

Langages artificiels et leurs fonctions

Barnes & Van Heerden (2006) décrivent le langage fictionnel comme étant un langage pour lequel son auteur a créé des 'utilisateurs' dans le monde fictionnel du livre ou du film, ce qui rend la langue 'virtuellement' naturelle. Les langages fictionnels, aussi appelés langages construits, ne se sont néanmoins pas contentés de se développer dans la littérature et au cinéma. Les origines des langues artificielles se trouvent en dehors de la sphère artistique. Dans le monde réel, une volonté d'inventer un langage facile à apprendre, un langage mondial, qui serait susceptible de faire tomber les barrières linguistiques, s'est fait sentir. C'est ainsi que Ludwik Zamenhof a en 1887 inventé l'Esperanto, avec pour but de faciliter le commerce et la communication et d'instaurer un climat de paix (Harness, 2017). Il est décrit par Atay (2019) comme étant un langage commun pour toute l'humanité qui a été construit comme un assemblage multilingue dans un environnement multilingue (Atay, 2019 : 148).

Fimi & Higgins (2017) expliquent que l'invention des langues fictionnelles servant à la construction d'un monde imaginaire a évolué en fonction de différents processus culturels et littéraires, avec notamment le développement de genres tels que les utopies, les récits de voyage et plus tard la science-fiction, qui requièrent et se reposent sur la création de mondes imaginaires, ainsi qu'avec l'évolution de la pensée scientifique sur les origines, de la nature et

du rôle du langage dans nos sociétés humaines. Un autre facteur qui a influencé l'histoire des langues construites est l'évolution des objectifs qui leur ont été attribués, d'abord avec l'intention de faciliter la communication. Enfin, le contexte historique, culturel et social dans lequel elles (et leurs mondes imaginaires) sont nées a aussi eu un rôle à jouer.

La création de langues construites dans les œuvres artistiques, qu'elles soient littéraires, théâtrales ou cinématographiques, peut selon Barnes & Van Heerden (2006) avoir deux fonctions principales. La première est d'aider à la création d'un monde fictionnel, dont elles font partie, en rendant celui-ci authentique. La seconde fonction est une fonction virtuelle dans l'œuvre, qui consiste à créer du sens et à participer à la création et au développement d'une identité, tout comme le font les langues naturelles. La construction de sens dont il est ici question se réfère au processus de combinaison d'idées dans le but de créer un objet de pensée, une synthèse mentale d'idées, de concepts, d'images, de points de vue, de religions, d'idéologies culturelles et de valeurs sociales qui contribuent à la création d'identités individuelles et sociales et de significations (Barnes & Van Heerden 2006).

Résumés des films

Avatar

Réalisé par James Cameron en 2009, *Avatar* se déroule en 2154 sur Pandora, une planète située à plusieurs années-lumière de la Terre. Pandora a été colonisée par l'être humain, qui s'est vu obligé de fuir la planète bleue après avoir épuisé une grande partie de ses ressources et provoqué une crise énergétique. Le but de leur venue sur Pandora est de trouver de l'unobtanium, une ressource minérale précieuse. Le film se concentre sur le personnage de Jake Sully, un ancien marine paralégique dont le frère jumeau, un scientifique qui faisait partie du projet, est décédé. Il doit donc remplacer son frère et se retrouve dans l'équipe du Dr. Grace Augustine, la scientifique à la tête du projet Avatar, qui permet aux humains de se transplanter dans un corps similaire à celui des êtres habitant Pandora, les Na'vi. Jake se retrouve plongé au cœur de cette civilisation et apprend à connaître le peuple Na'vi, ainsi que ses traditions culturelles et religieuses et son langage, et découvre la faune et la flore de Pandora. Il se retrouve donc au cœur d'un vrai choc culturel, et finit par adopter les coutumes Na'vi. Progressivement, il va construire une relation amoureuse avec Neytiri, la fille d'un chef de clan. Mais rapidement,

Jake va se retrouver au cœur du conflit existant entre les humains et les Na'vi, résultant de la colonisation et d'une certaine incompréhension culturelle.

Description du Na'vi

James Cameron a donc décidé de donner aux Na'vi leur propre langage. Dans son article sur les techniques de traduction dans les films multilingues, Sepielak (2014) nous décrit le Na'vi comme étant un langage créé avec l'intention de donner plus de profondeur et d'authenticité au monde fictionnel créé par Cameron. L'aspect multilingue d'*Avatar* permet de dresser une frontière entre le peuple Na'vi et les humains en faisant ressortir leurs différences culturelles, mais aussi de mieux rendre la perspective du peuple extraterrestre à travers le film. En effet, la culture, les traditions et les croyances des Na'vi sont abordées et décrites tout au long du film.

Le langage a commencé à se développer en 2005, quand Paul Frommer, linguiste et professeur à l'USC, est choisi par Cameron pour intégrer le projet. Frommer explique dans une interview qu'il a dû faire face à plusieurs contraintes. Cameron avait effectivement stipulé que la langue devait pouvoir être prononçable et facile à apprendre pour les acteurs et qu'elle devait, de plus, respecter la vision que le réalisateur avait de son film. Frommer avait comme seule base une trentaine de mots en Na'vi, notamment des noms de personnages et d'endroits, que Cameron avait déjà inventés et qu'il a donc dû intégrer au langage. La première étape pour Frommer a été de déterminer le système de sons et de se pencher sur la question de la phonologie, le but étant de définir ce que les sons seraient, afin de donner un aspect exotique à la langue. Après la phonologie ont suivi la morphologie et la syntaxe. Le Dr Frommer s'est alors concentré sur la conception d'une grammaire qui puisse rendre le langage authentique.

Arrival

Sorti en 2016 et réalisé par Denis Villeneuve, *Arrival* est basé sur la nouvelle *Story of your Life* de Ted Chiang. Le film raconte l'histoire de Louise Banks, une linguiste amenée à travailler en collaboration avec l'armée suite à l'arrivée de douze vaisseaux extraterrestres sur Terre, habités par des aliens à sept tentacules, qu'ils baptisent 'heptapodes'. L'objectif de Louise est d'analyser le langage de ces extraterrestres et de tenter d'entrer en communication avec eux, afin d'apprendre la raison de leur venue. Elle va pouvoir compter sur l'aide d'un physicien, Ian Donnelly, avec qui elle va tenter de déchiffrer leur langage circulaire. Au fur et à mesure de ses

recherches, Louise va découvrir que la langue des heptapodes, une fois acquise, lui permet de voir le futur.

Description de la langue des heptapodes

Le langage des heptapodes a été créé en deux parties. En effet, la production a dans un premier temps fait appel au professeur Morgan Sonderegger, qui s'est chargé de créer un langage parlé, mixant toutes sortes de sons allant de ronronnements de chat à des chants de baleines (Lubin, 2016). Ce sont ensuite deux artistes, Patrice Vermette et son épouse Martine Bertrand, qui ont pris en charge la création du langage écrit, en créant à peu près cent symboles circulaires. En fonction de la complexité de leur forme, chacun de ces logogrammes peut exprimer soit une pensée simple, soit une pensée plus complexe. L'épaisseur du symbole permet de donner un certain sens à la pensée exprimée : plus le tourbillon est épais, plus il exprime un sentiment d'urgence. Autre exemple, un crochet relié à un logogramme le transforme en question (Rhodes, 2016).

La thématique de la communication se retrouve au cœur du film. Non seulement pouvons-nous la retrouver dans l'incompréhension qui existe entre humains et heptapodes, mais aussi dans la relation entre les humains eux-mêmes et dans celle que Louise entretient avec son partenaire, qui ne partage pas sa vision des choses. Les heptapodes sont en réalité arrivés sur Terre pour 'forcer' la communication et rappeler l'importance de la diplomatie (Atay, 2019). Comme l'explique Lucking (2017), les langages écrit et parlé des heptapodes ne correspondent pas et reflètent une manière totalement différente de représenter la réalité. De plus, le langage écrit fonctionne sur un mode de conception du temps tout à fait différent de celui que nous connaissons. « Pour les heptapodes, toute l'Histoire est simultanée, et ils sont capables de voir ce que l'avenir réserve, ainsi que ce qui s'est déjà passé⁴ » (Lucking, 2017 : 131).

Un concept essentiel au film est l'idée que le langage influence la façon dont nous pensons. Dans le film, Louise fait référence à la théorie de Sapir-Whorf, selon laquelle la structure d'un langage influence les modes de penser de la culture dans laquelle il est parlé

⁴ "For the heptapods all history is simultaneous, and they are able to see what the future holds as well as what has already occurred".

(Fimi & Higgins 2017). Les auteurs de fictions utilisent ce concept lorsqu'ils créent leurs mondes imaginaires, en faisant se refléter la culture qu'ils ont inventée dans le vocabulaire et la structure du langage qu'ils ont construit.

Chapitre 1 : L'importance du rôle de la langue dans *Avatar* et *Arrival* et le problème de l'incompréhension

Ce premier chapitre se concentre sur la fonction du Na'vi dans *Avatar* et du langage des heptapodes dans *Arrival*. La problématique de l'incompréhension linguistique et culturelle est de ce fait abordée, ainsi que les solutions qui sont mises en place par les différents acteurs dans les deux films afin de résoudre ces problèmes d'incompréhension. La question de l'identité et son lien avec le langage sont également évoqués, de même que le rapport entre le langage et la représentation de la réalité.

Fonction de la langue

Comme établi précédemment dans l'état de l'art, le langage et la communication jouent un rôle de la plus haute importance dans *Avatar* et *Arrival*. Cependant, ils n'ont pas la même fonction dans les deux films. À première vue, les deux œuvres nous présentent deux situations similaires, dans lesquelles deux civilisations essaient de communiquer entre elles, mais la méconnaissance de chaque peuple face aux différences de l'autre, qu'elles soient culturelles ou linguistiques, entrave toute tentative de communication. Néanmoins, le degré d'importance du rôle de la langue et de cette situation d'incompréhension, surtout quand elle est linguistique, varie dans les deux films. Nous verrons dans cette section que le langage tient une place beaucoup plus importante dans le film de Denis Villeneuve, celui-ci se concentrant sur les efforts fournis par sa protagoniste pour décoder les messages des aliens, et sur les bénéfices que l'apprentissage de leur langue peut apporter aux êtres humains. Dans *Avatar*, le langage extraterrestre est abordé d'une manière différente. La langue des Na'vi dans le film de Cameron ne pose pas ce problème de traduction puisqu'elle a déjà été étudiée par les humains, et les problèmes d'incompréhension linguistique sont moindres. Toutefois, un bon nombre d'incompréhensions au niveau culturel persistent, et c'est sur cette problématique que le film se concentre.

En ce qui concerne *Avatar*, l'objectif de James Cameron avec la création du Na'vi était avant tout de rendre le monde qu'il avait créé authentique. Les particularités linguistiques que le Dr Paul Frommer a assignées au Na'vi donnent au langage une sonorité étrange, tout du moins pour le public occidental. Sa consonance exotique ajoute une dimension d'extranéité au peuple qui le parle. Le concept de barrière linguistique, bien qu'il reste important dans certaines

situations particulières, passe au second plan la plupart du temps, puisque plusieurs personnages dans le film ont la capacité de comprendre et de parler la langue de l'autre.

Dans *Arrival*, le rapport à la langue fictionnelle est autre. La totalité du film se passe sur Terre et les spectateurs ne reçoivent que très peu d'informations concernant l'origine et les caractéristiques des heptapodes. Le souci d'authenticité n'est donc pas aussi important pour Villeneuve. Le film se concentre sur la langue elle-même, puisqu'elle est au cœur même de l'histoire, qui porte sur un conflit dont le langage et le manque de compréhension mutuelle sont à l'origine. L'incompréhension linguistique est dans ce film tout aussi essentielle que l'incompréhension culturelle.

En ce qui concerne *Avatar*, il est impératif de prendre conscience du fait que lorsque la race humaine entre en jeu dans la narration, c'est en fait la population américaine qui est évoquée et dépeinte. Les Américains sont dans le film les seuls représentants de l'humanité, puisque tous les personnages humains, ou du moins tous ceux qui sont présentés aux spectateurs, viennent des États-Unis. Par extension, la langue utilisée par les colonisateurs de Pandora est donc l'anglais, choix qui se révèle être assez logique étant donné le contexte de production du film, qui est un produit purement américain, et le statut de lingua franca que la langue anglaise a acquis au fil des siècles. Le fait que l'humanité tout entière soit réduite à cette seule nation témoigne de l'hégémonie américaine dans le monde cinématographique. Visuellement, les Américains sont représentés, pour la plupart, comme étant très obéissants. Les membres de l'armée sont souvent filmés en train d'écouter attentivement Quaitich ou d'exécuter ses ordres sans broncher. Les scientifiques ne remettent jamais en cause les dires du Dr Augustine. Cette obéissance, ainsi que le nombre important d'Américains présents sur la planète, participe à la construction de l'image d'une Amérique forte et structurée. Le choix qu'a fait Cameron de ne représenter que les États-Unis parmi toutes les nations humaines peut s'expliquer de différentes façons et sera abordé dans le dernier chapitre de ce mémoire.

Malgré le caractère dominant de la langue de Shakespeare, une partie des personnages terriens décide d'adopter la langue des Na'vi afin d'entrer en communication avec eux. Leur apprentissage du Na'vi a pour rôle la facilitation de l'échange entre les deux civilisations et leur permet également de montrer au peuple de Pandora que leurs intentions sont pacifistes. Outre cet aspect positif de l'utilisation du Na'vi par les humains, la langue est aussi utilisée afin de gagner leur confiance et devient donc un outil de manipulation. En effet, alors que le Dr

Augustine se sert du Na'vi pour étudier le peuple de Pandora et créer des liens avec celui-ci, d'autres personnages, comme le colonel Quaritch, souhaitent l'utiliser pour infiltrer le clan Na'vi des Omaticaya et les pousser à laisser tomber leur territoire afin d'avoir accès au gisement d'unobtanium se trouvant sous leur lieu de vie.

Il nous faut prendre conscience du fait que, de leur côté, les Na'vi adoptent aussi certaines pratiques humaines. Dans le cadre de son projet ayant pour but l'exploration de Pandora et la mise en place d'une interaction pacifiste entre les humains et les Na'vi, le Dr Augustine mise sur l'apprentissage des pratiques culturelles humaines en offrant aux Na'vi l'éducation humaine. Elle et son équipe scientifique s'efforcent de leur apprendre la langue anglaise, et tentent de les introduire à la culture américaine et à l'étiquette. Certains Na'vi parlent donc anglais, comme c'est le cas pour Neytiri, ce qui permet à Jake de communiquer avec les Na'vi lors de sa première expédition sur Pandora. Nous pouvons ainsi retrouver la figure du traducteur au travers de plusieurs personnages dans le film, qu'ils soient Na'vi ou humains, ce qui témoigne de la volonté de ces personnages de vouloir échanger avec la civilisation qu'ils ont en face d'eux. À travers le film, le spectateur peut se rendre compte que les Na'vi qui ont un rôle important dans leur communauté parlent le mieux anglais et jouent le rôle de traducteur. Fait important également, il y a plus de traductions du Na'vi vers l'anglais que de l'anglais vers le Na'vi. Ceci peut simplement s'expliquer par le fait que les spectateurs s'identifient aux humains, et qu'ils ne peuvent comprendre la langue des Na'vi. La traduction va donc plus souvent de la langue étrangère vers l'anglais que l'inverse.

Dans *Avatar*, le langage est à la base des interactions entre les Na'vi et les humains et permet la réalisation de tout un tas d'échanges qui sont à l'origine de la création de liens sociaux. C'est donc le langage et la communication qui vont permettre de déterminer le type de relation qui va exister entre Na'vi et humains. La communication est un moyen de renforcer les liens et de créer une forme de sympathie entre les personnages, mais aussi un sentiment de confiance. À l'inverse, elle peut aussi véhiculer des désaccords et être la source de heurts. La communication joue donc un rôle important lors de situations conflictuelles :

« La communication, dans ses nombreuses composantes, expressive, déclarative, cognitive, informative, argumentative, participe au développement du conflit comme elle est un moyen de délimiter ou étendre celui-ci, de le décrire et de le révéler, de l'aggraver ou de le résoudre » (« Communication et conflit », 2013).

En fonction de la qualité des échanges, il est possible de voir s'instaurer un climat de confiance et d'intérêt mutuel entre les deux parties, ou bien de voir une situation de conflit et de mépris envers l'autre se dessiner. En effet, le conflit est aussi un mode de communication. On peut ici citer en exemple la relation que le colonel Quaritch entretient avec les Na'vi. Celui-ci est en conflit avec eux, car il ne partage pas leurs intérêts. Alors que Quaritch veut récupérer l'unobtainium se trouvant sous le foyer des extraterrestres, il apprend par les scientifiques que ces derniers refusent catégoriquement de quitter leurs terres, qu'ils considèrent comme étant sacrées. La plupart des soldats américains n'ont pas appris le langage Na'vi et n'ont donc jamais directement mené de conversations avec les habitants de Pandora. Pourtant, ils se retrouvent en conflit avec les extraterrestres, car leurs intérêts divergent. Ce différend va mener à une guerre entre les deux civilisations, que les humains vont déclencher en attaquant physiquement les clans Na'vi. Cette guerre semble être le seul moyen pour eux de faire connaître leur mécontentement face à la situation et d'obtenir leur précieux unobtainium. Cette situation démontre que la communication ne passe pas que par des échanges verbaux : elle peut aussi se développer dans les actions et les attitudes que nous adoptons vis-à-vis de l'autre.

Dans *Arrival*, la situation diffère légèrement, puisque le spectateur assiste à la première rencontre entre deux peuples. Dans le film de Villeneuve, le langage des aliens est tellement différent des langues humaines que le gouvernement doit faire appel à une spécialiste du langage, afin de tenter de décoder le discours véhiculé par les extraterrestres. La rencontre entre les deux espèces est vécue du point de vue du peuple qui se fait approcher par une forme de vie extérieure, et non du point de vue des visiteurs.

Dans une certaine mesure, *Arrival* représente le langage en lien avec la politique. Il y a tout au long du film cette idée de communication entre les nations qui doivent s'accorder quant à la décision à prendre vis-à-vis des extraterrestres. Elles vont devoir se positionner par rapport aux deux options qui s'offrent à elles. La première option, probablement la plus facile, est de déclarer la guerre aux aliens. La deuxième est de faire un effort pour tenter de comprendre quelles sont les réelles motivations des heptapodes. Les nations étant en désaccord sur la question, le monde va assister au développement d'une tension géopolitique. De même que dans *Avatar*, l'absence de communication n'influence pas que la relation entre humains et aliens, mais aussi entre les humains eux-mêmes. Comme dans le film de Cameron, l'anglais occupe une position dominante dans *Arrival*. La seule séquence dans laquelle une langue autre que l'anglais va être utilisée de manière explicite et où il est possible de saisir plus que de

simples bribes de conversation est celle lors de laquelle Louise appelle le représentant du gouvernement chinois et lui glisse quelques phrases en mandarin. Dans le reste du film, le seul langage humain qui est parlé et que nous pouvons entendre distinctement est l'anglais. D'autres langues sont présentes en de très rares moments du film, mais elles ne sont pas vraiment audibles et aucune traduction n'est fournie.

Alors qu'il est utilisé dans un contexte de colonisation dans *Avatar*, le langage dans le film de Villeneuve a un rôle tout à fait autre. Si les heptapodes tiennent autant à inculquer aux humains leur langue et le don accompagnant celle-ci, c'est parce qu'ils sont dans une optique de partage et d'entraide. Ayant la possibilité de voir le futur, ils savent qu'ils pourront compter sur l'aide des humains une fois que ceux-ci auront également acquis cette capacité. Les extraterrestres ont perçu une menace dans le futur et comptent réquisitionner l'aide des humains une fois celle-ci arrivée. Ils comprennent aussi que les humains ont besoin de leur aide, même si ceux-ci ne le savent pas encore.

Selon Villeneuve, le film est une mise en garde sur l'Histoire qui se répète. Il met l'accent sur le fait que l'être humain n'apprend pas de ses erreurs (Bishop, 2016). Alors que les nations terrestres sont divisées par leurs différences linguistiques et culturelles, le langage des heptapodes va permettre aux humains de bénéficier de meilleures méthodes de communication. Ces méthodes vont, en assurant une meilleure communication entre les parties, leur éviter bien des conflits. En d'autres termes, l'objectif des heptapodes est similaire à celui de Zamenhof lorsqu'il a créé l'Esperanto : former un 'pont entre les cultures' et favoriser la paix. Comme dans *Avatar*, cette civilisation qui s'impose et perturbe le quotidien de la civilisation envahie est à l'origine d'un conflit, mais elle permet également de le résoudre et *in fine*, la rencontre inter-espèce aboutit sur une ouverture d'esprit de la part des nations humaines.

Alors que dans *Avatar*, plusieurs membres des deux civilisations sont capables de comprendre et de parler la langue de l'autre, il n'y a que Louise qui sait décoder le langage des aliens dans *Arrival*. Les différents personnages sont donc obligés de se tourner vers elle et de lui faire confiance. Comme expliqué par Delabastita & Grutman (2005), ce cas de figure présuppose que les interlocuteurs qui ne parlent pas le langage de 'l'autre' s'en remettent aux personnages qui la maîtrisent. Ici, c'est le sort de l'humanité tout entière qui se retrouve entre les mains de Louise et dépend de l'exactitude de ses traductions. L'histoire narrée dans *Arrival* fait typiquement partie du genre de récits dans lesquels le traducteur figure au premier plan.

La problématique de la barrière linguistique

Au début d'*Avatar*, le personnage de Jake, en tant que nouvel arrivant sur la planète, se retrouve perdu. Lorsqu'il descend la rampe du vaisseau qui l'a amené et se retrouve pour la première fois sur le sol de Pandora, son premier réflexe est d'observer ce qui l'entoure. Un plan le montre ensuite de dos, et permet au spectateur de voir ce à quoi il fait face. Devant lui se trouvent des soldats, certains à pied, d'autres qui ont pris place dans des robots d'au moins deux mètres cinquante de haut. Ces soldats le dominent par leur taille, et cette différence de hauteur est accentuée par le fait que Jake soit en chaise roulante. Il est possible d'observer derrière les soldats les quartiers de l'armée, de grands et longs bâtiments gris. En arrière-plan se trouve la jungle de Pandora, seul élément du paysage qui dénote par sa couleur : le vert des arbres tranche avec les couleurs ternes des bâtiments, des robots et des tenues des militaires.

