



**UNIVERSITÉ
DE GENÈVE**

Archive ouverte UNIGE

<https://archive-ouverte.unige.ch>

Master

2018

Open Access

This version of the publication is provided by the author(s) and made available in accordance with the copyright holder(s).

Fictions du réel et politiques de la menace: une analyse de 84 films de science-fiction américaine de 1995 à 2016

Hamel, Madeleine

How to cite

HAMEL, Madeleine. Fictions du réel et politiques de la menace: une analyse de 84 films de science-fiction américaine de 1995 à 2016. Master, 2018.

This publication URL: <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:114201>

© This document is protected by copyright. Please refer to copyright holder(s) for terms of use.



**UNIVERSITÉ
DE GENÈVE**

Madeleine Hamel

Mention – Logiques de l'international

SCIENCES DE LA SOCIÉTÉ

Août 2018

Mémoire de Master en Sciences Politiques

Fictions du réel et Politiques de la Menace

Une analyse de 84 films de science-fiction américaine de 1995 à 2016

Directrice de mémoire : Lea Sgier



Judge Dredd, Danny Cannon, 1995

Table des matières

1. INTRODUCTION.....	4
2. SCIENCE, FICTION ET POLITIQUE	11
2.1 Le Cinéma et le Politique	11
2.1.1 Soft power et pouvoirs du cinéma.....	11
2.1.2 Le Cinéma en Sciences Sociales.....	15
2.2 Science-Fiction et Science Politique	23
2.2.1 Qu'est-ce la science-fiction ?.....	23
2.2.2 Quand la science-fiction cristallise la réalité politique	28
3.METHODOLOGIE	35
3.1 Sélection des données	36
3.2 La Grille de Codage.....	39
3.3 Analyse de données.....	43
4.CHAPITRES ANALYTIQUES	46
4.1 Aperçu du corpus.....	46
4.2 L'Invasion	57
4.2.1 Invasion militariste.....	57
4.2.2 Bodysnatchers.....	71
4.3 La Catastrophe	76
4.4 La Déroute.....	86
4.4.1 La Perte de Contrôle.....	87
4.4.2 L'Aliénation	94
5. CONCLUSION	101
6. BIBLIOGRAPHIE	106
7. ANNEXES	113

1. Introduction

En 2018, l'histoire d'amour entre un homme poisson et une femme de ménage muette dans *The Shape of Water* a tant et si bien défrayé la chronique que l'œuvre de Guillermo del Toro remporte l'Oscar du meilleur film. Après 90 ans de prix plutôt décernés à des biopics, drames ou comédies musicales, un film de science-fiction (SF) est pour la toute première fois honoré de la récompense cinématographique suprême. Jusque-là, les films du genre étaient relégués aux catégories techniques (effets visuels, montage, et son) ou à des prix spécifiques comme les *Saturn Awards*, décernés par l'Académie des films de science-fiction, fantasy et horreur. Les journalistes spécialisés attribuent ce succès aux changements structurels dans les compétitions qui ont rendu la nomination des films de genre plus facile à partir de 2009¹. Mais au-delà de la reconnaissance des pairs, un élément nouveau a fait son apparition depuis une dizaine d'années : la science-fiction est progressivement devenue incontournable dans le domaine culturel, omniprésente au niveau de l'offre comme de la demande. Ce phénomène s'observe au cinéma, mais également à la télévision. Depuis cinq ans, les séries télévisées les plus vues, mais également les plus acclamées par la critique² sont des séries de SF : *Black Mirror*, *Sense 8*, *Stranger Things* ou encore *Westworld*. Malgré l'émergence d'un certain nombre de travaux en science politique portant, par exemple, sur le cinéma d'espionnage ou d'action, la science-fiction n'a pas bénéficié du même traitement. Pourtant, devant l'ampleur du phénomène, il semble que la recherche académique ait tout intérêt à se pencher sur ce genre cinématographique.

¹ Notamment grâce à l'augmentation du nombre de nominés, de cinq à dix films et à la diversification des membres de l'Académie. (<https://www.newsweek.com/oscars-2018-star-wars-guardians-blade-runner-science