La vision de 'nouveau venu' qu'a le protagoniste sur la situation, et donc celle du spectateur qui s'y identifie, est intéressante, car elle permet au spectateur d'apprendre en même temps que lui quels sont les enjeux de cette colonisation extraterrestre, mais aussi, car il se retrouve pour la première fois face au Na'vi, langage qu'il ne maîtrise pas. Ceci est illustré par la scène lors de laquelle le Dr Augustine et Norm Spellman, un anthropologue enthousiaste posant également pied sur Pandora pour la première fois, parlent Na'vi entre eux devant Jake, qui vient d'arriver. L'ex-marine se retrouve dans l'incompréhension totale et est déstabilisé, car il ne comprend pas un mot de ce qui est en train de se dire. C'est la première scène du film qui confronte Jake à la barrière que peut représenter la langue.

Comme abordé dans le point précédent, le problème d'incompréhension est moins dû à la langue qu'aux différences culturelles dans *Avatar*. Lorsque le film débute, le spectateur découvre des personnages humains qui ont déjà une connaissance approfondie de la langue du peuple avec lequel ils tentent de négocier et cohabiter. Cela s'explique par le fait que Pandora nous est présentée quelques années déjà après le début de la colonisation humaine. Plusieurs personnages sont à même de traduire les différents échanges aux personnages qui ne parlent pas la langue de l'autre. À aucun moment dans le film un personnage ne se retrouve complètement démuné face à une situation d'incompréhension linguistique⁵. En revanche, c'est

⁵ Sauf peut-être lorsque Jake se retrouve pour la première fois seul dans la jungle de Pandora, et que les Na'vi décident d'utiliser leur langue entre eux afin que Jake ne les comprenne pas, mais ceci est un choix assumé de leur part, et le manque de compréhension est donc recherché.

un autre type d'incompréhension qui prévaut dans le film : l'incompréhension culturelle. Cette divergence entre les cultures s'exprime dans la narration, avec les différences de point de vue que les personnages ont sur le monde, mais également au niveau cinématographique, dans le traitement des couleurs. Là où le décor offert par la jungle de Pandora planche sur l'utilisation d'une palette de couleurs très variées et vives, rendues notamment grâce à la bioluminescence (la capacité qu'ont les organismes vivants de Pandora d'émettre de la lumière), la base militaire créée par les humains, elle, paraît plus grise, froide et terne. Ce contraste est d'autant plus flagrant lors des scènes de combat, dans lesquels les deux civilisations se rencontrent. Le gris des machines vient trancher avec la diversité et l'intensité des couleurs de la faune de Pandora, et avec les tenues et maquillages revêtus par le peuple Na'vi, comme évoqué plus loin dans ce travail. Ces différences au niveau du traitement des couleurs symbolisent aussi la nature des intentions de chaque peuple.

Il est intéressant de noter que les personnages qui refusent d'apprendre le Na'vi sont également ceux qui sont le plus fermés à leur culture. La base établie par les humains offre toutes les ressources possibles pour l'apprentissage du Na'vi. Celui qui se retrouve confronté à la barrière linguistique en a donc fait le choix. Deux figures illustrent cette différence dans l'appréhension de l'autre : celles du Colonel Quaritch et de Tsu'tey, le futur chef du clan Omatiyaya. Ces deux personnages éprouvent un sentiment d'appréhension par rapport à l'autre civilisation. Mais alors que le Colonel Quaritch refuse de faire tout effort pour apprendre le langage Na'vi, Tsu'tey est capable de parler anglais. Ceci peut s'expliquer de deux manières : soit par le fait qu'il ait, en un sens, été obligé de l'apprendre suite à la colonisation, soit, car il témoigne d'une plus grande ouverture d'esprit et d'une certaine forme de respect malgré la méfiance qu'il a envers les humains, ou tout du moins d'une volonté d'entrer en communication avec eux et de faire tomber la barrière linguistique. Les méthodes du Dr Augustine étant décrites comme étant pacifistes et empreintes de bienveillance dans le film, la seconde explication paraît plus plausible que la première, attestant de la bonne volonté de Tsu'tey.

Comme le spectateur l'apprend au cours du film, c'est l'équipe scientifique du Dr Augustine qui permet de pallier l'incompréhension linguistique et culturelle. Les recherches qu'elle a menées durant plusieurs années sur le peuple Na'vi et le projet qui consiste à envoyer des avatars sympathiser avec eux ont permis le développement d'un lien et ont favorisé la compréhension entre les deux parties. Jake, en tant qu'avatar envoyé dans la jungle de Pandora, joue donc un rôle crucial, comparable à celui d'un médiateur. Il est perçu comme un étranger

par les Na'vi, qui le décrivent en utilisant le terme 'alien'. Néanmoins, ils l'acceptent au sein de leur clan, lui apprennent le fonctionnement de leur culture et vont jusqu'à en faire un des membres de leur tribu, en lui faisant passer les différentes épreuves du rituel d'initiation, qui vont lui permettre de devenir un guerrier Na'vi. Cette adhésion au groupe se confirme lorsque Jake concrétise sa relation avec Neytiri. Ayant gagné la confiance du peuple Na'vi, il devient un outil pour l'armée. Le colonel Quaritch lui somme de faire usage de cette confiance afin de convaincre le clan Omaticaya de quitter son territoire, pour que l'armée puisse avoir accès aux terres sous lesquelles se trouve un énorme gisement du précieux unobtainium. D'un autre côté, Jake devient aussi un allié précieux pour le Dr Augustine, dont les intentions sont plus honorables. Grâce à l'ancien-marine, elle peut acquérir plus de connaissances sur les Na'vi et leur mode de vie. Elle va donc lui demander d'analyser leur lieu de vie et leurs comportements, et de lui faire part de toutes les informations récoltées sur les extraterrestres.

Parallèlement à Jake dans *Avatar*, le personnage de Louise dans *Arrival* est d'une importance capitale étant donné qu'elle endosse le rôle du traducteur dans le genre de la science-fiction. C'est effectivement en étudiant et décodant la langue des heptapodes qu'elle permet de faire ressortir sa fonction première : amener la paix entre les nations terriennes et permettre une meilleure connaissance de l'humanité. Elle va par sa fonction de traductrice débloquent une situation d'incompréhension qui de premier abord semblait sans issue.

Alors que le problème de la barrière linguistique est, si pas inexistant, atténué dans *Avatar*, il est au cœur de l'histoire racontée par Villeneuve dans *Arrival*. Un autre aspect qu'il est important de souligner est l'aspect visuel de la langue, qui est hautement manifeste dans *Arrival*, ce qui n'est pas le cas dans *Avatar*, où la langue n'est pas représentée de manière écrite. Dans *Arrival*, l'essentiel du langage tient dans l'aspect visuel de la langue, étant donné qu'il n'est pas possible pour Louise de se fier à sa forme sonore. Dès sa première rencontre avec les heptapodes, Louise se rend compte qu'elle ne pourra jamais communiquer avec leurs mots, et émet l'hypothèse que ceux-ci utilisent probablement une langue écrite ou un mode de communication visuel. Elle commence donc à chercher d'autres stratagèmes de communication. C'est ainsi que lui vient l'idée d'écrire des mots en anglais sur un tableau qu'elle va ensuite montrer aux aliens. On la voit donc lors d'une scène tenter d'apprendre aux heptapodes le concept relié au mot 'human'. Après avoir écrit le mot sur un petit tableau blanc, elle retourne celui-ci vers les heptapodes, afin qu'ils puissent voir le mot, écrit au marqueur noir. Louise s'approche ensuite de la vitre, tout en laissant une distance avec celle-ci. Un plan

la montre de face. Elle indique sa personne de la main droite en prononçant le mot : « Human. I'm human ». Elle enchaîne en leur demandant ce qu'ils sont. Le contre-champ sur les heptapodes indique qu'aucune réponse n'est fournie. Un plan sur l'appareil des scientifiques, qui permet de capter les différents stimuli, accentue ce manque de réaction. Après cela, le spectateur voit littéralement la scène du point de vue de Louise : un plan lui montre la scène vue de l'intérieur de la combinaison de la linguiste. L'image est légèrement 'gondolée', déformée par le plastique de la visière à travers laquelle Louise voit la vitre et les deux heptapodes se trouvant de l'autre côté. Ceux-ci se retirent dans la brume et disparaissent du champ. La respiration de la linguiste se fait entendre de l'intérieur de la combinaison, amplifiée par le masque qu'elle porte. Alors qu'elle pense avoir échoué, les aiguilles du moniteur s'agitent. Les heptapodes reviennent, et l'un d'entre eux forme le premier logogramme qui apparaît à l'écran. Cette scène illustre parfaitement bien la nécessité de l'utilisation d'un support visuel comme le cinéma peut offrir, et qui ici va permettre au spectateur de se rendre compte des divergences qui existent entre les langages humains et celui des extraterrestres. Le langage des heptapodes devient, grâce au support cinématographique, concret.

La linguiste applique la même méthode quand elle essaie de leur apprendre une structure un peu plus complexe : « Ian marche ». Un travelling latéral suit Ian qui marche de la gauche vers la droite. Le mouvement de caméra mène à Louise qui entre dans le champ. Elle se trouve à nouveau auprès d'un tableau, sur lequel la phrase est écrite. Le plan suivant, toujours en travelling, montre Ian en train de longer la vitre qui le sépare des aliens. L'un d'entre eux est en train de l'imiter, le suivant de près en se déplaçant dans la même direction. Louise entreprend donc un travail d'instruction et tente d'apprendre aux heptapodes des mots de base, ainsi qu'à lire et comprendre des messages simples.

Sa méthode est cependant remise en question par le colonel Weber, car elle serait trop chronophage selon lui. Louise lui raconte alors l'histoire d'un navire anglais s'étant échoué sur les côtes australiennes et la rencontre entre ses marins et un peuple aborigène. Cette citation est un moment clé, car elle résume pleinement le problème de l'incompréhension, et elle va se révéler être pertinente plus tard dans le film :

« Un des marins pointe alors des animaux bondissants et qui gardent leurs bébés dans leur poche et demande ce qu'ils sont. Les aborigènes répondent 'kangourou' [...] Ce

n'est que plus tard qu'ils ont appris que le mot 'kangourou' signifiait 'je ne comprends pas' ». ⁶

Bien que l'anecdote soit fautive, elle permet à Louise d'insister sur la nécessité de s'assurer que les propos des extraterrestres soient correctement interprétés, afin de gagner du temps et de ne pas prendre de décisions qui seraient basées sur une traduction erronée.

La méthode de communication utilisée par le gouvernement chinois se révèle être également un exemple de communication mal menée. Louise apprend que ceux-ci ont eu l'idée d'utiliser le mah-jong, un jeu de société, afin de véhiculer leurs messages. Si l'idée semble à première vue être intéressante, la linguiste souligne que ce mode de communication instaure un rapport de force entre les deux parties : une partie de mah-jong, une fois terminée, présuppose un gagnant et un perdant. Les conversations menées sont alors influencées par le rapport de pouvoir qu'un individu ou groupe peut exercer sur l'autre, et peuvent être mal interprétées.

Que ce soient des logogrammes, un tableau blanc ou un jeu de mah-jong, les différents supports visuels utilisés dans le film reflètent d'une manière ou d'une autre un choix, qu'il soit culturel, politique, ou idéologique. Ils ne sont pas neutres. Même si ce choix se fait parfois inconsciemment, il témoigne de la relation que les personnages veulent entretenir avec leurs interlocuteurs et influe indéniablement sur les résultats sur lesquels les échanges vont déboucher. Ainsi, le jeu de mah-jong fait écho à l'envie qu'ont les dirigeants chinois de dominer les aliens et de surmonter leur peur face à eux, le tableau de Louise reflète le côté éducationnel et civilisé de la langue anglaise et les logogrammes circulaires rappellent la manière dont les heptapodes conçoivent le temps.

La première séquence lors de laquelle le spectateur est confronté au langage des heptapodes se situe au début du film. Le colonel Weber vient à la rencontre de Louise avec un enregistrement dans lequel on peut entendre des scientifiques demander aux heptapodes d'où ils viennent, pourquoi ils sont là et s'ils comprennent ce qu'on leur demande. Ceux-ci semblent alors émettre une réponse, que le colonel Weber demande à Louise de traduire. La linguiste réagit en affirmant qu'il sera impossible pour elle de traduire le discours des heptapodes à partir

⁶ "One of the sailors pointed to the animals that hop around and put their babies in their pouch, and he asked what they were. The Aborigines said "kangaroo" [...] It wasn't until later that they learned that "kangaroo" means "I don't understand"".

de fichiers audio, et qu'elle a besoin de les voir et d'interagir avec eux pour espérer comprendre leur langage. Le colonel Weber rejette sa requête, lui expliquant qu'il préfère dans ce cas faire appel à un autre linguiste. Louise lui lance une réplique qui peut alors sembler étrange, au premier abord : « Demandez-lui l'équivalent du mot 'guerre' en sanscrit⁷ ». Dans la séquence qui suit, le colonel Weber revient chercher Louise en pleine nuit, en l'informant que selon l'autre linguiste, cet équivalent est le mot 'conflit'. Louise explique alors que la vraie signification est 'un désir d'avoir plus de vaches'. Si cette anecdote paraît à première vue anodine, il n'en est rien. En effet, ceci est la démonstration qu'un seul et même mot peut être interprété différemment, et qu'il est important lors de traductions de tenter d'être le plus fidèle possible à l'idée qui est véhiculée par un mot ou un concept. Plus on s'éloigne de l'essence même du concept, plus on a de chances de mal interpréter l'idée communiquée, ce qui pourrait avoir des conséquences désastreuses. Cette idée va avoir une certaine résonance à travers le film. En outre, le mot 'guerre' n'a ici probablement pas été choisi au hasard, puisque la guerre est une menace qui plane sur tout le film.

Pour en revenir à l'aspect visuel de la langue, les logogrammes qui forment le langage des heptapodes en font une langue à l'écriture sémasiographique (Lurson, 2019). Étant donné que Louise ne peut pas compter sur la langue parlée, celle-ci n'ayant aucune corrélation avec la langue écrite, les recherches de Louise vont se concentrer sur l'analyse des logogrammes. Selon Lurson (2019), et comme démontré dans le film, elle va se retrouver confrontée à deux problèmes majeurs : celui du malentendu, que Lurson décrit de la sorte : « il s'agit d'une méprise concernant l'intention d'autrui, voire d'une contrefaçon de cette intention » (Lurson, 2019) et celui de la complexité du langage, qui est principalement due à sa forme.

Le premier obstacle, celui du malentendu, apparaît dans une scène importante du film. Lorsque Louise finit par poser la grande question aux heptapodes et leur demande quel est leur but sur Terre, ils répondent par un logogramme que la linguiste arrive à décoder. En ressort la traduction suivante : « Offrir arme⁸ ». Le spectateur peut voir en cette scène la réalisation du risque de malentendu qui plane constamment sur la communication, comme démontré par les anecdotes du kangourou et de la traduction du mot *guerre* en sanscrit. En effet, les réactions des humains face à la réponse des heptapodes sont diverses. Louise maintient qu'ils utilisent un

⁷ “Ask him the Sanskrit word for ‘war,’ and its translation”.

⁸ “Offer weapon”.

mot qu'ils ne comprennent pas, et ne connaissent peut-être pas la différence entre les concepts d'arme et d'outil. Ian est d'avis que ce message peut être une requête. De leur côté, les militaires penchent plutôt pour un avertissement. Le message divise, et c'est à ce moment que les autres pays se retirent peu à peu du tableau en coupant toute communication, tout d'abord avec la Russie et la Chine. Un plan montre le grand écran affichant les connexions avec les scientifiques du monde entier et indique que d'autres pays sont en train de se déconnecter. Les États-Unis reçoivent l'ordre du gouvernement de faire de même.

Face au doute causé par cette réponse ambiguë, Louise et Ian décident de remonter à bord du vaisseau pour obtenir une clarification concernant le message. Un heptapode touche alors la vitre, invitant Louise à s'approcher. Une fois en contact avec la baie vitrée, la linguiste réalise que les extraterrestres attendent d'elle qu'elle crée un logogramme de ses propres mains, ce qu'elle parvient à faire. Alors que Louise semble avoir acquis une certaine compréhension du langage des aliens, l'un d'eux se met à émettre de multiples logogrammes en une fois. Cela induit que ceux-ci savent exprimer plusieurs idées à la fois et ajoute un nouveau degré de complexité à la langue. Louise et Ian se retrouvent à nouveau face à la problématique de l'incompréhension, avec un message qui semble d'abord impossible à traduire, jusqu'à ce que l'esprit scientifique de Ian lui permette de faire une découverte fondamentale : le message composé de centaines de logogrammes ne représente en fait qu'un douzième d'un message plus grand. À ce moment-là, Louise comprend que toutes ces pièces forment un tout. Les heptapodes de la zone américaine ne délivrent qu'un douzième du message, forçant les nations à communiquer entre elles. Louise tente alors de contacter les autres sites, mais ceux-ci ayant coupé toute communication, il lui est impossible de les joindre. Cette situation témoigne du contraste qui existe entre les deux espèces, et du degré d'importance qu'elles accordent à la communication.

Le deuxième problème relevé par Lurson est que le langage sémasiographique des heptapodes permet de créer une phrase complexe de manière immédiate et « tout se passe comme s'ils ne butaient pas sur la difficile formulation d'une pensée » (Lurson, 2019), ce qui rend la tâche de Louise très compliquée. Elle doit décomposer puis recomposer les idées véhiculées par l'espèce extraterrestre. Ainsi, la langue des heptapodes « pousse dans ses limites ultimes les conditions de la représentation » (Lurson, 2019). Ce n'est donc pas tant un problème de vocabulaire ou de grammaire qui entrave le bon déroulement de la communication, mais bien un problème de conception des choses. Visuellement, la forme des logogrammes produits

par les extraterrestres épouse leur vision sur le monde : les cercles qu'ils forment afin de transmettre leurs messages font écho à leur perception de l'écoulement du temps. Ils peuvent percevoir plusieurs moments simultanément. Les notions de passé et de futur n'ont donc pas vraiment de sens pour eux. Leurs cercles représentent le cycle du temps tel qu'ils le connaissent, non pas de manière linéaire, mais circulaire. Contrairement à la plupart des langages humains, qui permettent à leurs messages d'être conservés à l'écrit, les logogrammes sont éphémères. Ils sont formés par une sorte substance noire, qui pourrait s'apparenter à de l'encre ou de la fumée. Cette substance, après avoir flotté un certain temps dans l'air, s'efface et disparaît.

La barrière entre les deux espèces commence à tomber lorsque Louise, lors d'une session avec les heptapodes, enlève sa combinaison et s'approche de la vitre jusqu'à la toucher. Les extraterrestres répondent à ce geste en l'imitant, et un premier lien se crée entre la linguiste et les créatures. Son visage étant ainsi visible, elle l'associe à son nom. Les heptapodes semblent alors comprendre le message qu'elle veut faire passer et répondent avec des logogrammes, qui servent également de représentations de leurs noms.

La barrière linguistique finit par s'effondrer complètement pour Louise lors de sa dernière confrontation avec les heptapodes. Durant cette ultime rencontre, Louise passe littéralement de l'autre côté de la barrière, de la vitre, et entre dans la brume. Elle investit le territoire des heptapodes. Le nouveau rapport qui se crée entre la linguiste et les aliens est souligné par la position de la caméra, qui permet enfin d'avoir le point de vue d'un heptapode : la frontière entre les deux mondes étant anéantie, il est maintenant possible pour Louise de comprendre le point de vue de 'l'autre'. Mais plus encore, Louise arrive à dépasser tout point de vue en adoptant leur manière de voir les choses, car les heptapodes, grâce à leur conception si différente du monde qui les entoure et du temps, arrivent à transcender toute notion de point de vue et de subjectivité. Ce passage de l'autre côté de la vitre, à deux dimensions et qui pourrait être reliée à l'écran cinématographique, témoigne de la capacité du langage extraterrestre à outrepasser les notions de cinéma et de représentation, mais aussi de point de vue.

Lors de cette scène, l'extraterrestre est à nouveau partiellement en hors champ, caché par la brume. Il explique à Louise qu'elle est maintenant en possession de la fameuse 'arme' dont il était question, et qu'ils lui ont offert la possibilité de voir l'avenir dans le but d'aider l'humanité, afin que celle-ci puisse les aider en retour dans le futur. Ils quittent ensuite la Terre,

laissant à Louise une tâche fastidieuse, celle de transmettre leur message à l'humanité tout entière. La linguiste entreprend donc d'ouvrir le monde au langage des heptapodes.

Langue et identité

Avant d'aborder la question de l'identité dans *Arrival* et *Avatar*, il est nécessaire d'apporter une définition à ce concept au caractère polysémique. Il existe en effet plusieurs sens au terme, qui est utilisé dans des domaines tels que les sciences sociales, la psychologie ou encore la philosophie. Le Larousse définit la notion d'identité comme suit : « Caractère permanent et fondamental de quelqu'un, d'un groupe, qui fait son individualité, sa singularité ». Le concept d'identité est également décrit par la philosophe Anne-Marie Drouin-Hans comme étant « ce qui marque l'unicité, et qui fait que chaque individu est différent des autres. L'identité est aussi ce qui rassemble des identiques, des éléments qui se ressemblent et forment alors un collectif » (Drouin-Hans, 2006 : 17).

Dans un essai intitulé *Identité et cinéma*, le cinéaste Jean-Jacques Andrien explique l'importance du concept au cinéma, particulièrement dans le cadre d'un choc des cultures : « La question de l'identité me semble indissociable de celle de l'altérité. Je ne peux envisager l'une sans l'autre [...] La question du cinéma me semble, elle aussi, indissociable de celle de l'altérité » (Andrien, 1998). Il ajoute que la question du positionnement par rapport à l'autre est centrale dans le processus d'écriture et de réalisation d'un film et qu'il doit toujours y avoir une prise de distance par rapport à l'altérité, ainsi qu'un point de vue adopté.

Dans *Avatar*, la langue Na'vi contribue en grande partie à la construction de l'identité du peuple extraterrestre. Ceci se trouve être lié à la démarche de recherche d'authenticité qui est présente tout au long du film. Ainsi, il est possible de définir certaines caractéristiques et coutumes des Na'vi en se penchant sur leur vocabulaire. Certains mots et concepts, comme celui de 'home tree', qui désigne l'arbre gigantesque qui sert d'habitation aux extraterrestres, permettent d'en déduire une certaine proximité des Na'vi avec la nature. Il en va de même pour la capacité langagière qu'ils ont à reproduire les sons produits par certaines espèces animales, afin de communiquer avec la faune. De plus, au niveau religieux, les concepts comme celui de 'Eywa' démontrent qu'ils ont aussi leurs croyances, et que celles-ci sont reliées à la nature. Eywa est, humainement parlant, difficile à décrire : le concept échappe aux esprits les plus cartésiens, ceux-ci n'ayant aucune preuve biologique de son existence. Ce sont les personnalités

les plus ouvertes et spirituelles qui sont les plus à même de saisir ce que représente Eywa. Tous ces concepts permettent à James Cameron de faire ressortir le côté primitif et spirituel des Na'vi et participent donc à la création de leur identité en tant que peuple, mais ils aident aussi les spectateurs à faire un rapprochement entre les extraterrestres et les populations les plus anciennes de l'humanité. Cameron explique lors de la convention Comic Con de 2009 : « Les Na'vis représentent quelque chose de supérieur à nous-mêmes, ou à une version ambitieuse de nous-mêmes, ce que nous aimerions penser que nous sommes⁹ ». En formulant ceci, il exprime son idéal : pouvoir assister un jour à une prise de conscience de l'être humain, le voir revenir à ses origines et se reconnecter à son environnement.

Jake représente la figure de l'individu coincé entre deux cultures, et entre deux identités. Il arrive sur Pandora avec sa propre identité, basée sur le modèle américain, qu'il a construite à travers son histoire et les expériences qu'il a vécues, comme son enrôlement dans l'armée américaine. Alors que cette identité semble être bien ancrée en lui au début, un premier changement s'opère alors qu'il arrive sur Pandora afin de remplacer son frère dans le programme. Il doit littéralement prendre la place de son frère qui est, on l'apprend, son parfait jumeau, ce qui constitue déjà un changement pour lui au niveau identitaire. Jake semble assez fermé d'esprit lors de ses premières rencontres avec l'équipe scientifique du Dr Augustine, mais son positionnement par rapport à l'altérité change progressivement au fur et à mesure de ses rencontres avec les Na'vi et de son apprentissage de leur mode de vie et de leur langue. La théorie de Pedersen (2018) selon laquelle l'apprentissage d'une langue peut élargir l'état d'esprit s'avère ici intéressante. Cameron représente cette théorie dans son film à travers l'évolution du personnage de Jake.

Une des raisons pour lesquelles Jake passe le plus clair de son temps avec les Na'vi sous sa forme d'avatar est que celle-ci lui permet de retrouver l'usage de ses jambes. Il est ici nécessaire d'aborder la question de la paralysie et du mouvement. Jake, dans son corps humain, est en effet incapable de réagir physiquement face à la menace incarnée par le colonel Quaritch et ses troupes, et doit se contenter de regarder, impuissant. Une fois que son esprit est transféré dans son avatar, par contre, il est capable de retrouver la totalité de sa mobilité et peut se défendre aux côtés du peuple qui l'a adopté. On peut ici probablement voir une métaphore de

⁹ “The Na'vi represent something that is our higher selves, or our aspirational selves, what we would like to think we are”.

la dichotomie action/inaction en tant que choix, représentée par la capacité physique qu'a Jake à se mouvoir ou non en fonction de l'enveloppe corporelle qu'il emprunte.

Jake finit donc par se retrouver au cœur d'une confusion d'identités. Il est partagé entre deux mondes, celui qu'il perçoit à partir de son propre corps, dans lequel il est littéralement immobile, et celui dans lequel il peut, au travers d'un avatar, vivre les choses pleinement. Alors qu'il est en train de s'intégrer au clan en passant les différentes étapes du rituel d'initiation, Jake explique en voix off qu'il ne sait plus qui il est. « Tout s'est inversé. Comme si le véritable monde était dehors et le rêve ici¹⁰ ». Cette prise de conscience arrive alors qu'il est en pleine transition vers une nouvelle vie, mais reste encore accroché à son ancienne existence à cause de son enveloppe corporelle. Ce n'est qu'à la fin du film que ce conflit intérieur sera résolu, lors de la cérémonie qui fait de lui un véritable Na'vi accompli, cérémonie qui est d'ailleurs décrite par les Na'vi comme étant une seconde naissance. Elle permet à Jake de renaître sous cette nouvelle identité qu'il a lui-même choisie, en décidant de quitter définitivement son corps humain. Plus qu'un simple membre de la tribu, il en devient le leader, statut qu'il parvient à acquérir en prouvant aux membres de la tribu Na'vi qui se sont opposés à son inclusion qu'ils avaient tort de ne pas lui faire confiance, mais aussi en se confrontant à l'environnement féroce de Pandora et aux membres de sa propre espèce (James & Ue, 2011).

James & Ue (2011) reprennent dans leur essai l'analyse de David Brooks qui, dans un article pour le *New York Times*, discute le complexe du Messie. Selon lui, ce complexe est devenu une thématique récurrente à Hollywood. Il le définit de la sorte :

“L’histoire, souvent répétée, d’un jeune aventurier viril qui se rend dans une région sauvage à la recherche de sensations et de profit. Mais, une fois arrivé là-bas, il y rencontre les peuples autochtones et réalise que ceux-ci sont nobles, spirituels et purs. Et ainsi, il apparaît comme leur Messie, les guidant dans une croisade vertueuse contre sa propre civilisation, corrompue¹¹ » (Brooks, 2010).

C'est exactement le schéma que suit Jake dans son développement au cours du film. Il est à la recherche des sensations que lui procure son avatar, qui lui offre des jambes avec lesquelles il

¹⁰ “Everything is backwards now. Like out there is the true world, and in here is the dream”.

¹¹ “The oft-repeated story about a manly young adventurer who goes into the wilderness in search of thrills and profit. But, once there, he meets the native people and finds that they are noble and spiritual and pure. And so he emerges as their Messiah, leading them on a righteous crusade against his own rotten civilization”.

peut se déplacer. Il peut, grâce à Pandora, retrouver le goût de l'aventure qu'il avait à l'époque où il était marine. Ensuite, il rencontre les Na'vi, qu'il respecte et trouve honorables. Enfin, il sera celui qui va les mener à la victoire face aux humains.

Comme Abdallah-Preteille (1991) l'affirme, l'acquisition d'un nouveau langage va de pair avec l'apprentissage des coutumes et conventions culturelles associées à celui-ci : « En fait, la difficulté réside non pas dans l'appropriation linguistique de plusieurs codes linguistiques, mais dans l'acquisition de la compétence interculturelle correspondante ainsi que dans l'apprentissage des usages sociaux liés aux différents parlers et discours ». (Abdallah-Preteille, 1991 : 306). Cette affirmation est démontrée dans *Avatar* à travers l'apprentissage de Jake, qui en plus d'apprendre le Na'vi se voit obligé d'acquérir une certaine connaissance du mode de vie du peuple Omatiyica. Le rapport à la nature étant au centre des préoccupations des Na'vi, il doit en plus apprendre à s'adapter à la faune et la flore de Pandora. Lors de son initiation, il va par exemple devoir prouver qu'il peut apprivoiser et développer un mode de communication avec toutes sortes d'espèces animales qui lui étaient totalement inconnues auparavant. Car oui, la question de la communication dans *Avatar* concerne aussi le lien avec l'environnement naturel. Les Na'vi étant dotés d'un 'connecteur' qui leur permet d'entrer en communion avec un animal, ils sont capables de ressentir ce que cet être ressent et vice versa. Les deux esprits ne deviennent alors plus qu'un. Les extraterrestres entrent dans ces moments en fusion avec leur environnement naturel. L'animal et le Na'vi se comprennent parfaitement dans ce que l'autre ressent. Ils peuvent anticiper les demandes et les mouvements de l'autre, et tout malentendu est alors impossible. Plus de détails concernant cette connexion entre les Na'vi et la nature sont apportés dans le second chapitre de ce mémoire.

De son côté, *Arrival* décrit une relation forte entre langage et humanité. Dès sa première rencontre avec Louise, Ian lui cite un passage qui provient d'un livre de la linguiste : « Le langage est le fondement de la civilisation, c'est la colle qui maintient tout ensemble, et c'est la première arme engagée dans un conflit.¹² ». Cette citation met en évidence le point de vue de Louise, selon lequel le langage est à l'origine même de la civilisation. Néanmoins, pour Donnelly, la pierre angulaire d'une civilisation n'est pas son langage, mais sa science. En effet, il affirme que la science existe sans les humains, alors que le langage, qui a été créé pour et par

¹² "Language is the foundation of civilization, it's the glue that holds everything together, and it's the first weapon drawn in a conflict".

eux, dépend de ceux-ci. Ce sont leurs approches divergentes qui font d'eux le duo parfait pour la mission qui leur est assignée.

Carter-Huffman (2019) affirme qu'il existe une tendance selon laquelle la notion de civilisation est divisée en deux catégories, ce qui est civilisé étant considéré comme bon, correct, tandis que ce qui ne l'est pas est perçu comme mauvais. Ainsi, selon le raisonnement de Carter-Huffman, au début du film, alors que les personnages humains n'ont pas encore réalisé que les heptapodes sont dotés de communication, ils les perçoivent comme étant des êtres non civilisés. Ce n'est que lorsqu'ils se rendent compte que les aliens possèdent leur propre système langagier qu'ils commencent à réaliser que ceux-ci sont des êtres évolués et qu'il existe une possibilité d'entrer en contact avec eux. Ceci démontre l'importance du rôle du langage vis-à-vis du concept d'identité. Deux pans de la communication sont ensuite abordés dans le film, qui nous montre que celle-ci peut être un objet accentuant les différences culturelles (lorsqu'elle est entravée), mais qu'elle peut aussi être synonyme d'ouverture et d'acceptation, lorsqu'on se donne les moyens d'en assurer le bon déroulement.

Lors des rencontres entre les humains et les heptapodes, Louise et Ian sont séparés des aliens par une paroi, une sorte de vitre donnant sur un environnement brumeux dans lequel évoluent les extraterrestres. Cette vitre représente de manière explicite le sentiment d'altérité qui émane des deux côtés, et donc la barrière qui existe entre les deux espèces. Les heptapodes sont cachés par un écran de brume qui, par le hors-champ qu'il crée, rend la scène de la première rencontre inquiétante. Louise et Ian ne peuvent entrevoir qu'une partie de leurs corps, surtout leurs membres, ils ne les voient jamais dans leur entièreté. Il y a donc une part de mystère à leur sujet qui persiste, qui fait écho à tout ce que Louise et Ian ne savent pas à leur sujet. En plus de la vitre, d'autres obstacles représentent la barrière entre les deux 'mondes', comme le sas de décontamination par lequel les scientifiques doivent passer après chaque rencontre et leurs combinaisons, qui cachent leurs visages aux aliens.

Dans le film de Villeneuve, le problème de l'incompréhension est uniquement perçu du point de vue des humains. Nous nous retrouvons dans la même position que les personnages terriens, ignorants, démunis face à la situation, ne sachant pas ce qu'il se passe dans l'esprit des heptapodes et quelles sont leurs intentions. Le spectateur s'identifie à Louise et son équipe et perçoit les aliens comme étant 'autres' et représentant une menace potentielle. Cette perception est accentuée par le fait que visuellement, le spectateur perçoit les heptapodes du point de vue

de Louise. La caméra ne se retrouve jamais de l'autre côté de la vitre, du moins pas avant la toute fin du film, lorsque Louise, qui est entrée dans une capsule envoyée par les extraterrestres, est amenée jusqu'au vaisseau. De la brume envahit la capsule, et lorsqu'elle s'ouvre, on s'aperçoit que Louise est passée du côté des heptapodes. Elle se retrouve au centre d'un plan, qui la montre en apesanteur et entourée de la brume blanche, qui rend le plan très lumineux. Cette clarté reflète la connaissance à laquelle Louise va bientôt avoir accès. Derrière elle se trouve un rectangle noir, que l'on devine être la vitre. Elle donne alors sur le côté du vaisseau, beaucoup plus sombre, auquel les humains avaient accès. La linguiste rencontre à nouveau un heptapode, mais est cette fois beaucoup plus proche de lui. Le spectateur peut enfin distinguer la forme de son corps, à travers la brume, et celui-ci se révèle être immense en face d'elle. L'heptapode crée des logogrammes, que Louise peut cette fois toucher de ses mains. C'est lors de cette scène qu'elle va apprendre qu'elle a des visions du futur. La conversation entre les deux personnages se fait en alternant les points de vue : du point de vue de Louise, le spectateur voit l'heptapode en contre-plongée, ou ne voit qu'une partie de l'alien, celui-ci étant trop grand pour que Louise puisse voir en même temps le haut et le bas de son corps. Lorsque le point de vue de l'heptapode est adopté, Louise est filmée en plongée. C'est l'un des rares moments du film où le spectateur peut observer une situation depuis la perspective des extraterrestres.

Toujours au niveau des points de vue, il est intéressant de noter qu'à partir du moment où Louise fait son entrée dans la base militaire, Villeneuve choisit de ne pas montrer directement comment le monde extérieur réagit face à ce qui est considéré comme une invasion extraterrestre. On ne voit les différentes réactions qu'à travers les écrans se trouvant dans la base, les journaux télévisés ou via les communications qui ont lieu entre les militaires et les autres nations. Ces communications ont lieu dans une pièce que le spectateur découvre à l'arrivée de Ian et Louise dans la base. Des bureaux y sont disposés sur quatre rangées. Sur chacun d'entre eux se trouve un ordinateur. La moitié de ceux-ci montre des scientifiques ou militaires d'autres pays, en train de discuter avec un membre de la base américaine. Au-dessus de ces écrans utilisés pour les vidéoconférences se trouve le nom du pays d'où provient l'interlocuteur. Il est ainsi possible de lire les noms d'endroits tels que le Danemark, le Japon, le Royaume-Uni, et Sierra Leone. À l'extrémité de la pièce se trouvent deux grands écrans. Celui de gauche, à ce moment du film, est utilisé pour une vidéoconférence avec un scientifique australien, tandis que celui de droite reprend tous les pays qui sont en communication. Toutes les informations et les opinions qui viennent de ces pays sont donc transmises et apprises à

travers ces écrans ou par conversation téléphonique, mais le film n'adopte jamais physiquement le point de vue de ces autres pays sur la situation.

Dans *Avatar*, les deux points de vue, celui des humains et celui des Na'vi, sont confrontés. Le spectateur s'identifie à Jake et il lui est donc facile d'éprouver, comme le protagoniste, de l'empathie pour le peuple Na'vi. Tout comme Jake, les spectateurs apprennent à les connaître et découvrent leurs coutumes et pratiques culturelles. La sympathie qu'ils inspirent peut s'expliquer par l'aspect humanoïde des habitants de Pandora, qui les rend physiquement proches des êtres humains. L'identification au point de vue de Jake est renforcée par l'utilisation de procédés tels que la caméra subjective, la voix off présente tout au long du film, et la présence de vlogs dans lesquels Jake relate son ressenti par rapport aux expériences qu'il vit dans le cadre du projet *Avatar*. Ces deux dernières techniques donnent ainsi l'impression que le protagoniste s'adresse directement au spectateur, ce qui procure à ce dernier un sentiment accru d'implication dans l'histoire.

Bien que Jake semble au début être tiraillé entre la nécessité de se plier aux injonctions du colonel Quaritch et l'envie d'aider le Dr Augustine dans son projet pacifiste, le spectateur, lui, est dès le début amené à se ranger du côté du Dr Augustine, grâce à des procédés classiques de caractérisation des personnages. Les deux Américains ont les traits traditionnels et parfois caricaturaux des personnages 'bons' et 'méchants', représentant ainsi une vraie dichotomie entre le bien et le mal. Le Dr Augustine, une femme, biologiste, dont l'honnêteté est incontestable, ne peut que gagner la confiance des spectateurs face au colonel Quaritch, un homme défiguré par la guerre, dont les discours haineux attirent le mépris.

Dans *Arrival*, le regard posé sur les heptapodes devient de plus en plus positif au fur et à mesure du film. Selon Carter-Huffman (2019), ce changement de perspective sur 'l'autre', sur ce qui est différent, mène la race humaine à une plus grande compréhension de sa propre condition. Le film montre donc le concept d'identité en relation avec l'humanité. D'un autre côté, les heptapodes de Villeneuve ne sont pas si différents des êtres humains. C'est ce que suggère la mise en scène du film, qui grâce à la vitre qui prend place entre les aliens et les humains, permet un effet de miroir. Cet effet de similitude entre les deux espèces se ressent particulièrement dans une scène du film. Louise, après avoir enlevé sa combinaison en expliquant que les extraterrestres ont besoin de la voir, approche sa main, vue en gros plan, de la vitre qui la sépare des heptapodes, jusqu'à la toucher. Un plan épaulé la montre ensuite de

dos. Elle se trouve à droite du cadre. À sa gauche, de l'autre côté de la vitre, se trouvent les tentacules d'un heptapode. Un de ces tentacules vient se poser abruptement sur la vitre, imitant Louise. Quelques plans après, un nouveau gros plan montre la main de Louise, à gauche du cadre, tandis qu'à droite de cette main se trouve un heptapode, dont on ne voit que la moitié supérieure des tentacules et la moitié inférieure de ce qui forme son tronc. La main humaine semble alors très similaire à la forme que prend le corps de l'heptapode, dont les membres sont comme des doigts et le tronc comme la paume ou le dos de la main. Ce sont ces plans précisément, vus du point de vue de Louise, qui témoignent de la ressemblance entre les deux espèces.

Les deux films, se concentrant sur le point de vue des humains, en révèlent donc beaucoup plus sur l'identité humaine que sur l'identité extraterrestre. C'est la nature humaine qui se révèle dans son rapport au conflit et surtout dans la manière dont ces conflits sont résolus. Les deux visions humaines sur les situations de conflit et d'incompréhension sont représentées, les personnages choisissant la voie de la communication étant mis en valeur et présentés comme des héros. *Arrival* et *Avatar* apportent donc un regard critique sur l'humanité, et mettent en garde contre les dangers du manque de communication et d'ouverture envers les autres cultures. Mais leurs histoires délivrent aussi un message d'espoir, en démontrant que la communication est à la base de la résolution de conflits. À travers l'exposition de l'altérité qui existe entre les deux espèces, humaine et extraterrestre, les deux films veulent insuffler un message de tolérance.

Arrival, ou comment le langage peut définir la réalité

Dans le film de Villeneuve, Louise Banks déclare que le langage a le pouvoir de modifier notre vision de la réalité. Elle cite donc la théorie élaborée par Edward Sapir et Benjamin Lee Whorf, selon laquelle le langage peut influencer notre perception de la réalité. Dans son article *Six things Arrival taught us about language*, Pedersen soutient ce point de vue :

« Étant donné que le langage est l'outil que nous utilisons pour catégoriser les émotions mentalement et communiquer des expériences, on peut le décrire comme étant la méthode primaire à travers laquelle organiser et exprimer la pensée. En d'autres termes,

notre mentalité est sculptée par notre langue maternelle, et apprendre une autre langue peut aider à l'élargir¹³ » (Pedersen, 2018).

Villeneuve applique dans *Arrival* la théorie de Sapir-Whorf, mais elle est ici transposée sur un support visuel et une langue fictionnelle, ce qui permet aux spectateurs du monde entier, quelles que soient leur langue et leur culture, de se positionner en tant qu'étrangers à ce langage. Il apporte également une nouvelle dimension à la théorie, car la langue des heptapodes, en plus d'intégrer les concepts comme celui de temps différemment des langues humaines, s'accompagne d'un don, qui permet la manipulation de ce temps.

Les heptapodes cherchent à transmettre et inculquer leur langue et vision du monde aux êtres humains, qui disposeraient ainsi d'une langue internationale. L'apprentissage de ce langage par les humains permettrait une diminution des contextes multilingues, et assurerait une certaine unicité au sein de la race humaine. Néanmoins, il est légitime de se poser la question de la survie du pluralisme culturel qui caractérise nos sociétés. Le film ne répond pas à cette interrogation, car il ne donne pas à voir ce moment où la langue des heptapodes devient courante sur Terre, mais on peut se demander si ce langage ne favoriserait pas la disparition des spécificités culturelles qui forment les sociétés humaines et l'apparition d'une identité commune.

La théorie de Sapir-Whorf est un principe qui n'est pas aussi présent dans *Avatar*, car malgré la présence de concepts en Na'vi qui en disent beaucoup sur la vision que les habitants de Pandora ont sur le monde, leur langue reste fondamentalement très proche des langages humains. Bien entendu, la perception de la réalité qu'ont les Na'vi diverge de celle des humains, mais ces différences ne sont pas aussi flagrantes que dans *Arrival*. Certaines grandes caractéristiques de leur réalité ressortent néanmoins, notamment leur rapport à la nature et aux concepts de vie et de mort.

¹³ "Since language is the tool we use to mentally categorize emotions and communicate experiences, one can describe it as the primary method through which to organize and express thought. In other words, our mindset is shaped by our native tongue, and learning another language could help broaden it".

Chapitre 2 : Les différents enjeux au cœur des films et leur influence sur la communication

Ce chapitre se concentre sur la description des enjeux qui sont à la base des histoires racontées par *Avatar* et *Arrival*. Ces enjeux mettant en scène plusieurs acteurs, qui prennent une position vis-à-vis de ceux-ci et jouent un rôle plus ou moins important dans la résolution des problématiques qui en découlent, ils offrent aussi aux spectateurs la possibilité de prendre parti, bien que les deux films soient construits de manière à orienter le choix du spectateur. La deuxième partie de ce chapitre se penche sur le rapport que peuvent avoir les spectateurs aux langues fictionnelles d'*Avatar* et *Arrival*, et la nature de la relation qu'ils entretiennent avec celles-ci.

Les enjeux d'*Avatar*

Comme dans la plupart des histoires, qu'elles soient racontées oralement, sur papier ou via le support cinématographique, *Avatar* présente un bon nombre d'enjeux, qui se traduisent par l'apparition de conflits, dont le rôle est de faire progresser l'intrigue. Des tensions se développent alors au sein de la narration et vont, la plupart du temps, aboutir sur une résolution du conflit. Dans le cas d'*Avatar*, le conflit premier concerne les divergences qui existent entre les intérêts des êtres humains et ceux des Na'vi. Alors que les Terriens ont pour but d'envahir la jungle de Pandora avec leurs machines et technologies pour en extraire de l'unobtainium, les habitants de Pandora, ne saisissant pas la valeur que la ressource représente aux yeux des humains, ont bien l'intention d'empêcher la destruction de leur environnement naturel. Malheureusement, le fait que les deux parties ne parlent pas le même langage va considérablement diminuer les chances d'arriver à un compromis : cette situation empêche les deux peuples d'exprimer clairement leur ressenti et leur position par rapport à la situation. De plus, les différences culturelles entre les deux civilisations et la méfiance que les Na'vi éprouvent envers les humains vont également empêcher certains échanges sur le sujet. Avant de pouvoir aborder avec les extraterrestres la question de l'unobtainium et la volonté de l'armée à avoir accès à cette ressource, l'équipe du Dr Augustine doit d'abord instaurer un climat de confiance entre les deux peuples. On peut imaginer que cette tâche n'est pas aisée pour la biologiste : des années après leur arrivée, aucun humain n'a pu mettre les pieds dans le lieu de vie des Omatiyaya. Le manque de communication et de compréhension vis-à-vis de 'l'autre' va entraver la qualité de leur relation. Le conflit qui oppose les deux espèces va ainsi au fil du

temps s'intensifier et l'intrusion des êtres humains sur le territoire Na'vi va finalement mener à une guerre.

En dehors de ce nœud qui dessine et influe sur toute la trame du film, il existe d'autres enjeux qui se jouent à plus petite échelle, au niveau des individus, et plus particulièrement au niveau du protagoniste. Jake doit se positionner dans ce conflit qui régit tout le film, ce qu'il fait en choisissant de défendre les extraterrestres. Mais ce n'est pas l'unique conflit auquel il doit faire face. En effet, l'ex-marine se retrouve au cœur de plusieurs différends, à commencer par le conflit interne qui l'habite et le hante : celui qui l'oblige à choisir entre sa forme humaine et son avatar. Si, au début, le film nous laisse croire qu'il est aisé de passer d'un corps humain à un avatar et vice versa, il n'en est rien. Lorsque Jake arrive sur Pandora, il apprend que ces allers et retours de la conscience font le quotidien des scientifiques établis sur la planète. Mais une fois qu'il commence à lui-même les effectuer, il réalise, tout comme le spectateur, que cette situation va forcément avoir une influence sur son identité, ainsi que sur son état psychologique. Cela apparaît notamment lors de son premier transfert vers son avatar.

Jake s'installe dans une machine qui va lui permettre de prendre possession de son avatar. Une fois couché à l'intérieur, le Dr Augustine referme le couvercle de l'appareil. Arrive un plan sur le visage de Jake, qui a les yeux fermés, rapidement suivi par un autre, montrant un tunnel coloré dans lequel la caméra avance rapidement. Les parois formant le tunnel changent rapidement de couleurs, jusqu'à ce que la caméra arrive au bout de celui-ci. Le plan donne alors à montrer un écran blanc, très lumineux. Ce plan représente le voyage de la conscience de Jake vers son avatar. Le spectateur voit ensuite à travers les yeux de Jake, qui s'ouvrent lentement et voient d'abord flou, puis de plus en plus clair. Deux scientifiques sont penchés au-dessus de lui. Le plan suivant nous montre Jake sous sa forme avatar. La réaction de Jake est d'immédiatement se lever, afin de pouvoir marcher sur ses toutes nouvelles jambes. Il s'échappe alors de la pièce dans laquelle il se trouve pour se rendre dehors et courir. Les premières impressions de Jake sur son corps d'avatar sont très positives, puisque celui-ci lui permet de goûter à nouveau à toutes les sensations que des jambes peuvent procurer. À partir de ce moment, Jake commence à se construire une nouvelle identité, celle d'un homme qui peut à nouveau marcher et qui va être profondément changé au contact de ce nouveau monde qu'il découvre. Cette identité, il ne pourra la retrouver que lorsqu'il sera sous sa forme d'avatar.

Sa participation au projet du Dr Augustine va donc engendrer une série de questions dans l'esprit de Jake, qui va se demander comment se positionner par rapport au conflit qui existe entre humains et Na'vi, mais surtout où se trouve sa vraie place. Ces deux questionnements sont intimement liés, puisqu'un choix entre son identité humaine et celle qu'il a récemment développée auprès des Na'vi implique un positionnement par rapport à la situation de conflit qui règne sur la planète. La position qu'occupe Jake l'obligera donc à tromper un des deux camps. Son attitude se met à changer lorsqu'il est sous forme humaine : alors qu'à son arrivée sur Pandora, il était plein de vigueur et usait beaucoup d'humour, il devient de plus en plus terne. On ne le voit vraiment vivre que sous sa forme Na'vi. De plus, il ressort du discours qu'il tient tout au long du film que la vie qu'il mène au sein du peuple de Pandora est plus attrayante à ses yeux que celle qu'il mène en tant qu'être humain. Sa relation amoureuse avec Neytiri, les différentes épreuves initiatiques qu'il surmonte et la mobilité qu'il retrouve grâce à son avatar vont influencer sa décision finale, celle de se joindre au peuple Na'vi.

Les nouveaux modes de communication découverts par Jake font aussi probablement partie des raisons pour lesquelles il choisit de rester auprès des Na'vi. Son nouveau rapport à la nature l'ouvre à une nouvelle conception du monde qui l'entoure. L'attitude de Jake face à l'environnement naturel des Na'vi évolue tout au long du film, mais elle atteint son point culminant à un moment clé. En effet, Jake trouve son épiphanie lors de son initiation, moment où il se connecte pour la première fois avec un ikran, ces grands animaux ailés ressemblant à des ptérodactyles. Durant cette épreuve, il est entouré d'ikrans à l'air agressif, et doit en choisir un avec lequel il sera lié. Il tente d'approcher plusieurs d'entre eux, un lasso fait de lianes entre les mains, mais ceux-ci s'envolent une fois que Jake est trop proche d'eux. Cependant, un ikran finit par lui résister. Jake pousse alors un cri animal. L'ikran lui répond en l'imitant. Jake utilise son lasso pour l'attraper, enroulant celui-ci autour de la tête de l'animal. Il saute alors sur le dos de la bête, qui se débat. S'ensuit une lutte entre Jake et l'ikran, qui tente de se débarrasser de l'avatar. La tension s'intensifie : la caméra retransmet la lutte, qui prend place au bord du vide, sous plusieurs angles. Les autres Na'vi nous sont montrés aussi, en train de crier et d'agiter les bras en l'air, en guise d'encouragements. Jake commence à maîtriser la bête. Neytiri lui crie à ce moment de « faire le lien » avec son 'connecteur', ce que Jake s'apprête à faire. Mais avant qu'il n'en ait le temps, l'ikran l'éjecte dans une ruade et Jake dégringole vers le vide, se raccrochant au bord de la falaise au dernier moment. Les deux plans qui suivent décrivent bien l'attitude de certains Na'vi à l'égard de Jake : le premier montre Neytiri, courant vers le bord de la falaise, l'air angoissé, et se termine sur un gros plan de la Na'vi criant son prénom

lorsqu'elle le voit dégringoler dans le vide. Le deuxième est un gros plan sur Tsu'tey, riant devant la situation. Finalement, Jake va réussir à remonter sur la terre ferme et va directement prendre son élan pour sauter sur l'ikran. Après une seconde lutte, il arrive à faire le lien. Il attrape alors sa tresse d'une main et une des 'antennes' de l'animal de l'autre et les approche l'une de l'autre. Une connexion se crée alors. Les plans suivants nous montrent d'une part l'œil de l'ikran, dont la pupille se dilate, et d'autre part Jake, qui pousse un faible cri. Les deux personnages se calment alors. Jake explique à l'animal qu'il lui appartient, et celui-ci semble se soumettre à sa volonté. Neytiri dit à Jake de penser à voler, et l'animal décolle, Jake sur son dos. Si au début, le vol est assez chaotique (l'ikran n'arrive pas à se stabiliser et manque plusieurs fois de heurter les rochers), Jake finit par reprendre le contrôle grâce à sa pensée. Cette expérience est la première qu'il vit en réelle communication avec la nature. Ainsi, Jake fait son choix. Il va abandonner la promesse faite à Quartich d'encourager les Na'vi à quitter leur territoire et va se ranger auprès des extraterrestres afin de combattre les humains.

En plus des conflits auxquels Jake doit faire face, d'autres conflits se développent pour d'autres personnages. Ainsi, leurs objectifs étant en conflit, le Dr Augustine doit faire face au colonel Quaritch. La volonté de Quartich et de son armée de mettre la main sur l'unobtanium, afin d'avoir le monopole sur ce rare minerai, contraste avec le respect et l'approche scientifique du Dr Augustine. La biologiste essaie à plusieurs reprises de faire comprendre aux collaborateurs de Quaritch que les Na'vi sont des êtres à part entière et qu'utiliser la violence contre eux ne fera que détériorer la situation. Mais Quaritch ne veut rien entendre. D'ailleurs, le Dr Augustine et Quaritch ne sont vus qu'une seule fois en réelle communication dans le film. Leur conversation se résume à trois phrases. Quaritch demande à Grace de se taire alors qu'elle défend les Na'vi auprès de Parker, le chef du programme civil. Elle lui répond en lui demandant ironiquement s'il va la tuer si elle ne se tait pas, ce à quoi il répond « Je pourrais faire ça ». Ce sont les seules paroles que Quaritch et Grace s'adressent dans le film. Le reste de cette conversation, elle choisit de ne s'adresser qu'à Parker, en ignorant Quaritch qui se trouve juste à côté de lui. Il y a donc un manque cruel de communication entre ces deux personnages, qui les empêche de trouver une résolution au conflit d'intérêts qui existe entre eux.

La biologiste et son équipe vont donc devoir agir clandestinement, dans le dos de Quartich, pour aider Jake à prévenir les Na'vi de l'arrivée des militaires dans leur jungle natale. Ils vont ainsi s'opposer à l'armée et aux personnes qui représentent la 'Loi' dans la base humaine de Pandora, afin de protéger la faune et la flore de la planète, quel qu'en soit le prix.

Lors de la bataille finale, qui constitue le climax du film, le Dr Augustine va d'ailleurs perdre la vie, tout comme le colonel Quartich. Mais alors que Quaritch mourra en tentant d'éliminer Jake et Neytiri dans un dernier accès de colère, Grace, qui a été gravement blessée par Quartich et est représentée comme étant une victime du militaire, se verra être accueillie par Eywa. Ceci permettra à son esprit de survivre à travers la divinité.

Ce transfert de la conscience de Grace vers Eywa se fait néanmoins lors d'une tentative de sauvetage. Dans cette scène, Jake amène dans la nuit le corps humain de Grace auprès de Mo'at, sous l'arbre des âmes, tandis que Norm porte son avatar. Mo'at est une Tsahik, un genre de chamane capable d'interpréter la volonté d'Eywa. Elle représente la spiritualité et la sagesse dans sa forme la plus pure. L'objectif premier de la cérémonie est de faire passer la conscience de la biologiste dans son corps Na'vi, définitivement. Jake et Norm traversent une foule de Na'vi, tous assis face à l'arbre et connectés au sol grâce à leur tresse, bougeant en rythme d'avant en arrière. Ils sont ainsi reliés entre eux, mais aussi à l'arbre. De temps à autre, ils poussent un petit cri sourd, en chœur, qui à chaque fois qu'il est prononcé fait s'intensifier la bioluminescence du sol, témoignant de la connexion qui existe entre les Na'vi et leur environnement. Les deux corps de Grace sont déposés sous l'arbre, leurs crânes se faisant face. La Tsahik, qui les attendait sous l'arbre, passe ses mains au-dessus des deux corps. Des fibres du sol se mettent alors en mouvement, et s'accrochent tout le long du corps humain de Grace, la connectant elle aussi à la nature qui l'entoure. Après ceci, Mo'at commence un rituel, s'adressant à Eywa en lui demandant de sauver Grace. Tous les Na'vi assis devant l'arbre ont les bras tendus et s'accrochent l'un à l'autre, en formant des cercles avec le haut de leurs corps. Ils répètent tous en chœur « Eywa aide-la ». Un son de tambour se fait entendre. Le sol s'illumine à chaque coup donné, et cette intensité lumineuse remonte jusqu'à Grace. Un gros plan sur les fibres accrochées à sa nuque montre que cette bioluminescence rentre en elle, puis un zoom se fait sur ces fibres. Le film coupe sur un autre plan, un gros plan de Mo'at, les yeux révulsés, qui entre en transe, prononçant des phrases que les Na'vi répètent. Lorsqu'elle quitte son état de transe, Grace qui était jusque-là immobile, se met à parler. « Je suis avec elle, Jake. Elle existe¹⁴ ». Apparaît alors un plan en contre-plongée, qui adopte le point de vue de Grace, à travers ses yeux. Elle voit Jake, penchée au-dessus d'elle, avec en arrière-plan l'arbre des âmes. Tout est de plus en plus flou. Une sorte de tunnel se crée à partir des couleurs qui composent le plan, et on avance dans ce tunnel, comme l'âme de Grace, jusqu'à ce qu'elle

¹⁴ "I'm with her Jake. She's real."

atteigne une lumière blanche. On revient ensuite sur le visage humain de Grace, qui rend son dernier souffle. Un plan sur le corps inanimé de son avatar confirme que le transfert n'a pas eu lieu. Elle a rejoint Eywa. Grace connaît ainsi une mort bien différente de celle de Quaritch et se voit, en un sens, récompensée pour son dévouement et sa bravoure.

Jake reste lors de la dernière bataille dans une position délicate. D'un côté, il a déjà trahi la confiance du colonel Quaritch à ce moment de l'intrigue, en rejoignant les clans Na'vi afin de se battre à leurs côtés contre la menace militaire. De l'autre, il vient de révéler aux Na'vi la raison pour laquelle il avait en premier lieu été envoyé à leurs côtés. Ces derniers, ne comprenant pas que les intentions de Jake ont depuis lors changé, décident de les rejeter, lui et Grace, et même de les châtier. Les deux Américains se retrouvent ainsi attachés par des lianes à une structure faite de bois et d'os. Jake et l'équipe du Dr Augustine se retrouvent alors écartés du conflit qu'ils essaient de résoudre. C'est Mo'at, la chamane du clan Na'vi, qui va finalement leur laisser une chance de se rattraper. Alors que les militaires sont en train d'attaquer le 'home tree' des Na'vi, Jake et Grace, tentent de se détacher afin de fuir les missiles, sans succès. Ils semblent avoir été abandonnés par les Na'vi, qui fuient les explosions. Un plan montre alors Mo'at de face, s'approchant des deux avatars, un couteau à la main et une expression qu'on peut interpréter comme un mélange de désespoir et de colère sur le visage. La scène est construite de manière à faire croire au spectateur que celle-ci s'apprête à les tuer. Elle pose son couteau sous la gorge de Jake, avant de prononcer ces mots : « Si tu es l'un des nôtres, aide-nous¹⁵ ». Elle utilise alors son couteau pour couper leurs liens et les libérer. Par ce geste, Mo'at donne une nouvelle chance à Grace et Jake de s'intégrer au clan, en le défendant.

C'est lors de la bataille finale confrontant l'armée humaine aux Na'vi que chaque personnage va œuvrer pour le triomphe de son 'camp', dans une lutte acharnée qui va coûter de nombreuses vies. Il est, à ce moment du film, possible d'observer le caractère manichéen du scénario, dans lequel chaque personnage est bien rangé d'un côté du conflit, et fait de cette façon partie du côté des 'gentils', ou bien des 'méchants', sans jamais remettre en cause quoi que ce soit :

« L'intrigue est construite à partir de binarités relativement simples : le complexe militaire et industriel qui envoie Sully sur Pandora est mercenaire, colonialiste, extrêmement matérialiste, égoïste et uniquement capable de destruction ; les Na'vi sont désintéressés, autochtones, spirituels, tournés vers la communauté et pacifistes, ils

¹⁵ "If you are one of us, help us".

vivent en harmonie avec la nature, selon les lois de leur environnement et de leurs divinités supérieures ¹⁶ » (Elsaesser, 2011 : 257).

Visuellement aussi, la bataille finale se montre très dichotomique. Elle débute avec des images confrontant la manière dont les deux camps se préparent. Des parallèles sont faits entre les hélicoptères, gris, qui quittent le tarmac puis traversent le ciel de Pandora, survolant la jungle, et les Na'vi chevauchant leurs ikrans dans les cieux. La technologie se retrouve confrontée à la nature. Toujours au niveau visuel, les peintures de guerre des Na'vi sont très colorées. Ils portent également des bracelets et des colliers, ainsi que des plumes et des tressages de couleur. Leur apparence tranche, encore une fois, avec les armes et uniformes ternes des militaires. La bataille prend place à deux niveaux différents : dans le ciel, les forces aériennes de l'armée combattent les ikrans, tandis que sur le sol, ce sont des hommes à pied et des robots qui font face à des Na'vi, certains à dos d'animaux similaires à des chevaux. Les armes militaires contrastent avec les arcs et les flèches des Na'vi. Certaines technologies humaines se retrouvent du côté des Na'vi, puisque Jake a fourni à certains d'entre eux des colliers leur permettant de communiquer à distance, et Norm est montré un fusil à la main. À première vue, les humains semblent être avantagés face aux extraterrestres : les explosions fusent et obligent les Na'vi à battre en retraite. Néanmoins, au cours du combat, alors que tout espoir semble avoir disparu, toutes sortes d'animaux se mettent à charger les militaires. Comme Neytiri le sous-entend à ce moment, ils sont en fait guidés par Eywa. Cette situation permet même à Neytiri de s'allier avec une bête qui est montrée plus tôt dans le film comme étant un prédateur pour les Na'vi. C'est ainsi que toute la faune de Pandora s'allie pour combattre les humains.

Au niveau de la communication, les deux camps utilisent donc des systèmes qui leur permettent de communiquer avec leurs alliés à distance. La plupart de ces communications se font en anglais, même du côté des Na'vi. La bataille elle-même est une forme de communication entre les deux camps, puisqu'elle retranscrit le profond désir des militaires à éradiquer les Na'vi afin d'avoir accès à leurs terres et exprime le refus des Na'vi à se laisser faire. Aucun échange verbal ne se fait par contre entre les deux civilisations, avant le dernier combat opposant Jake et Neytiri à Quaritch. Peu de mots ne seront finalement échangés lors de cette conversation :

¹⁶ “The plot is constructed out of relatively simple binaries: the military–industrial complex which sends Sully to Pandora is mercenary, colonialist, grossly materialist, selfish and only capable of destruction; the Na'vi are selfless, indigenous, spiritual, community-oriented and peaceful, living in harmony with nature, according to the laws of their environment and their higher Deities”.

Quaritch explique simplement qu'il n'abandonnera pas tant qu'il est en vie et reprochera à Jake d'avoir trahi sa race. C'est finalement Neytiri qui, de deux flèches, tuera Quaritch et mettra fin à la bataille.

Peu de personnages vont évoluer au cours du film par rapport à leur vision du conflit. Les deux seuls individus qui sortent du lot et font exception sont d'une part, Jake, bien entendu, et d'autre part Trudy. Trudy Chacon est une pilote engagée dans l'armée, qui, malgré sa position, va aider Jake, le Dr Augustine et Norm à s'évader de la base militaire et à se rendre dans la jungle pour avertir les Na'vi de l'arrivée des humains. Elle va ensuite se battre aux côtés des extraterrestres lors de la bataille clôturant le conflit. Trudy et Jake sont les deux seuls personnages à avoir une formation militaire qui vont finalement se ranger du côté des Na'vi. Lors de la première offensive des militaires, qui consiste à lancer des missiles depuis des hélicoptères sur le 'home tree' des Na'vi, Trudy, qui fait partie de l'opération, va désobéir aux ordres de Quaritch. Alors que celui-ci demande à tous ses hommes de préparer une nouvelle vague d'explosifs, Trudy a le doigt au-dessus d'un bouton rouge, prête à appuyer. Finalement, elle renonce, précisant qu'elle n'a pas signé pour faire ce genre de choses, et fait faire demi-tour à son hélicoptère. Un peu plus tard dans le film, elle va prendre position de manière plus active. Alors que Grace, Jake et Norm sont enfermés dans une cellule, c'est Trudy qui vient les libérer. Elle assomme le gardien, qui est donc un de ses pairs, pour pouvoir aider les trois personnages. Elle va ensuite les amener grâce à son hélicoptère jusqu'à leur base scientifique, dans la jungle. À partir de ce moment, elle quitte définitivement les rangs de l'armée. On la retrouve lors de la bataille finale, lors de laquelle elle met son hélicoptère et ses compétences au service des Na'vi. Elle arbore alors des peintures de guerre bleues, en signe de ralliement au Na'vi. Elle finira par mourir dans un combat aérien l'opposant à Quaritch, qui fera exploser son hélicoptère. Aucun personnage ne va par contre parcourir le chemin inverse et quitter le camp des scientifiques pour intégrer la faction militaire.

La résolution de tous ces conflits repose sur un outil primordial, qui permet de faire progresser considérablement la situation : la communication. Le sujet central de ce travail, le multilinguisme, a alors une grande influence sur la manière dont les différends vont être résolus. C'est en dépassant la barrière linguistique et en communiquant avec les Na'vi que Jake et le Dr Augustine vont pouvoir leur expliquer qu'ils sont la cible de l'armée. Si aucun effort n'avait été fait pour comprendre la langue de 'l'autre', nous pouvons supposer que rien n'aurait pu être fait pour sauver les clans Na'vi. Un autre exemple prouvant la force de la communication et de

la capacité qu'ont les deux parties à se comprendre l'une l'autre est la scène lors de laquelle Jake va tenter de motiver les membres du clan Omaticaya, qui, pris de peur, se sont réfugiés auprès de l'arbre des âmes. C'est à ce moment que Jake les rejoint, à dos de Toruk, l'animal le plus redouté des Na'vi. La présence de cet animal, que Jake a réussi à dompter, suffit à susciter le respect des Omaticaya pour l'ancien marine, qui décide alors d'utiliser la reconnaissance dont il jouit pour motiver les troupes.

Il se lance alors dans un discours motivant, qu'il doit tenir dans sa langue maternelle, sa connaissance du Na'vi n'étant pas assez étendue que pour le prononcer dans la langue de ses interlocuteurs. C'est la traduction fournie par Tsu'tey qui va lui permettre de véhiculer ses idées auprès des extraterrestres, de leur rappeler qu'ils ne sont pas en sécurité là où ils se trouvent et de les motiver à se battre pour sauver leur peuple et leurs terres. Jake se trouve à ce moment debout sous l'arbre des âmes, face à des centaines de Na'vi. Ceux-ci sont assis, leurs tresses sont connectées au sol : ils sont unis entre eux et à Eywa. Jake demande aux Omaticaya de regrouper les autres clans Na'vi, en leur disant que celui qui a réussi à dompter Toruk les appelle. Il use de la notoriété qu'il a acquise avec Toruk pour faire autorité (on retrouve ici le complexe du messie). Néanmoins, il s'adresse à eux en les appelant « mes frères et mes sœurs », et termine son discours en prononçant ces mots : « C'est notre terre ». Ces paroles attestent de la volonté de Jake de prendre pour seule identité l'identité Na'vi. Alors que ces mots sont déclamés, plusieurs plans nous montrent l'engouement des extraterrestres. Le spectateur a tout d'abord droit à un gros plan sur Tsu'tey, qui traduit ces mots en les criant et en levant les bras vers le ciel, ce qui témoigne de sa ferveur. Ensuite, Neytiri apparaît, elle aussi en gros plan, et on peut l'observer crier dans l'engouement. Enfin, d'autres plans montrent la foule de Na'vi, maintenant debout, criant leur approbation, la plupart le poing levé. Ce discours prouve la force de la communication : grâce à ses propos, Jake arrive à remotiver toute une troupe d'extraterrestres qui était quelques instants auparavant désespérée et dépassée par les événements. La communication entre Jake et les Na'vi passe ici sous la forme d'une traduction que Tsu'tey accepte de fournir. Cette solidarité qui se crée entre Tsu'tey et Jake à ce moment reflète la volonté d'une entente entre les deux peuples. La traduction qu'offre Tsu'tey prouve que les deux langages peuvent cohabiter et qu'il existe la possibilité d'une mixité entre les deux cultures.

Au-delà de ces enjeux intradiégétiques, il existe d'autres enjeux, qui se jouent à l'extérieur de la diégèse, et s'adressent directement aux spectateurs. En effet, James Cameron,

en réalisant *Avatar*, a voulu sensibiliser son public quant à un nombre de thématiques. Ces thématiques, en plus de refléter la vision que Cameron porte sur le monde, permettent l'apparition de plusieurs niveaux de lecture qui offrent différents points d'entrée pour les spectateurs. Ainsi, qu'il soit d'origine américaine, européenne ou asiatique, qu'il soit croyant ou non, qu'il soit un homme ou une femme, le spectateur sera capable d'entrer dans le film et d'y trouver quelque chose qui va le toucher personnellement grâce aux thèmes universels qu'il aborde. L'objectif du réalisateur est de faire passer des messages forts, qui vont inciter le public à réfléchir. Un de ces messages est, bien entendu, l'importance de la communication, qui si elle est adroitement menée, peut permettre aux interlocuteurs impliqués de contourner les conflits et d'éviter une escalade d'incompréhension qui peut, à terme, mener à la violence. Contrairement à *Arrival*, *Avatar* nous montre donc une situation dans laquelle la communication est paralysée, due au manque de volonté et d'implication dont certains personnages font part, et les conséquences que ce refus de communiquer peut avoir sur une relation.

Un autre des messages les plus essentiels du film est, nécessairement, lié à l'écologie. Il existe un lien étroit entre écologie et communication. En effet, la nature est considérée comme un personnage à part entière dans le long-métrage, qui s'exprime et interagit avec les habitants de Pandora. Une scène du film illustre parfaitement cette capacité qu'a la nature à communiquer. Après leur première rencontre, Jake suit Neytiri, car il veut qu'elle l'emmène avec elle, ce qu'elle refuse de faire. Un plan sur le visage de Neytiri la montre qui regarde vers le haut. Jake l'imité. Un plan en plongée dévoile alors l'objet de leur attention : des graines, blanches et lumineuses, flottent dans la nuit. Elles se rapprochent de Jake, qui les fait s'éloigner en les repoussant du dos de la main, ce qui ne plait pas à Neytiri, qui lui tient le poignet pour l'empêcher de recommencer. Les graines viennent se poser sur Jake, qui reste immobile. Au contact de sa peau, la lumière émise par les graines s'intensifie. Après quelques instants, elles redécollent toutes simultanément, et s'éloignent. Ces graines sont représentées dans ce passage comme étant des êtres à part entière. Neytiri les qualifie d'ailleurs d'esprits très purs. Cette séquence est la preuve que la nature est un personnage qui influe sur la narration : la décision qu'ont eue les graines de se poser sur Jake va faire changer d'avis Neytiri, qui va emmener Jake auprès de son clan. Autre élément important, les Na'vi sont capables d'entrer en communication avec la faune également, grâce au connecteur se trouvant au bout de leur tresse. Une fois 'connectés' à un animal, ils entrent alors en fusion avec celui-ci, et savent communiquer en se passant de mots. Cette connexion se fait aussi avec la flore, comme le montre la scène lors de

laquelle Neytiri amène Jake à l'arbre des âmes. En effet, le connecteur de sa tresse permet à Jake d'entrer en contact avec les lianes luminescentes qui pendent des branches de l'arbre. L'arbre des âmes communique alors les voix des ancêtres, que Jake, ainsi que le spectateur, peut entendre. Ce rapport qu'ont les Na'vi à leur environnement contraste avec le manque de connexion que les humains ont à la nature. Seuls les scientifiques qui composent l'équipe de Grace s'intéressent à la faune et la flore de Pandora. Même s'ils n'ont pas le même rapport avec celles-ci que les extraterrestres, ils tentent néanmoins de les étudier et de les comprendre. Les membres de l'armée, eux, semblent avoir perdu tout lien avec l'environnement naturel. Ils ont perdu tout sens de la communication avec ce qui les entoure. En effet, à chaque fois que des militaires sont montrés dans la jungle de Pandora, ils sont armés et constamment sur leurs gardes. On ne les voit jamais admirer la nature qui les entoure, ou tenter de la comprendre : ils sont plutôt dans une démarche de destruction de cette nature qui leur fait peur ou qu'ils veulent exploiter. Le reste du temps, le spectateur les voit dans les murs froids et gris de la base militaire.

Cette thématique écologique est étroitement liée à un autre thème central au film : la spiritualité. En effet, c'est la divinité d'Eywa qui régit le mode de vie des Na'vi. C'est à travers Eywa que la nature devient un personnage à part entière, presque humanisée. Linnitt (2016) décrit la relation que les Na'vi entretiennent avec leur divinité comme une connexion 'neurologique' avec leur environnement, qui est lui-même constitué comme un 'réseau spirituel'. C'est selon Linnitt cette relation qui permet aux Na'vi d'entrer en contact direct avec les animaux, les plantes, et leurs ancêtres. La religion des extraterrestres comporte une dimension mystique, puisque les rites, cultes et prières font partie de leur quotidien. Linnitt ajoute que la construction de la religion Na'vi peut s'apparenter aux circuits électriques et qu'on peut croire en l'un comme on peut croire en l'autre. Ceci est à mettre en parallèle avec la comparaison que fait le Dr Augustine dans le film entre la communication électrochimique qui existe entre les racines des arbres et les synapses qui connectent entre eux les neurones. Visuellement, le film nous montre ces connexions entre les éléments naturels grâce aux couleurs de la bioluminescence, qui semble innervé la faune et la flore de Pandora, comme si celle-ci coulait dans chaque élément naturel. La bioluminescence met en évidence le fait que tous les éléments de la nature sont reliés entre eux, puisqu'ils font tous partie de ce schéma lumineux. Les éléments interagissent entre eux : ainsi, lorsque Jake ou un Na'vi pose le pied sur le sol la nuit, celui-ci s'illumine encore plus fort, comme en réponse au stimulus qu'il vient de recevoir.

Là encore, le langage a son importance. En effet, alors que les Na'vi décrivent leur religion dans leur langue avec du vocabulaire spirituel, voire philosophique, les humains, pour la plupart des scientifiques, se sentent obligés de rationaliser les choses, en leur donnant une explication cartésienne dans leur propre langage, comme si ce qui fait partie du langage Na'vi n'était pas concevable ou recevable pour les êtres humains. Et ceci ne peut pas uniquement s'expliquer par le fait que ce soit des hommes et des femmes de science qui tiennent ce discours, car d'autres personnages, comme Jake (dans la première partie du film) et des membres de l'armée, y adhèrent. Ces différences au niveau linguistique démontrent l'existence de différences culturelles.

Il existe donc une grande différence entre la manière dont la communication est traitée par les Na'vi d'un côté, et par les êtres humains de l'autre. Les Na'vi sont très ouverts à la communication, non seulement entre eux, mais aussi avec l'environnement qui les entoure, ce qui n'est pas le cas des humains qui, pour la plupart, font part d'un cruel manque de communication. Comme cela a déjà été évoqué, le film ne se concentre d'ailleurs pas réellement sur le langage et sur la communication. Les malentendus et les limites de la communication entre humains et Na'vi ne sont pas abordés, précisément car la communication est absente de la majorité du film. Les membres de l'armée et les extraterrestres n'entrent pas directement en contact, du moins pas avant la fin du récit, lors de laquelle une guerre est déclenchée. Les humains décident d'opter pour la violence afin de résoudre le conflit qui les oppose aux Na'vi. Cette guerre est très probablement le résultat du refus d'entrer en communication dont les êtres humains font part. Ils n'ont pas été capables de témoigner de diplomatie pour régler leurs différends, et ils en arrivent donc à user de la force pour obtenir ce qu'ils désirent.

Il ressort tout au long du long-métrage une sorte de rivalité entre la nature et la technologie, la deuxième étant une menace pour la première. Le point de vue soutenu par Elsaesser (2011) est que, même si le film dans ses derniers moments donne l'impression d'un triomphe de la nature sur la technologie, cette supposition se révèle n'être que partiellement correcte. En effet, Elsaesser explique que le projet Avatar, qui permet à Jake de mener les Na'vi à la victoire, est un produit technologique. C'est donc « la même technologie qui sous une autre forme sauve la nature des intentions malveillantes de la technologie¹⁷ » (Elsaesser, 2011). En un sens, la relation que les Na'vi ont avec la nature peut s'apparenter au domaine de

¹⁷ “the same technology in another guise that rescues nature from the evils of technology”.

l'informatique : il est bien question de *connexion* entre les extraterrestres et ce qui les entoure. Les Na'vi, lorsqu'ils utilisent leur connecteur pour entrer en relation avec la faune et la flore, se 'branchent' à tout ce réseau que forme la nature. En suivant cette logique, la nature serait elle aussi une sorte de technologie, ce qui est assez paradoxal : le film veut nous montrer l'importance du respect de la nature, mais nous montre celle-ci comme fonctionnant de la même manière que cette technologie qu'elle rejette. Elle sera aussi utilisée comme un outil, et même une arme, puisque les Na'vi se servent de leur connexion avec la faune pour utiliser les animaux lors de la bataille.

Plus qu'un affrontement entre la technologie et la nature, il se joue aussi durant le film une lutte entre la nature et la civilisation, que les individus considérés comme 'civilisés', c'est-à-dire les Terriens, vont perdre. Cette issue témoigne de la volonté de Cameron de faire passer un message concernant l'importance du respect de l'environnement. Cameron a indiqué lors d'une conférence de presse que le film est à ses yeux une métaphore qui, si elle n'est pas entièrement politisée, représente la façon dont nous traitons le monde et la nature (Itzkoff, 2010). Dans un article sur la résolution de conflits au cinéma, Bryan Paul Nykon (2011) soutient que « le message global voulu et qu'*Avatar* semble essayer de transmettre aux publics est que le respect pour la nature est vertueux, et que l'avidité et l'exploitation environnementale sont méprisables¹⁸ » (Nykon, 2011 : 28).

Tous les conflits cités ci-dessus, et la manière dont les personnages considérés comme 'bons' se placent par rapport à ceux-ci attestent de la vision de Cameron. En ce sens, le film montre ce que serait une société idéale selon le réalisateur, une communauté tournée vers la collectivité, où chacun est l'égal de l'autre et où la notion de respect est très présente. Une société dans laquelle la spiritualité tient une place centrale, où la communication avec l'environnement est primordiale et où tout doit être fait pour préserver ces valeurs.

Alors que les valeurs et messages prônés par le film sont, à première vue, liés à d'autres concepts tels que le respect et la tolérance, le film affiche énormément de violence dans son dernier acte. La bataille finale regorge d'explosions et de morts explicites. On verra ainsi Tsu'tey tomber au ralenti d'un hélicoptère après s'être fait tirer dessus par un militaire, des

¹⁸ "The intended overarching message that *Avatar* seems to attempt to transmit to audiences is that respect for nature is virtuous, and that greed and environmental exploitation is loathsome".

membres de l'armée se faire empaler par des flèches ou encore des animaux s'échappant tout en prenant feu. Nykon y trouve l'explication suivante : « Si les créateurs d'*Avatar* avaient opté pour des solutions non violentes aux conflits qui sont centraux au film, ils auraient pu décevoir une base d'audience qui, à travers un conditionnement, en est venue à attendre des représentations extravagantes de la violence¹⁹» (Nykon, 2011 : 28). Nykon ajoute que suite à la guerre entre les deux camps, aucun regret n'est exprimé par les personnages concernant les pertes humaines et Na'vi. Ceci contraste avec l'image que le peuple Omatiyaya renvoie tout au long du film. Ils sont décrits comme accordant une grande importance pour les concepts de vie et de mort, et ne tuent qu'en cas de nécessité absolue, comme cela est démontré lors de la première rencontre entre Jake et Neytiri. Neytiri, étant obligée d'abattre d'une flèche une bête qui s'était attaquée à Jake, lui explique alors qu'il ne doit pas la remercier pour cet acte, car c'est un acte triste, et que la mort de l'animal a été causée par sa faute. Dans la bataille finale, cependant, le spectateur peut observer plusieurs Na'vi tuer des membres de l'armée, et même s'en réjouir. Bien que leur but à ce moment de la narration soit de défendre leur peuple, cette réaction semble tout de même aller à l'encontre des valeurs qui sont prônées par le peuple extraterrestre. Visuellement, ils adoptent aussi des attitudes de guerriers, puisqu'ils arborent des peintures de guerre sur leurs visages et leurs corps. Nykon, à nouveau, résume bien le sentiment que certains spectateurs ont pu éprouver par rapport au film « bien que les messages souhaités par *Avatar* aient été pro-environnementaux et pro-sociaux, le message effectif, du point de vue de la résolution de conflits, contribue plus à une culture de violence qu'à une culture de paix²⁰» (Nykon, 2011 : 28).

Les enjeux de *Arrival*

Là où *Avatar* se concentre davantage sur des enjeux tels que la prise de pouvoir d'un groupe par rapport à un autre et la sauvegarde de l'environnement naturel, culturel et spirituel d'une espèce, *Arrival* a comme enjeu premier le bon déroulement de la communication entre deux espèces. En effet, alors que le langage ne joue qu'un rôle mineur dans le film de James Cameron, les différences culturelles restent trop importantes pour permettre aux deux parties

¹⁹ “Had the creators of *Avatar* opted for non-violent solutions to the film's central conflicts, they may have disappointed an audience base that has, through conditioning, come to expect extravagant portrayals of violence.”

²⁰ “In this way, although the intended messages of *Avatar* may have been pro-environment and pro-social, the effective message, from a conflict resolution perspective, contributes more to a culture of violence than to a culture of peace”.

de trouver un terrain d'entente, il est au cœur des enjeux de *Arrival*. Ce sont d'ailleurs les échanges entre les deux civilisations qui vont permettre aux êtres humains de discerner les réelles intentions des heptapodes, et donc de comprendre les véritables enjeux qui sont à l'origine de leur arrivée sur Terre.

Le spectateur n'a comme point de vue sur la situation que celui des êtres humains, qui, en tant que peuple envahi par une présence étrangère, perçoit en celle-ci une potentielle menace. L'enjeu pour la plupart des gouvernements terriens est alors de se prémunir d'une éventuelle attaque de la part des aliens, qui sont, tout comme les êtres humains qui arrivent sur Pandora dans *Avatar*, dotés d'une technologie plus avancée. Ceci est un scénario que l'on retrouve dans beaucoup d'œuvres de science-fiction dans lesquelles la planète bleue reçoit la visite d'une espèce extraterrestre. Mais alors que ce genre de situation mène à une guerre dans la majorité des histoires, ce n'est pas le cas dans *Arrival*. Bien que le film joue sur la probabilité d'émergence de cette éventuelle issue, ce qui va créer une tension, il évite de tomber dans le cliché de la guerre entre deux espèces et prend une tout autre direction.

C'est en effet le langage et la communication qui vont permettre au film de progresser dans la résolution de ses conflits et de s'éloigner des schémas classiques de rivalité entre espèces et de batailles spectaculaires à coup d'explosions et de rayons laser, qui prévalent dans la science-fiction. C'est bien la thématique de la coopération qui est ici au centre du long-métrage, autant entre les nations humaines qu'entre les Terriens et les extraterrestres. Pour que cette coopération ait lieu, il faut qu'il y ait communication. Tous les efforts fournis par les différents personnages souhaitant communiquer pacifiquement avec les aliens afin de comprendre la raison de leur venue convergent vers un même point, le langage, qui est leur principal outil dans cette quête. Il est tout de même intéressant de noter que si les dernières scènes du film montrent que les humains ont toutes les clés en main pour apprendre le langage des heptapodes, il semble que ces derniers, de leur côté, ne retournent pas d'où ils viennent avec une connaissance approfondie des langages humains. C'est tout du moins le cas pour les heptapodes que nous suivons dans le film, dont le vaisseau s'est posé aux États-Unis. Il est pourtant possible d'observer à plusieurs reprises les tentatives de Louise pour leur apprendre l'anglais. Ce manque apparent d'intérêt pour les langues humaines peut témoigner d'une certaine supériorité du langage extraterrestre sur le langage humain, qui n'a, contrairement à leur langue, rien à leur offrir.

Comme mentionné dans le chapitre précédent, en plus de ce conflit entre la race humaine et la race extraterrestre, les humains doivent faire face à un conflit interne, puisque tous ne savent pas se mettre d'accord sur l'attitude à adopter face à l'arrivée des heptapodes sur Terre. Avant même de rencontrer les aliens, les humains se déchirent entre eux, au point de plus tard rompre tout contact entre les différents gouvernements. Chaque nation s'isole ainsi du reste du monde, ce qui rend la tâche des heptapodes difficile : ceux-ci reçoivent différents messages et discours en fonction de la région dans laquelle ils se situent. Cela s'explique par le fait que les nations n'adoptent pas toutes la même attitude envers eux. On peut alors se demander si ceci n'est justement pas la raison pour laquelle les douze vaisseaux ont atterri à douze endroits différents à travers le monde. Les heptapodes, grâce à leur technologie avancée, étaient en effet possiblement au courant de la situation sur Terre et ont pu ainsi anticiper la nature divisée des humains. En se posant dans douze pays différents, ils ont pu mettre toutes les chances de leur côté. Ce choix se révèle être judicieux, car au final, Louise est la seule qui arrive à adopter une approche adéquate vis-à-vis des aliens.

Du côté des heptapodes, nous l'apprenons plus tard, l'enjeu principal est de transmettre le pouvoir de voir le futur. Pour cela, leur objectif premier est de se faire comprendre par cette civilisation dont ils ne comprennent pas les langues et vice versa. Il est néanmoins important de réaliser que les extraterrestres ne transmettent pas leur don uniquement dans un pur élan de générosité. Si les heptapodes permettent aux Terriens d'acquérir ce pouvoir, c'est pour que ceux-ci, dans un futur plus ou moins proche, puissent les aider à gérer une crise à laquelle ils vont devoir faire face. Si cette catastrophe future n'est pas évoquée plus en détail, les intentions des aliens sont néanmoins claires. L'approche des heptapodes n'est donc pas entièrement désintéressée.

La tâche principale de Louise est donc de trouver un moyen de communiquer avec les heptapodes. Étant tournée vers les langages et les cultures, elle approche les heptapodes dans une optique d'ouverture comparable à celle des biologistes et scientifiques d'*Avatar*. Un autre parallèle à faire avec le film de Cameron est que, tout comme Jake, le personnage de Louise présente également un conflit interne. En effet, ayant reçu le don de voir le futur, elle acquiert par extension la possibilité de modifier celui-ci. La linguiste va alors se retrouver devant un dilemme : décider ou non de donner naissance à sa fille, qui, atteinte d'une grave maladie, décèdera durant son adolescence.

Ce drame, tellement horrible qu'il en devient inconcevable, elle ne peut l'exprimer. Denis Villeneuve explique en effet dans une interview pour Gold Derby que son film est divisé en deux parties, la première, qu'il nomme 'heart of the story' (le cœur de l'histoire) est celle qui relate la relation entre Louise et sa fille, et la deuxième, qu'il nomme tout simplement 'science fiction', celle se concentrant sur les heptapodes. Le langage et la communication jouent un rôle tout aussi important dans la première partie. En effet, Louise, étant au courant du destin tragique de sa fille, va devoir mettre des mots sur ce qui va conduire à son décès. Villeneuve explique :

« Selon moi, le film n'est pas nécessairement un film sur le langage, mais sur les limites du langage, l'idée que lorsqu'on a plus les mots, la seule chose sur laquelle on peut compter est l'intuition. [...] Si vous rencontrez quelqu'un qui ne parle pas la même langue que vous, très souvent vous pouvez établir une forte communication, juste en suivant votre intuition²¹ » (Villeneuve, 2017).

C'est ce type de communication, limitée, qui s'établit entre Louise et les heptapodes, mais en un sens, aussi entre Louise et sa fille. Lors des flashforwards de la linguiste, le spectateur apprend, en même temps qu'elle, que sa fille Hannah va mourir. Néanmoins, la maladie n'est jamais concrètement évoquée. La seule mention explicite de son existence prend place au moment où Hannah se pose des questions par rapport à la séparation de ses parents. Louise lui explique alors que la raison de cette séparation est une maladie très rare qui 'ne s'arrête jamais'. Ce sont les seules informations que Louise exprime verbalement à propos de la maladie. Le reste est montré visuellement, au travers de plans montrant Hannah à l'hôpital. Ceci témoigne de la réticence qu'éprouve Louise à parler de cette tare qui va lui enlever sa fille, de l'inévitable.

À la fin du film, alors que les extraterrestres viennent de quitter la Terre, Ian et Louise, qui se sont rapprochés grâce à leur mission commune, débutent une relation amoureuse. Les flashforwards de la linguiste nous apprennent que Ian est en fait le père de Hannah, et que c'est lui qui a décidé de mettre un terme à sa relation avec Louise. La maladie de leur fille et le fait que Louise ait été au courant que celle-ci allait se déclarer avant même la naissance de cette dernière sont évoqués comme étant les raisons de cette séparation. Même s'il n'est pas

²¹ "For me, the movie is not necessarily about language, but about the limits of language, the idea that when you are beyond words, the only thing you can rely on is intuition. [...] If you meet someone that doesn't speak the same language as you do, very often there is a strong communication that you can establish just by following your intuition".

explicitement représenté à l'écran, il existe donc un conflit entre Ian et Louise, dont la cause est un non-dit : Louise cache à Ian la maladie de leur fille, l'obligeant à vivre avec celle-ci. Ce différend est donc causé par une absence volontaire de communication de la part de Louise, qui ne lui fera part de ce qu'elle sait que quelques années après la naissance de Hannah. Son aveu est ce qui provoquera le départ de Ian. Il est intéressant de noter également que les deux personnages ont un langage différent, qui reflète leurs spécialisations (la physique et le langage), et ont un lien avec leur façon de voir le monde. Nous pouvons supposer que Ian, avec son esprit cartésien, n'a pas le même rapport à la mort que Louise, qui possède très certainement une plus grande ouverture d'esprit, comme elle en fait preuve dans son rapport avec les extraterrestres. De plus, Villeneuve explique que plus Louise en apprend sur le langage des aliens, plus sa perspective sur le monde va changer, notamment la perspective qu'elle a sur la mort. Cette divergence dans la conception de la vie et de la mort serait ainsi à la base du conflit concernant la maladie de leur fille.

Mais la position de Louise concernant la naissance de leur fille peut probablement aussi s'expliquer par un autre facteur : le fait qu'elle soit une femme. Cette raison renfermerait alors le personnage de Louise dans un stéréotype, celui de la femme qui, poussée par son instinct maternel, décide d'avoir un enfant. Les conséquences que cette naissance peut avoir sur son conjoint semblent alors peu lui importer. Cependant, il se cache certainement derrière cette décision une autre motivation, celle de vouloir vivre une chose, même si Louise sait que celle-ci finira par prendre fin. La linguiste préférerait accepter de devoir vivre avec la perte de sa fille et avec la douleur qui l'accompagne, plutôt que de ne pas la connaître du tout. Cette seconde option paraît être l'idée qu'a voulu transmettre Villeneuve à travers son film, surtout si l'on considère le fait que Louise ressort de ses rencontres avec les extraterrestres avec une tout autre conception du temps, qui lui permet de revivre les instants partagés avec sa fille.

Alors que le réalisateur décrit son film comme étant un film portant sur les limites du langage, il est pourtant, selon moi, possible d'interpréter le message du film autrement et d'aller un peu plus loin. Car oui, le film expose les limites du langage et démontre que le manque de connaissance de la langue et de son système peut entraver la communication. Mais il prouve aussi qu'en fournissant des efforts pour apprendre les usages de ce langage, une communication est possible. Les limites du langage ne sont donc pas définies comme étant intrinsèques à celui-ci, mais dépendent de la volonté des interlocuteurs à s'impliquer dans les conversations et à fournir des efforts pour comprendre et se faire comprendre. Le film, plutôt que de porter sur les

limites du langage, se concentre sur les limites de la volonté des personnages qui ne souhaitent pas s'investir dans la communication.

Arrival présente à ses spectateurs un personnage féminin fort. Louise est une des seules femmes à apparaître dans le milieu militaire dans le film. Entourée de personnages masculins qui auraient pour la plupart l'ascendant sur elle physiquement, elle parvient pourtant à se faire entendre et à partager sa vision des choses. Néanmoins, ce personnage féminin se retrouve lié à certains stéréotypes, comme celui évoqué plus haut. En effet, la féminité se retrouve ici liée à la sensibilité. Alors que les gouvernements et armées, composés en majorité d'hommes, prônent la guerre, Louise désire aborder la situation sous l'angle de l'interaction pacifique. Cet aspect empathique du personnage ressort également dans la relation pour le moins dichotomique que Louise entretient avec le physicien Ian Donnelly, qui accorde plus d'importance aux chiffres qu'à la langue. Louise est le seul personnage féminin avec un rôle important dans la base militaire, et elle est également la seule à vouloir prendre le temps de communiquer avec les extraterrestres. Il ressort donc du film une certaine corrélation entre féminité et communication, comme si seule une femme pouvait arriver à user du langage pour régler un conflit.

Alors que la fin d'*Avatar* voit se dessiner la victoire d'un camp sur l'autre, la même situation ne s'applique pas à *Arrival*. Le film se termine sur le départ des aliens, qui ont su partager leur message au monde et n'ont donc pas de raison de rester plus longtemps sur Terre. Ceux-ci ont su instaurer un climat de paix entre les nations et ne représentent maintenant plus une menace aux yeux des Terriens. À l'issue de leur rencontre, les heptapodes voient leur futur s'embellir grâce à l'aide que les êtres humains vont pouvoir leur offrir, et les humains, de leur côté, bénéficient d'un nouveau mode de communication qui leur offre une vision différente du monde et que toutes les nations peuvent partager. Chaque partie ressort donc gagnante de cette rencontre entre les civilisations.

Nous avons vu dans le chapitre précédent que la résolution de tous les conflits qui prennent place dans les deux films de science-fiction, et qui sont répertoriés dans ce chapitre, dépend du bon déroulement des communications entre les deux peuples. Pour cela, les barrières linguistiques et culturelles doivent être franchies. Ainsi, l'enjeu principal pour *Avatar* et *Arrival* ne se limite pas à réussir à maîtriser une langue étrangère, mais intègre aussi les spécificités qui forment le discours propre à la culture qui accompagne ce langage. En d'autres termes, pour pouvoir pleinement comprendre ces peuples qui représentent l'altérité, il est impératif de

comprendre la vision qu'ils ont sur le monde. De cette façon chaque partie fait preuve d'une certaine empathie, ce qui va permettre à chaque personne impliquée de décoder les valeurs qui sont propres à ses interlocuteurs. Suite à cette démarche, chaque partie (et le spectateur) peut prendre conscience du degré d'importance que les enjeux représentent pour le peuple qui se trouve face à eux. Nous pouvons ici prendre pour exemple dans *Avatar*, le discours que les Na'vi tiennent au sujet de Eywa et de leur environnement naturel en général. Ainsi, lorsqu'ils comparent la divinité à leur mère et expliquent que celle-ci est à l'origine de tout ce qui est vivant, le spectateur peut aisément se représenter l'importance que leurs terres ont pour eux.

Bien que les deux films utilisent la rencontre entre humains et aliens, ceux-ci ne se lisent pas forcément de la même façon. *Avatar* peut se comprendre comme représentant les difficultés qui prennent place lors de la rencontre entre deux peuples humains aux langues et cultures divergentes, ce qui n'est pas aussi évident dans *Arrival*. Le film de Villeneuve ne présente pas le concept d'altérité de la même manière, puisqu'il n'insiste pas sur les différences culturelles des deux civilisations. De plus, alors qu'*Arrival* représente le problème de l'incompréhension de manière assez neutre, *Avatar*, avec la manière dont il représente les Na'vi et sa façon de faire le portrait type de l'homme blanc, peut se lire comme un récit sur la colonisation des peuples indigènes. Ce thème sera abordé dans le prochain chapitre de ce mémoire.

Le rôle du spectateur

La place et le rôle de la langue et les enjeux des deux films ayant été établis, il est important de se pencher sur la position qu'occupe le spectateur par rapport à la langue extraterrestre. En effet, celui-ci se retrouve, au même titre que les personnages principaux des deux films, confronté à une langue qui lui est inconnue, puisque celle-ci est fictionnelle. Cette situation influe sur la façon dont il va vivre l'histoire et va permettre à son point de vue d'évoluer en même qu'il apprend à connaître le mode de vie et le système langagier des aliens.

Les deux films sont construits de telle manière que le spectateur se retrouvant face à une espèce extraterrestre est animé d'une envie de comprendre ce que ceux-ci tentent de communiquer à travers leur langage. Heureusement pour celui-ci, plusieurs stratagèmes sont employés dans *Avatar* et *Arrival* afin de lui proposer une traduction des discours tenus dans cette langue étrangère. Ces techniques de traduction varient en fonction du statut que les personnages occupent vis-à-vis de la langue dans les deux films.

Dans *Avatar*, le spectateur, bien qu'il s'identifie à Jake, n'éprouve pas les mêmes difficultés que le protagoniste à comprendre le Na'vi. En effet, celui-ci dispose de sous-titres traduisant le langage extraterrestre, et ce dès le début du film. Lorsque la langue est entendue pour la première fois, lors de la conversation entre le Dr Augustine et Norman, le spectateur comprend alors qu'ils discutent de la qualité du bilinguisme de Norm. Ce n'est pas le cas de Jake, à qui aucune forme de traduction n'est offerte. Ainsi, le spectateur en sait plus que Jake sur la situation, et joue donc un rôle omniscient par rapport à la langue.

Ce type de traduction a plusieurs fonctions. Il peut, par exemple, instaurer une tension. C'est le cas lorsque Neytiri amène Jake à la rencontre de son père, le chef du clan. Suit une conversation entre les deux Na'vi, qui discutent de l'avenir de l'humain. Grâce aux sous-titres, le spectateur apprend que la vie de Jake est en jeu, car les Na'vi évoquent la possibilité de le tuer. Jake, à ce moment, ne se doute pas qu'il est potentiellement en danger, ce qui crée une certaine tension pour le spectateur, qui ne sait pas ce qui attend le héros. Ce n'est qu'au milieu de la conversation que Neytiri explique à Jake qu'ils sont en fait en train de décider de son sort. La présence de sous-titres permet également de rendre les impressions des Na'vi vis-à-vis du nouveau venu. Ainsi, Tsu'tey parle à plusieurs reprises de Jake en évoquant sa dangerosité ou en se moquant de lui, sans que celui-ci ne puisse comprendre ce qui est dit à son sujet.

Il existe d'autres cas dans le film, lors desquels aucune traduction n'est donnée sous forme de sous-titres. Ce sont alors les personnages eux-mêmes qui prennent en charge la transmission de la traduction pour d'autres personnages. Il arrive aussi qu'aucune traduction ne soit donnée lors de certaines scènes. C'est le cas notamment lors de la première rencontre entre Jake et Neytiri. Celle-ci parle Na'vi, sans s'adresser personnellement à Jake, et aucune forme de traduction n'est donnée. Cette scène permet au spectateur de se retrouver dans le même état d'esprit que le protagoniste vis-à-vis des Na'vi et de leur langue : tout comme lui, nous nous retrouvons face à un être nouveau et un langage que nous ne pouvons comprendre, nous sommes perdus, dans l'incompréhension.

Fait intéressant, la langue Na'vi inventée par Paul Frommer pour le long-métrage a bénéficié d'un énorme succès auprès des fans du film, au point que ceux-ci se la sont appropriée. La langue s'est alors développée en dehors film, ce qui témoigne du fort impact qu'a eu le message du film. En effet, si l'apprentissage du Na'vi sert de moyen de communication entre deux civilisations dans le long-métrage, il joue un rôle similaire dans la vie réelle. Certains fans,

venant du monde entier, se réunissent ainsi sur des forums pour discuter en Na'vi. Pour tous ces gens, le langage des Omaticaya sert de langue 'universelle' et leur permet de communiquer entre eux, quelle que soit leur langue maternelle.

Si *Arrival* utilise globalement les mêmes techniques de traduction, elles ne sont cependant pas utilisées selon les mêmes proportions. Le spectateur évolue en même temps que Louise par rapport à la langue. Il est donc, comme la linguiste, totalement incapable de comprendre les messages délivrés par les heptapodes au début du film. Il découvre comment décoder le langage en même temps que Louise, et ne peut comprendre le discours des heptapodes que lorsque celle-ci a réussi à le déchiffrer et à le traduire elle-même.

Ainsi, la plupart du temps, le spectateur reçoit les traductions directement de Louise. La protagoniste, qui déchiffre les logogrammes, doit leur trouver un équivalent en anglais, et faire part ensuite de sa traduction au reste de l'équipe scientifique. Ces traductions, alors prononcées oralement, sont mises à disposition du spectateur. Le plus intéressant avec celles-ci est que le public peut suivre tout le raisonnement de Louise quant à la structure de la langue et la manière de la déchiffrer. En suivant les traductions de cette manière, il est plus facile de comprendre le changement qui s'opère en Louise et le changement sur sa vision du monde.

Dans le cas d'*Arrival*, les sous-titres n'apparaissent que lors d'une seule scène, celle où Louise passe la 'barrière' créée par la vitre et entre en contact direct avec l'heptapode. À ce moment de la narration, Louise est capable de maîtriser complètement le langage extraterrestre. C'est pour cette raison que les sous-titres apparaissent : elle n'a plus besoin de formuler à voix haute la traduction du logogramme qu'elle est en train de déchiffrer, car elle n'est plus dans une période d'apprentissage du langage. De plus, étant seule face à l'alien, elle n'a aucun autre personnage à qui traduire son discours. Le spectateur, qui s'identifie à Louise et en sait autant qu'elle sur les extraterrestres et leur mode de communication, bénéficie donc de sous-titres, afin d'être au même niveau que la linguiste en ce qui concerne sa compréhension du langage.

Globalement, ce sont donc les mêmes techniques de traduction qui sont employées dans les deux films de science-fiction : la traduction faite oralement par un personnage ou les sous-titres. Néanmoins, ceux-ci ne sont pas utilisés selon les mêmes proportions, et ne servent pas les mêmes buts. Ainsi, là où les sous-titres dans *Avatar* permettent au spectateur d'en savoir

plus que le personnage principal, ils mettent le spectateur et la protagoniste sur un pied d'égalité dans *Arrival*.

Chapitre 3 : Temporalité et Histoire

Ce troisième chapitre aborde les concepts de temps et d'histoire, qui sont traités différemment dans *Avatar* et *Arrival*. Cette section aborde en premier lieu le traitement historique et répétitif du temps en mettant en exergue les parallèles qui peuvent être faits entre *Avatar* et le colonialisme. En effet, beaucoup ont vu en ce film la représentation du pouvoir exercé par les colonisateurs blancs sur les peuples indigènes. Nous verrons qu'en plus de faire cette lecture postcoloniale du film, certains spectateurs ont apparenté les conflits décrits dans *Avatar* à d'autres conflits qui ont eu lieu entre nations, ou existent encore dans la réalité. *Avatar* s'inscrit donc paradoxalement, par sa fiction, comme une représentation de l'histoire humaine qu'elle semble vouloir répéter tout en lui offrant une autre fin. Répéter l'histoire pour permettre, enfin, à une minorité de vaincre, de prendre fictionnellement sa revanche. Par contraste, la deuxième partie de ce chapitre étudie la chronologie et la remise en cause de la linéarité de l'histoire dans *Arrival*, et se penche ainsi sur la manière dont la conception du temps des heptapodes est représentée dans le film. Les deux films ont donc un rapport au temps et à l'histoire qui est opposé.

Avatar et colonialisme

Suite à sa sortie dans les salles obscures, *Avatar* a suscité beaucoup de réactions très variées, et tandis que certaines critiques saluaient les prouesses techniques du film, d'autres, beaucoup moins élogieuses, le taxaient de raciste ou l'accusaient de faire preuve 'd'anti-américanisme'. Qu'ils aient apprécié les intentions du film ou non, un grand nombre de spectateurs ont aussi fait une lecture postcoloniale du film, en mettant en exergue les parallèles qui peuvent être faits entre les conflits exposés dans le long-métrage, et certains conflits géopolitiques réels. Ces analyses et critiques se sont ravivées après la victoire du film dans la catégorie meilleur film dramatique des Golden Globes en 2010. Avec la sortie dans les années à venir des quatre suites au film, on peut s'attendre à une recrudescence des commentaires reprochant à Cameron son univers de science-fiction. Il est donc impératif de faire le tri dans toutes les choses qui ont été reprochées au film.

Il est tout d'abord nécessaire de se concentrer sur l'aspect des Na'vi. Ceux-ci sont représentés comme étant bien différents des humains, aussi bien physiquement que dans leurs coutumes et leur mode de vie. Visuellement, les extraterrestres présentent une couleur de peau

différente, d'un bleu cyan, et rayée. Ils sont également beaucoup plus grand qu'un être humain moyen, puisqu'ils font presque deux fois sa taille. Leurs yeux jaunes et la queue qu'ils possèdent peuvent rappeler à certains spectateurs les animaux sauvages. Les Na'vi s'habillent à partir d'éléments naturels, grâce auxquelles ils créent des pièces qui recouvrent le strict minimum de leurs corps. Leur rapport particulier à la nature et le fait qu'ils n'aient aucune technologie similaire à celles des humains sont, comme expliqué tout au long de ce mémoire, mis en avant dans le film. Ils sont considérés comme n'ayant pas d'éducation ni de savoir, puisque les humains leur créent des écoles afin de les 'instruire'. Tous ces éléments assurent que les Na'vi soient représentés comme étant des êtres primitifs. En ce sens, certains voient en *Avatar* une fable raciste, dans laquelle les Na'vi sont décrits comme inférieurs et dépendants d'un homme blanc qui va les sauver de leur naïveté et compenser leur infériorité, en les aidant à combattre les êtres humains.

Dans une critique du film, Annalee Newitz (2009) soutient que le personnage de Jake n'était pas essentiel à la narration de cette histoire, et que le film aurait pu être tout aussi intéressant s'il se concentrait sur les Na'vi qui entrent en contact avec des humains n'ayant aucun respect pour l'environnement. La journaliste explique que selon elle, l'unique raison pour laquelle le réalisateur a décidé d'introduire Jake et de le placer au centre de la narration est qu'il fallait un personnage qu'elle qualifie de 'normal', afin de permettre au public de s'identifier à quelqu'un, car celui-ci aurait plus de mal à s'identifier aux grands extraterrestres bleus.

Les êtres humains dans le film, pour la plupart américains, renvoient également à une certaine image, celle de colonisateurs, blancs et technologiquement plus avancés. Il y a fort heureusement dans le lot des personnages plus soucieux de l'environnement de Pandora que d'autres, ce qui permet de nuancer l'image renvoyée par les militaires, qui ne sont pas tous cruels ou indifférents vis-à-vis des Na'vi. De plus, il est important de noter que les acteurs qui ont été choisis pour le film l'ont été en fonction de leurs origines. Ainsi, les humains sont pour la plupart des acteurs aux origines américaines (ou australiennes dans le cas de Sam Worthington, qui interprète Jake), avec néanmoins pour exception Michelle Rodriguez (Trudy Chacon dans le film), qui, si elle née aux États-Unis, a des origines dominicaines et portoricaines, et Dileep Rao, l'interprète du Dr Max Pater, un scientifique de l'équipe du Dr Augustine, qui est lui aussi né en Amérique, mais possède des origines indiennes. Fait intéressant, ces personnages dont les acteurs ont des origines autres qu'américaines font partie du camp des 'gentils' et défendent les Na'vi. Du côté des extraterrestres, Neytiri est interprétée

par Zoe Saldana, une actrice américano-dominicaine, et Tsyteï par Laz Alonso, un Afro-Américain. En ce qui concerne les seconds rôles, on peut noter que Mo'at est interprétée par l'actrice américano-guyanienne CHH Pounder. Les Na'vi sont donc tous interprétés par des acteurs dont l'origine, mais surtout la couleur de peau, sont différentes. Ils sont ainsi, dans une certaine mesure, plus proches des personnages qu'ils doivent interpréter.

Newitz (2009) est aussi d'avis qu'*Avatar* est un film sur la culpabilité des blancs, avec des personnages principaux qui réalisent, lorsqu'ils commencent à assimiler les cultures extraterrestres, qu'ils sont complices d'un système qui détruit ces derniers et leur environnement. Ils ne s'en rendent compte qu'après avoir changé de perspective sur la situation en intégrant le clan Na'vi, mais tout en gardant leur statut de blancs : « *Avatar* est un fantasme, celui de cesser d'être blanc, de laisser tomber le vieux 'sac de viande' humain et de rejoindre le peuple bleu, mais sans jamais perdre les privilèges associés aux blancs²² » (Newitz, 2009).

Il faut ici pourtant nuancer. Jake ne se contente pas d'infiltrer le clan Na'vi : il prend leur apparence, et s'initie à leurs rites et cultures. Il fait de son mieux pour comprendre et respecter la culture des extraterrestres, et semble vraiment s'y retrouver et la préférer à sa vie humaine. De plus, il ne fait pas que s'approprier les bons côtés de cette culture, il va littéralement se battre aux côtés des Na'vi afin de la défendre. À la fin, il a totalement adopté un nouveau mode de vie et ne peut plus faire marche arrière. Et si, effectivement, le film retranscrit le désir de s'affranchir de la culpabilité blanche, il nous montre un personnage qui, en fin de course, va laisser tomber ses privilèges d'homme blanc, comme l'accès à la technologie et son statut d'ancien marine, ainsi que toute sa vie passée, pour embrasser cette culture qu'il apprécie sincèrement. Son désir de faire partie intégrante du clan permet de restaurer un certain équilibre, de montrer qu'à ses yeux la culture Na'vi a plus d'importance que la culture humaine. De plus, s'ils n'ont pas la technologie humaine, les Na'vi comprennent mieux le monde qui les entoure, ce qui leur est au final bien plus utile que les armes. La manière dont Jake s'épanouit plus à travers cette façon de concevoir le monde que dans son corps humain démontre que la culture des Na'vi se révèle au final être supérieure à ses yeux. Bien entendu, le fait que Jake soit montré comme étant le messie venu sauver les indigènes pose

²² "Avatar is a fantasy about ceasing to be white, giving up the old human meatsack to join the blue people, but never losing white privilege".

néanmoins un réel problème : Newitz a très certainement raison lorsqu'elle affirme que le film aurait eu autant d'impact si les Na'vi en avaient été les personnages principaux.

Il est établi dans le film de James Cameron que c'est dans le but de coloniser et de tirer profit que les humains se sont établis sur Pandora. Leur désir d'obtenir de l'unobtanium à tout prix symbolise l'avidité des êtres humains, qui ne pensent alors qu'à amasser de l'argent et sont tournés vers une logique capitaliste. L'unobtanium représente les différentes ressources pour lesquelles les colonisateurs des différentes époques se sont mis à conquérir des terres et ont imposé à des civilisations entières leur culture, au cours de l'Histoire. James Cameron confirme ce qu'est l'intention de son film dans une interview avec Michael Ordoña pour SFGate :

« [*Avatar*] est un film sur l'impérialisme, dans le sens où l'histoire humaine a toujours fonctionné de la même manière : les peuples avec le plus de puissance militaire ou technologique ont tendance à supplanter ou détruire les peuples qui sont plus faibles, habituellement pour leurs ressources²³ » (Cameron in Ordoña, 2009).

Il ajoute que le film a donc une conscience, mais qui n'est pas affirmée de manière distincte et qui n'est là que si on souhaite la voir. Néanmoins, il paraît impossible de regarder le film sans avoir une pensée pour les démonstrations historiques de la suprématie blanche et sans le replacer, donc, dans un contexte colonialiste ou impérialiste.

Adam Cohen, journaliste pour le *New York Times*, confirme le sens profond d'*Avatar*, en déclarant dans une critique faite au film à sa sortie : « L'intrigue est fermement ancrée dans le canon anti-impérialiste, une version du 22^e siècle de la lutte entre les colons américains et les Britanniques, entre l'Inde et la Raj britannique ou entre l'Amérique latine et la United Fruit Company²⁴ » (Cohen, 2009). Grâce à son statut fictionnel, le film offre une pluralité de lectures historiques. Il agit comme un miroir déformant de la réalité, renvoyant plusieurs reflets à la fois. Ci-dessous sont repris quelques exemples de conflits internationaux qui peuvent être facilement assimilables au conflit qui existe entre humains et Na'vi.

²³ "[Avatar] is about imperialism in the sense that the way human history has always worked is that people with more military or technological might tend to supplant or destroy people who are weaker, usually for their resources".

²⁴ "The plot is firmly in the anti-imperialism canon, a 22nd-century version of the American colonists vs. the British, India vs. the Raj, or Latin America vs. United Fruit".

L'évènement historique qui semble ressortir le plus souvent des critiques et analyses du film est celui qui a opposé les colons européens aux peuples indiens d'Amérique à partir du XVI^e siècle. Plusieurs pays européens ont joué un rôle dans ces vagues de colonisation, avec notamment les conquistadors espagnols, les colons anglais, ou encore les Français. Les colons qui se rendaient en Amérique cherchaient une terre promise, un territoire sur lequel ils espéraient trouver des richesses, un endroit où ils pourraient exercer leur religion librement (ceci est vrai pour les puritains, qui cherchaient à fuir les persécutions qu'ils subissaient en Angleterre), ou bien simplement des terres à explorer (Martinez Fernandez, 2015). Deux de ces motivations sont comparables à celles des humains arrivés sur Pandora, puisque l'équipe de Quartich s'est rendue sur la planète afin de s'enrichir grâce à l'unobtanium, et celle du Dr Augustine afin d'explorer et d'en apprendre plus sur un nouveau monde. Le facteur religieux, lui, n'entre pas en compte.

Avatar ne fait pas seulement référence au colonialisme des siècles passés, mais évoque aussi, dans une certaine mesure, le néocolonialisme. Le premier exemple en est la guerre en Irak, dont la comparaison avec le film a également été faite à de multiples reprises. Cette lecture est en effet facile à faire, la figure du peuple colonisateur étant uniquement représentée par des Américains dans le long-métrage de Cameron, pour la plupart avides, tout comme l'était le gouvernement américain vis-à-vis de l'opportunité pétrolière offerte par l'Irak. L'arrivée des humains sur Pandora rappelle ainsi l'invasion de l'Irak par les troupes américaines en 2003. C'est pour cette raison que le film de Cameron est selon de nombreux critiques une fable qui se positionne contre le militarisme américain. Le film serait ainsi une critique de l'Amérique de Bush, mais également, pour beaucoup de conservateurs, une critique de l'Amérique tout court : « La conclusion demande au public d'encourager la défaite des soldats américains au moyen d'une insurrection. C'est donc une expression profonde d'anti-américanisme²⁵ » (Podhoretz in Khan, 2010).

D'autres y voient un parallèle avec le conflit qui existe pour les Palestiniens et l'état d'Israël. Ainsi, la journaliste Nahla Chahal (2010) rapporte dans un article que les habitants du village palestinien de Bilin se sont déguisés en Na'vi lors d'une manifestation ayant lieu près

²⁵ "The conclusion does ask the audience to root for the defeat of American soldiers at the hands of an insurgency. So it is a deep expression of anti-americanism".

du mur les séparant d'Israël. Les Na'vi semblent être devenus un symbole pour ces manifestants, qui veulent revendiquer leur statut de victimes dans cette situation de ségrégation et d'occupation²⁶.

Enfin, il est, selon Martinez Fernandez (2015), également possible de faire un lien entre la scène qui montre la destruction du foyer des Na'vi, le « home-tree » et les attentats du 11 septembre 2001. Martinez Fernandez affirme que les attaques visent dans les deux cas à la destruction d'un endroit sacré, symbole pour les Na'vi et les Américains, et qu'elles représentent la lutte anticoloniale. Cette approche semble cependant s'éloigner des intentions premières de Cameron. En effet, dans le cadre des attentats du World Trade Center, on se retrouve face à la réaction des peuples colonisés, qui ici ne font pas que répliquer aux attaques perpétrées par les colonisateurs, mais se rendent dans leur pays d'origine afin de faire à leur tour preuve de violence, ce qui s'apparente plus à un acte politique, guidé par la vengeance et le terrorisme, ayant pour but d'être médiatisé et ainsi, d'inspirer la peur. Ce type de réaction n'apparaît pas dans *Avatar*, où les Na'vi ne font que riposter aux attaques qui ont lieu sur leur propre territoire.

Un autre reproche fait au film et que l'on peut encore entendre assez souvent de nos jours est que son scénario n'a rien d'innovant et que son intrigue relève du déjà-vu. Ainsi, l'histoire d'amour unissant Jake à Neytiri est souvent comparée à celle qui lie John Smith à Pocahontas (Chidarta, 2017), et la relation entre humains et Na'vi peut être assimilée aux histoires racontées par les westerns, comme *La Flèche Brisée*, et qui ont déjà été passées en revue par un nombre important de cinéastes (Golhen, 2018). La question qui se pose ici est alors la suivante : est-ce vraiment une mauvaise chose que de s'inspirer de récits déjà existants pour raconter une nouvelle histoire ? Après tout, ce chapitre démontre qu'à l'heure à laquelle *Avatar* est sorti, bon nombre de conflits existaient toujours dans le monde et n'arrivaient pas à être résolus. Ceci est la preuve que, malgré toutes les leçons qui ont été données à l'être humain au cours de son Histoire, celui-ci ne semble pas en tirer de conclusions, et les erreurs du passé ne font que se répéter sans cesse. Peut-être est-ce la raison pour laquelle ces scénarios mettant en avant les conflits entre nations et civilisations ne vieillissent pas. Ces films sont, après tout,

²⁶ Son article fait aussi un parallèle entre les Na'vi et les irakiens : « Il faudrait que les Irakiens voient ce film, puisqu'il parle d'eux. Ils sont l'une des tribus des Na'vis qui s'unissent afin de combattre l'envahisseur » (Chahal, 2010).

une énième tentative d'éveiller les consciences aux dangers de l'avidité et du manque de communication.

Leur existence semble d'ailleurs être appréciée par un certain nombre de peuples indigènes. Selon un article intitulé *Pour les peuples indigènes, le film "Avatar n'est pas une fiction" !* (2010), beaucoup de natifs sont ravis de voir leurs combats quotidiens transposés au grand écran. Dans cet article, différents membres de tribus indigènes, d'Amazonie, d'Australie ou encore de l'île de Bornéo, s'expriment sur le film et leur joie de savoir que celui-ci va potentiellement permettre de sensibiliser les spectateurs à leur situation. Ils sont satisfaits de la manière dont ils sont représentés à l'écran, et confirment que leur rapport à la nature est très important.

Le film se termine sur une victoire des 'indigènes' qui marque la fin de la guerre, ce qui témoigne d'une volonté de représenter une minorité gagner face à ses colonisateurs. Néanmoins, le film manque à ses engagements dans sa narration du conflit. En effet, celui-ci se résout sur une seule bataille, et les conséquences de la colonisation sont sous-représentées par Cameron, qui simplifie les mécanismes de la colonisation (Lang, 2010). Les interactions entre Na'vi et humains sont effectivement pacifistes dans la première moitié du film. Les Na'vi n'entrent en contact qu'avec les membres de l'équipe scientifique, qui sont dans une optique de cohabitation en paix, et surtout d'apprentissage : ils souhaitent en apprendre le plus possible sur les tribus Na'vi et leur offrent en échange leurs savoirs. Il est vrai que si cet aspect du scénario semble partir d'une bonne intention, l'attitude des scientifiques est quelque peu condescendante et paternaliste : en donnant l'éducation qui leur semble 'correcte', ils pensent en savoir plus que les Na'vi et être plus civilisés.

La question de la langue est à nouveau importante dans ce contexte de colonisation, puisqu'elle est dans ces situations d'une importance capitale. En étudiant l'évolution d'un langage dans un contexte de colonisation, on se rend vite compte que l'impact de la langue des colonisateurs dans *Avatar* a été sous-estimé. En effet, dans les vraies situations de colonisation, la langue du peuple colonisateur est souvent imposée au peuple qui se fait envahir, alors que la langue du peuple colonisé est moins souvent maîtrisée par les colons. Un autre phénomène bien connu de cette rencontre entre deux langues est celui des pidgins, qui sont décrits par le dictionnaire Larousse comme étant « un système linguistique résultant de la simplification d'une langue donnée, servant uniquement aux besoins d'une communication limitée, sans être la

langue maternelle de personne ». Si ce type de simplification linguistique n'est pas exploité dans le film, c'est probablement à cause du manque flagrant d'interactions linguistiques entre les deux peuples. Certes, les scientifiques sont tellement enthousiasmés par l'étude de cette nouvelle espèce qu'ils apprennent parfaitement leur langage, dans toute sa complexité. Ceci explique qu'aucun pidgin ne soit créé dans le film, puisque les deux civilisations font l'effort d'apprendre la langue de l'autre, ce qui, dans nos situations réelles de colonisation, est loin d'être courant. Mais du côté des colonisateurs et des personnages qui sont là pour exploiter le peuple indigène, aucune interaction linguistique n'est souhaitée, ce qui, à nouveau, semble être peu plausible dans notre monde.

Si ce point sur la colonisation se concentre surtout sur *Avatar*, c'est parce que le colonialisme n'est pas un thème aussi important et explicite dans *Arrival*. Bien que les aliens du film de Villeneuve s'invitent sur Terre, il existe des différences notables entre leur manière d'aborder les humains et la façon dont les humains ont envahi Pandora dans *Avatar*. Tout d'abord, les vaisseaux des heptapodes ne s'établissent sur Terre que temporairement, et ils n'en sortent pas une seule fois lors du film. Ils instaurent donc une certaine distance avec les humains, afin de leur montrer qu'ils viennent en paix et de leur témoigner une forme de respect. Le rapport qu'ils entretiennent avec les humains n'est pas un rapport d'occupation.

Ils adoptent également une attitude protectrice envers les humains, ce qui va progressivement mettre ceux-ci en confiance. En effet, comme les scientifiques l'expliquent dans le film, les êtres humains ne peuvent rester qu'un temps limité dans le vaisseau des aliens, car l'air n'y est plus respirable passé un certain délai. Lorsque le temps est écoulé, si les humains n'ont pas encore quitté le vaisseau, ils se font sauver par les heptapodes qui les expulsent vers l'extérieur. Cette attitude vis-à-vis des humains est loin d'être de celle des colonisateurs, qui sont plutôt connus pour leur manque d'empathie.

Les humains ne sont pas aux yeux des heptapodes d'*Arrival* ce que les Na'vi sont aux humains d'*Avatar*. En effet, alors que Grace tente d'apprendre les coutumes humaines aux Na'vi tout en essayant d'en apprendre plus à leur sujet, les heptapodes, eux, ne viennent qu'afin d'offrir leur langue et leur conception du monde, sans s'intéresser aux pratiques humaines. L'échange culturel que l'on retrouve dans *Avatar* est ainsi absent d'*Arrival*, dans lequel les heptapodes adoptent, en ce sens, une attitude paternaliste.

De plus, là où les humains se rendent sur Pandora avec pour but premier d'en retirer une ressource pour leur propre bénéfice, les heptapodes ne viennent pas sur Terre pour uniquement en tirer profit, mais pour établir une sorte de marché. Ils viennent apporter leur don aux humains, et sollicitent en échange leur aide, dont ils auront besoin dans le futur. On ne peut le nier, ils viennent donc sur la planète bleue de manière intéressée, dans l'espoir de trouver une façon de sauver leur propre peuple. Mais plutôt que de venir uniquement réquisitionner l'aide dont ils ont besoin, ils en profitent pour faire voir aux humains qu'ils peuvent vivre en harmonie à partir du moment où ils arrivent à communiquer. Cette nouvelle manière de communiquer, ils l'offrent en guise de remerciement pour leur aide future. Tous ces éléments prouvent que l'approche des heptapodes dans *Arrival* est beaucoup plus empathique que celle des humains dans *Avatar*.

Arrival et temporalité

Avatar peut aussi être relié au concept de temporalité, mais pas de la même façon qu'*Arrival*, puisqu'il n'est pas un thème se trouvant au cœur de la narration, et que sa linéarité n'est pas remise en cause. Néanmoins, le concept de temps devient important lorsque nous replaçons le film dans le contexte historique. En effet, le film de Cameron fait référence, par sa thématique, aux nombreuses erreurs qui ont été commises par les hommes dans le passé, et fait écho à la notion de passé qui se répète.

Le film de Denis Villeneuve, lui, est étroitement lié au concept de temporalité. Non seulement cette thématique est une des principales du film, qui nous explique que ses extraterrestres sont capables de se représenter le temps d'une manière différente de la nôtre, non-linéaire, mais de plus, la chronologie que suit le récit reflète cette vision particulière de la temporalité. Cette section va se concentrer sur l'étude du lien qui existe entre le film et la notion de temps. En premier lieu, une analyse de la manière dont la temporalité est représentée dans le film va être conduite. La deuxième partie de cette section aura pour sujet une analyse détaillée de la chronologie du film.

Il est établi tout au long du film que les heptapodes ne conceptualisent pas le temps de manière linéaire, comme nous sommes habitués à le faire, mais qu'ils le perçoivent plutôt de façon circulaire. Ceci implique qu'ils sont, tout comme les êtres humains, capables de réfléchir sur le passé, mais qu'ils ont en outre la capacité de voir le futur. La boucle du temps, formant

ainsi un cercle fermé et infini, permet à la conscience de percevoir le temps de manière simultanée, et donc de voyager dans le passé aussi bien que dans le futur. Et il faut bien parler de conscience ici, car Louise ne se contente pas de regarder passivement les événements du futur, elle semble les vivre et transporter sa conscience dans les visions qu'elle a. Ceci est représenté à plusieurs reprises dans le film, qui utilise son montage pour mettre en parallèle les visions de Louise et le moment où elle a ces visions, et la montre alors souvent confuse dans le moment présent. En général, au moins un plan met en avant son visage, perdu, comme si elle était absente du moment présent. Ses yeux fixent un point devant elle, mais semblent ne rien voir de ce qui se passe devant eux.

Ce transfert de l'esprit peut aussi s'effectuer en sens inverse, des visions, qui sont considérées comme le futur dans le film, vers le présent de Louise. Ceci est rendu explicite lors de la scène dans laquelle elle rencontre le général chinois, durant une cérémonie prenant place plusieurs mois après le départ des aliens. Le général lui explique que la seule raison pour laquelle il est présent à cette réception est pour la rencontrer en personne. C'est lors de cette soirée qu'il va lui faire part des derniers mots qui ont été prononcés par sa femme, et qu'il va lui montrer son numéro de téléphone, en ajoutant : « Je ne prétends pas savoir comment votre esprit fonctionne, mais je crois qu'il était important pour vous de voir ceci²⁷ ». Louise, au début de cette scène, adopte les mêmes comportements que décrits précédemment et semble ne pas comprendre. Finalement, elle réalise la raison pour laquelle le général lui fait mention de ces informations : « Je vous ai appelé, n'est-ce pas ?²⁸ ». Le film retourne alors au moment présent et montre Louise, courant vers la base militaire. Une fois à l'intérieur, elle trouve un téléphone. Peu après, des membres de l'armée apparaissent à l'écran. Ceux-ci réalisent qu'un appel est en train d'être passé vers la Chine. Le montage parallèle montre Louise courir à travers les couloirs de la base, le téléphone à l'oreille, en espérant que la personne à l'autre bout du fil décroche. Plusieurs plans mettent aussi en scène des militaires, courant à travers les couloirs également, à la recherche du téléphone. C'est donc une course contre la montre pour Louise, qui attend désespérément de pouvoir parler à son interlocuteur. À nouveau, les plans qui suivent montrent Shang et Louise à la réception. Le général lui explique qu'il n'oubliera jamais ce qu'elle lui a dit. Dans le présent, quelqu'un décroche enfin. Puis, lors de la soirée, Shang se penche à l'oreille de Louise. Dans la base militaire, la protagoniste parle en mandarin. Elle arrive à s'enfermer

²⁷ "I do not claim to know how your mind works, but I believe it was important for you to see that".

²⁸ "I called you, didn't I?"

dans un sas, au moment où les militaires la retrouvent. On entend alors la voix du général Shang, celui du futur, qui récite les dernières paroles de sa femme, puis seulement arrivent les plans de la réception. La confusion de la voix et des plans témoigne du fait que ces deux moments sont en fait étroitement liés, comme si les deux se déroulaient en même temps, et étaient perçus par Louise simultanément. Dans le présent de la narration, Ian, qui a réussi à rejoindre Louise de l'autre côté du sas, tente de lui faire gagner du temps, alors que celle-ci est toujours en conversation. Un nouveau saut dans le futur montre Shang se retirer de l'oreille de Louise, qui a l'air totalement bouleversé. Dans le temps présent, Louise termine son appel. Le futur montre ensuite Shang, qui prononce quelques derniers mots en mandarin, devant une Louise qui semble toujours sous le choc. Un plan montre ensuite un journal télévisé, et une journaliste expliquant que la Chine a changé d'avis concernant son attaque contre les aliens.

Le présent influe donc sur le futur, puisque la cérémonie n'aurait jamais pu avoir lieu si Louise n'avait pas empêché le gouvernement chinois d'attaquer les extraterrestres, mais dans un même temps, l'inverse aussi est vrai. En effet, Louise n'aurait pas pu sauver la situation en passant son appel téléphonique si elle n'avait pas eu accès aux informations données par le général Shang lors de leur rencontre durant la réception donnée des mois plus tard. Cette scène du film à elle seule permet au spectateur d'avoir une bonne compréhension de la manière dont le temps est perçu par les heptapodes, comme si ce temps formait un cercle, une boucle qui n'a ni commencement ni fin.

Cette manière qu'ils ont de concevoir la temporalité se reflète d'ailleurs visuellement, dans leurs logogrammes, qui adoptent la même forme circulaire. De plus, lorsque les heptapodes forment ces cercles, ils ne les tracent pas avec un début et une fin. Une fois que les extraterrestres ont usé de leur tentacule pour libérer l'espèce d'encre ou de fumée noire qui leur permet de former leurs messages, cette encre se meut dans l'espace devant eux de manière à ce que toutes les parties qui composent les logogrammes apparaissent simultanément. Cette manière de faire apparaître les cercles n'est pas insignifiante, puisqu'elle rappelle la manière dont les heptapodes perçoivent le temps, simultanément, mais aussi la façon dont ils pensent leurs messages : leurs pensées non plus ne sont pas livrées dans un ordre précis, mais chaque élément composant une idée est donné en même temps. Cependant, comme l'explique Carruthers (2017), le film ne nous montre pas réellement le temps comme les aliens le perçoivent, c'est-à-dire comme étant simultané, puisque le spectateur n'a jamais accès au point de vue des aliens sur leur vision du temps. Cette façon de concevoir la temporalité ne peut donc

être comprise par Louise et par les spectateurs que rétrospectivement, en remettant de l'ordre dans la chronologie de la narration.

La deuxième étape importante dans l'analyse du concept de temporalité dans *Arrival* est celle qui consiste à retracer la chronologie du film. Comme déjà abordé plus haut, la manière dont les différentes scènes sont agencées fait écho à la manière dont le temps est perçu par Louise une fois qu'elle a acquis la langue des heptapodes, puisqu'elle se met à avoir des visions de son futur. Mais si la majorité de ces visions apparaissent dans la deuxième moitié du film, lorsque Louise commence à acquérir une connaissance solide du langage, une scène montrant le futur de Louise se trouve aussi au tout début du long-métrage.

Le film s'ouvre ainsi sur une scène présentant Louise et sa fille, scène que l'on croit alors être un flashback. Elle est composée de plusieurs passages retraçant la vie de Hannah de sa naissance à sa mort. Le spectateur la voit ainsi bébé, puis enfant, et enfin adolescente. À travers ces fragments de vie, la relation entre Louise et Hannah est dépeinte. Le spectateur comprend que les deux personnages étaient très proches l'un de l'autre, et que Louise aimait profondément sa fille, ce qui rend la fin de cette scène d'autant plus déchirante. Plusieurs plans dans cette séquence sont filmés de manière à ce le public puisse partager le point de vue de Louise. Ainsi, les deux plans faisant la jonction entre l'enfance et l'adolescence de Hannah montrent d'abord la fillette, couchée dans son lit, en gros plan. Son regard est dirigé directement vers la caméra, comme si elle regardait le spectateur, qui a pris physiquement la place de Louise. Elle dit alors à sa mère qu'elle l'aime. Le deuxième plan, très similaire, la montre adolescente. Le cadre montre à nouveau son visage en gros plan. Elle fixe toujours l'objectif, mais cette fois, Hannah dit à Louise qu'elle la déteste. Quelques plans plus tard, Hannah et Louise se trouvent être dans un cabinet médical. Personne ne met de mots sur le fait que la jeune fille soit atteinte d'une maladie grave, car les plans se suffisent à eux-mêmes : après avoir vu le médecin ausculter Hannah, le spectateur se retrouve face à une Louise en pleurs. Le plan suivant montre Hannah dans son lit d'hôpital, elle n'a plus de cheveux. On comprend lorsque Louise s'approche d'elle qu'elle est décédée. La protagoniste prononce alors les mots suivants : « Reviens-moi ». Ces mots se retrouvent aussi au début de la séquence, alors que Hannah n'est encore qu'un bébé, et font donc allusion au caractère cyclique du temps comme il est décrit dans le film. Fait intéressant également, toute figure paternelle est absente de ce montage. Ceci s'explique par le fait que, si le spectateur savait que Ian était le père d'Hannah, la séquence

serait directement comprise comme appartenant au futur, ce qui empêcherait tout effet de surprise à la fin du film.

La toute première scène du film décrite ci-dessus a donc une forte influence sur la manière dont le public va percevoir le personnage de Louise : après avoir vu le décès d'Hannah, celui-ci va avoir tendance à percevoir Louise comme étant une mère en deuil. Cette croyance est renforcée par le fait que la linguiste est au début du film un personnage très solitaire. Des plans la montrent souvent seule. Elle a peu d'interactions directes avec d'autres personnages, malgré l'événement exceptionnel qui est en train de se produire et qui est pourtant de nature à susciter discussions et partage de spéculations. Le spectateur apprend également qu'elle vit seule. Une scène montre en effet la linguiste rentrer chez elle après avoir annulé son cours à l'université. Elle est composée de plusieurs moments et plans à travers lesquels Louise est montrée en train de regarder les journaux télévisés du monde et ce qu'ils racontent sur l'arrivée des vaisseaux extraterrestres. Elle est à un moment aperçue un verre de vin à la main. Elle finit par s'endormir devant la télévision toujours allumée. Ces plans trahissent la solitude du personnage.

À partir du moment où, finalement, Louise est réquisitionnée pour se rendre à la base militaire afin d'aider le gouvernement et l'armée à en apprendre plus sur le langage des aliens, le film se concentre sur les rencontres qui sont organisées entre les scientifiques, comprenant Louise, et les heptapodes, ainsi que sur les découvertes de la linguiste à propos de leur langue. Comme déjà mentionné dans les chapitres précédents, toute cette partie de la narration se passe dans la base militaire. Ce qui se passe dans le monde extérieur n'est montré qu'à travers des écrans ou décrit dans des dialogues.

Au fur et à mesure de ses rencontres avec les heptapodes, Louise va perfectionner la communication qu'elle mène avec eux. Cela commence lorsqu'elle tente de leur apprendre des mots grâce à son tableau blanc. Mais une connexion réelle entre elle et les heptapodes ne s'établit seulement qu'à partir du moment où elle enlève sa combinaison et pose sa main sur la vitre. Un climat de confiance s'établit alors entre elle et les aliens, mais aussi un premier pas vers l'apprentissage de leur manière de communiquer. C'est en quittant le vaisseau après cet entretien que la linguiste va se mettre à avoir des visions de sa fille. Alors qu'elle s'approche de la tente de décontamination, elle s'arrête et se penche en avant, comme prise d'angoisse. Le cadre l'enferme. Survient alors un plan montrant la tête de sa fille de dos. Elle est le seul élément

du plan qui soit net. Ce qu'elle est en train de regarder, et qu'on devine être un animal, est flouté par la faible profondeur de champ. Un deuxième plan permet cette fois de voir une partie de son visage, et l'appréhension qui s'y affiche alors que l'animal, qui apparaît maintenant être un cheval, s'approche d'elle. Une femme, dont on ne voit qu'une partie du tronc, est là, à côté d'elle, pour la rassurer. Cette femme, c'est Louise. Sa présence démontre que les visions qu'elle a ne sont pas montrées du point de vue interne de la linguiste, mais bien d'un point de vue externe, défini par la position de la caméra. Louise apparaît donc aux côtés de sa fille dans ses visions. Après cette vision, la linguiste, toujours face à la tente de décontamination, se redresse, l'air confus. L'expression qu'elle arbore peut être un indice pour le spectateur : son air perdu témoigne de son incompréhension face aux images qu'elle reçoit. Néanmoins, elle peut aussi à ce stade renforcer la croyance du spectateur, qui pense que Louise est bouleversée par ces pensées lui rappelant sa fille décédée. Les habitudes spectatoriennes, bien ancrées dans la conscience du public, encouragent les spectateurs à voir ces visions comme étant des visions venant du passé, et donc des flashbacks.

À partir de ce moment, les visions montrant des bribes de sa vie future avec sa fille vont devenir récurrentes. Des indices concernant le rebondissement final sont cachés dans certaines d'entre elles : dans une vision, Hannah montre à sa mère un dessin représentant un programme télévisé inventé. Ce dessin représente Louise et le père de Hannah, tous les deux debout aux côtés d'une cage renfermant un oiseau. La fillette explique que le programme s'appelle : 'Maman et papa parlent aux animaux'. Ce dessin n'est autre qu'une représentation de Louise et Ian lors de leurs entrevues avec les aliens, l'oiseau représentant celui qui est posé dans le vaisseau afin d'y mesurer la qualité de l'air.

Les visions de Louise parsèment donc le film de science-fiction en se faisant passer pour des flashbacks, et ce jusqu'au moment où Louise passe de l'autre côté de la vitre, dans le vaisseau des aliens. C'est à ce moment seulement que le spectateur apprend que les visions sont en fait des flashforwards, et que Hannah est l'enfant qu'elle va avoir dans le futur. Il apprend aussi que Louise n'avait jusque-là aucune idée de qui était la fillette, et le regard posé par le public sur la protagoniste change alors : il comprend que toutes les expressions de Louise, qu'il a interprétées comme de la tristesse ou de la douleur, étaient en fait des expressions d'incompréhension.

À la suite de cette scène vient celle où Louise se sert de son don, dont elle a maintenant bien conscience, pour convaincre le général Shang de ne pas attaquer les extraterrestres. Une fois le conflit évité et les aliens repartis, les dernières minutes du film se concentrent sur la vie de Louise après ces événements. Un plan très similaire à la toute première image du film, montrant le salon de Louise, apparaît. Ce plan, quasiment identique au premier plan, rappelle également la nature cyclique du temps. On apprend dans ces dernières images que Ian est le père de Hannah. Le montage alterne des images montrant Ian et Louise le jour du départ des extraterrestres, d'autres montrant les deux personnages avec leur fille, bébé, et enfin des plans montrant le couple chez Louise, le soir où ils décident de faire un enfant. Le film se termine donc sur le moment où Louise et Ian décident de concevoir Hannah, moment qui renvoie aux premiers plans du film, montrant les premiers jours de leur fille.

La manière dont la chronologie de la vie de Louise est rendue, c'est-à-dire en ne respectant pas l'ordre linéaire de la temporalité, rappelle la conception non-linéaire du temps qu'ont les heptapodes. Ainsi, la construction du film elle-même fait écho à la notion du temps comme établie par le langage des extraterrestres, et permet au spectateur d'avoir, tout comme Louise, connaissance de ce qui va se passer dans le futur de la protagoniste, sans le savoir. Un deuxième visionnage du film semble nécessaire pour pouvoir remettre tous les fragments à leur juste place dans la chronologie du film.

Conclusion

En analysant la manière dont la communication multilingue est rendue dans *Avatar* et *Arrival*, ce mémoire a démontré que le genre cinématographique qu'est la science-fiction permet de réfléchir la question du multilinguisme autrement. Grâce à la confrontation entre deux civilisations aux langages différents que ces films instaurent, ils permettent à leurs spectateurs d'aborder la question de l'incompréhension engendrée par le multilinguisme et les différences culturelles, en leur proposant une fable qui, de par son côté universel, fait référence au problème dans sa globalité. Puisqu'elle est fictionnelle, l'altérité extraterrestre qui est présentée dans les films permet à chaque spectateur de se retrouver dans la même position que les protagonistes. Il se retrouvent ainsi eux aussi face à une civilisation dont ils ne connaissent rien, position qu'il est impossible de garantir lors du visionnage d'une œuvre confrontant des civilisations bien réelles. Ceci permet également au spectateur de relier ces situations fictionnelles d'incompréhension aux conflits réels qui lui sont familiers, et il peut alors faire une lecture du film qui lui est spécifique. Cette analyse prouve également que les conflits liés à ces différences peuvent être abordés de façons différentes. C'est ce qui ressort de la comparaison entre les deux films, qui divergent dans leur manière de traiter la thématique de la communication entre deux civilisations.

Avatar et *Arrival* nous présentent tous deux une civilisation humaine qui est divisée quant à la décision à prendre face aux extraterrestres auxquels ils sont confrontés. Ainsi, les deux films présentent des personnages humains qui sont soit déterminés à entrer en communication avec les aliens et à en apprendre plus à leur sujet, voir à embrasser leur culture, soit réticents à entrer en contact, par peur ou, car ils sont aveuglés par leur logique capitaliste, au point de préférer user de violence plutôt que de diplomatie. Les deux long-métrages démontrent au cours de leurs narrations que les personnages enclins à communiquer, à comprendre la civilisation se trouvant face à eux et à passer les barrières linguistique et culturelle sont ceux qui vont permettre de résoudre les conflits qui sont au cœur des deux histoires. Le message des deux films est donc le même : la communication est impérative dans la résolution de conflits.

Grâce à leurs scénarios mettant en scène la rencontre entre un peuple humain et un peuple extraterrestre, les films de Cameron et Villeneuve permettent à leurs spectateurs de s'identifier à ces personnages humains qui font face à l'altérité. Cette représentation de

l'humanité comporte néanmoins un bémol : les peuples humains représentés dans les deux œuvres sont composés en grande majorité d'Américains. Le langage parlé est donc, pour la plupart de ces personnages, l'anglais. Ce choix de ne se concentrer que sur ce seul peuple humain trahit l'hégémonie américaine et anglophone qui régit nos sociétés. D'un autre côté, dans le cas d'*Avatar*, s'il est plus commun de voir des spectateurs s'identifier au personnage de Jake, il est aussi aisé pour certains d'entre eux, par exemple ceux faisant partie d'une minorité ethnique, de s'identifier aux Na'vi.

Bien que les protagonistes des deux long-métrages soient utilisés comme un outil permettant de créer un lien et d'instaurer une forme de communication entre les deux civilisations, leurs positions par rapport aux extraterrestres se trouvant face à eux divergent. Ainsi, dans le film de Cameron, Jake intègre le clan des extraterrestres et développe une nouvelle identité au sein du clan Na'vi. Dans *Arrival*, Louise acquiert également une nouvelle identité, ou du moins voit la sienne altérée, car son investissement dans l'apprentissage du langage des heptapodes va littéralement lui offrir une nouvelle vision sur le monde. Mais alors que dans le film de Villeneuve, les deux parties ressortent gagnantes de leur rencontre, ayant chacune obtenue l'aide de l'autre, ce n'est pas le cas dans *Avatar*. Le film de Cameron se termine sur la victoire d'une minorité : les Na'vi l'emportent sur les militaires humains. Si cette fin permet au film de se terminer sur une note d'espoir pour le peuple persécuté, une problématique pourtant persiste : cette victoire est en grande partie due à Jake, qui est celui qui a su motiver les clans Na'vi et les mener sur le front. L'homme blanc devient ainsi un messie, sans qui la bataille n'aurait pu être remportée par les extraterrestres. Pour beaucoup, cette résolution du conflit discrédite James Cameron et le message de tolérance et d'ouverture d'esprit qu'il souhaite faire passer à travers son film. De plus, cette victoire n'a pu aboutir qu'au prix d'une démonstration de violence.

Les personnages endossant le rôle d'antagonistes dans les deux films doivent leur titre au fait que ceux-ci refusent catégoriquement d'essayer de comprendre la civilisation qu'ils ont face à eux, ni même de communiquer. Ainsi Quaritch et son équipe dans *Avatar* ne vont à aucun moment, contrairement à l'équipe scientifique du Dr Augustine, tenter de converser avec les Na'vi. La seule communication qu'ils auront avec eux prendra la forme d'une bataille. C'est le manque de communication entre les deux peuples qui mènera inévitablement à cet élan de violence. Dans *Arrival*, le même principe s'applique : une fois que les extraterrestres ont délivré un message dont l'interprétation reste confuse, le général chinois prend la décision d'attaquer

et se retire des communications internationales. Mais contrairement à *Avatar*, *Arrival* offre une protagoniste qui parvient à résoudre le conflit avant qu'il ne prenne la forme d'un violent combat, grâce au don qui lui a été offert par les heptapodes et leur langage.

Bien que les enjeux diffèrent dans les films de James Cameron et Denis Villeneuve, les deux histoires présentent donc des conflits engendrés par un manque de communication. La langue se trouve être un outil précieux dans les deux films, puisqu'elle permet de décoder les messages envoyés par les peuples extraterrestres, mais elle ne peut être utile qu'à la condition que les personnages soient décidés à s'en servir et à communiquer. Pour les personnages qui fournissent cet effort, la communication passe par l'apprentissage d'un nouveau langage et la compréhension d'une culture. Cette communication ne se limite pas au contact entre les civilisations humaines et extraterrestres. Ainsi, elle représente bien plus que cela dans *Avatar*, puisqu'elle relie entre eux les individus et la nature, qui est un personnage à part entière dans la narration, avec qui les Na'vi sont capables d'entrer en contact. Dans *Arrival*, la communication est aussi abordée dans la partie du film qui narre la relation entre Louise et sa fille à travers des visions du futur. Ceci permet au spectateur d'aborder la communication autrement, plus intimement et en rapport avec le tabou causé par la maladie de la fillette.

Finalement, les deux films de science-fiction possèdent plusieurs niveaux de lecture et un rapport particulier à la temporalité. Comme expliqué dans le dernier chapitre, *Avatar* constitue donc pour beaucoup de spectateurs une fable relatant des conflits qui sont ou ont été bien réels dans notre monde, les Na'vi représentant un peuple opprimé par ses colonisateurs. Il aborde donc la question de la temporalité replacée dans le contexte historique. De son côté, *Arrival*, en plus d'être un film sur la rencontre avec l'altérité, aborde la difficulté du deuil, le caractère cyclique de la temporalité, ainsi que la question de l'inévitable.

La science-fiction se révèle ainsi être le genre adéquat pour évoquer le problème de la communication multilingue. *Avatar* et *Arrival*, dans leurs différences, offrent deux parfaits exemples de la manière dont la communication entre les cultures peut être conduite dans la science-fiction, qui ne cesse de nous offrir de façon toujours plus étonnante et intéressante des représentations de l'être humain et de son rapport à l'altérité. La science-fiction au cinéma n'a, sans aucun doute, pas fini de nous étonner.

Bibliographie

Sources principales :

Arrival. 2016. Dir. Denis Villeneuve. Paramount Pictures.

Avatar. 2009. Dir. James Cameron. 20th Century Fox.

Sources secondaires :

¿Es 'Avatar' una película copiada de 'Pocahontas'? (31 mars 2017). Consulté à l'adresse <https://chidarta.blogspot.com/2017/03/es-avatar-una-copia-de-pocahontas.html>

Abdallah-Preteuille, M. (1991). Langue et identité culturelle. *Enfance*, 45 (4), 305-309.

Andrien, J.-J. (1998). *Identité et cinéma*. Consulté à l'adresse <http://www.lesfilmsdeladreve.be/IMG/doc2/JJA%20Identité%20et%20cinéma%20PDF.pdf>.

Atay, S. (2019). Multilingualism and Cinema. *European Journal of Applied Linguistics Studies*, 2 (1), 140-163.

Barnes, L. & van Heerden, C. (2006). Virtual Languages. *Science fiction and fantasy literature, Language Matters: Studies in the Languages of Africa*, 37 (1), 102-117.

Beinhoff, B. (2015). Why are Alien Languages Inherently Human? *Dagenham*, 4 (122), 5-19.

Bishop, B. (21 décembre 2016). Arrival director Denis Villeneuve on the politics of the year's best sci-fi film. Consulté à l'adresse <https://www.theverge.com/2016/12/21/14035620/arrival-denis-villeneuve-interview>.

Boroditsky, L. (2011). How language shapes thought. *Scientific American*, 304 (2), 62-65.

Brooks, D. (7 janvier 2010). The Messiah Complex. Consulté à l'adresse <https://www.nytimes.com/2010/01/08/opinion/08brooks.html>

Carruthers, A. (2017). Temporality, Reproduction and the 'Not-Yet' in Denis Villeneuve's *Arrival*. *Film-Philosophy*, 22 (3), 321-339.

Carter-Huffman, C. (2019). *Understanding how definitions of identity are established and altered when literary works are translated to film*. State University of New York.

Chahal, N. (11 octobre 2010). Vu du monde arabe. "Avatar" symbolise la situation des Palestiniens et des Irakiens. Consulté à l'adresse <https://www.courrierinternational.com/article/2010/03/05/avatar-symbolise-la-situation-des-palestiniens-et-des-irakiens>.

Cohen, A. (25 décembre 2009). Next-generation 3D medium of 'Avatar' underscores its message. Consulté à l'adresse <https://www.nytimes.com/2009/12/26/opinion/26sat4.html>.

Communication et conflit (22 octobre 2013). Consulté à l'adresse <http://www.leconflit.com/article-communication-et-conflit-120721258.html>.

Delabastita, D., & Grutman, R. (2005). Introduction. Fictional representations of multilingualism and translation. *Linguistica Antverpiensia* 4, 11–34.

Denis Villeneuve Q&A: 'Arrival' director. (24 janvier 2017). Consulté à l'adresse <https://www.goldderby.com/video/denis-villeneuve-qa-arrival-director/>

Drouin-Hans, A.-M. (2006). Identité. *Le Télémaque*, 1 (29), 17-26.

Elsaesser, T. (2011). James Cameron's *Avatar*: access for all. *New Review of Film and Television Studies*, 9 (3), 247-264.

Fimi, D. & A. Higgins. (2017). *Invented Languages from The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. London: Routledge.

Golhen, G. (19 mai 2018). *Avatar : un film sous influences*. Consulté à l'adresse <http://www.premiere.fr/Cinema/Avatar-un-film-sous-influences>.

Harness, L. (n.d.). The Process of Inventing Fictional Languages. Consulté à l'adresse <https://www.boisestate.edu/presidents-writing-awards/the-process-of-inventing-fictional-languages/>.

Identité [Def. 3]. (n.d.). *Larousse*. Consulté à l'adresse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/identite/41420>

Izkoff, D. (20 janvier 2010). You Saw What in 'Avatar'? Pass Those Glasses! Consulté à l'adresse <https://www.nytimes.com/2010/01/20/movies/20avatar.html>.

James, J. & Ue, T. (2011). "I see you" : Colonial Narratives and the Act of Seeing in *Avatar*. *The Films of James Cameron: Critical Essays*, 186-199.

Khan, H. (5 janvier 2010). The Politics of 'Avatar :' Conservatives Attack Film's Political Message. Consulté à l'adresse <https://abcnews.go.com/Politics/Movies/politics-avatar-conservatives-attack-movies-political-messaging/story?id=9484885>.

Kusumastuti (2019). Polysemy in and of the Science Fiction Film *Arrival* (2016). *Research in Social Sciences and Technology (RESSAT)*, 4 (1), 73-91.

Lang, B. (13 janvier 2010). James Cameron: Yes, 'Avatar' is Political. Consulté à l'adresse <https://www.thewrap.com/james-ron-cameron-yes-avatar-political-12929/>

Linnitt, Carol (2016) The Sacred in James Cameron's *Avatar*. *Journal of Religion & Film*, 14 (1).

Lubin, G. (21 novembre 2016). *Arrival* nails how humans might actually talk to aliens, a linguist says. Consulté à l'adresse <https://www.businessinsider.fr/us/alien-language-in-arrival-linguist-2016-11>

- Lucking, D. (2017). *Enacting chronology. Language and time in Chiang's "Story of Your Life" and Villeneuve's Arrival*. Università del Salento.
- Lurson, G. (14 juillet 2019). Langage et temps dans Premier contact : la fin du monde humain. Consulté à l'adresse <https://www.implications-philosophiques.org/implications-epistemologiques/langage-et-temps-dans-premier-contact/>
- Martinez Fernandez, S. (2015). *Colonialism and intertextuality in James Cameron's Avatar*. Universidad de Valladolid.
- Meylaerts, R., & Şerban, A. (2014). Introduction. Multilingualism at the cinema and on stage: A translation perspective. *Linguistica Antverpiensia, New Series. Themes in Translation Studies*, 13, 1–13.
- Mossop, B. (1996). The Image of Translation in Science Fiction & Astronomy. *The Translator* 2 (1), 1-26.
- Newitz, A. (2009). When Will White People Stop Making Movies Like Avatar? Consulté à l'adresse <https://io9.gizmodo.com/when-will-white-people-stop-making-movies-like-avatar-5422666>
- Nykon, B.P. (18 décembre 2011). The Feature Film as a Vehicle for Disseminating Principles of Conflict Resolution. *Journal of conflictology*, 2 (2), 18-31.
- Ordoña, M. (13 décembre 2009). Eye-popping 'Avatar' pioneers new technology. Consulté à l'adresse <https://www.sfgate.com/entertainment/article/Eye-popping-Avatar-pioneers-new-technology-3278484.php>
- Pedersen, R. (22 février 2018). Six Things Arrival Taught Us About Language. Consulté à l'adresse <https://allintranslations.com/six-things-arrival-taught-us-about-language/>
- Pidgin [Def. 1]. (n.d.). *Larousse*. Consulté à l'adresse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pidgin/60768>
- Pour les peuples indigènes, le film "Avatar n'est pas une fiction" ! (27 janvier 2010). Consulté à l'adresse https://www.notre-planete.info/actualites/2250-avatar_peuples_indigenes
- Rhodes, M. (16 novembre 2016). How *Arrival's* Designers Crafted a Mesmerizing Alien Alphabet. Consulté à l'adresse <https://www.wired.com/2016/11/arrivals-designers-crafted-mesmerizing-alien-alphabet/#slide-1>
- Sanz Ortega, E. (2015) *Beyond Monolingualism: A Descriptive and Multimodal Methodology for the Dubbing of Polyglot Films*. University of Edinburgh and University of Granada.
- Sepielak, K. (2014). Translation techniques in voiced-over multilingual feature movies. *Linguistica Antverpiensia, New Series. Themes in Translation Studies*, 13, 251-272.
- Stratford, M. (2008). Au tour de Babel!: Les défis multiples du multilinguisme. *Meta*, 53 (3), 457–470.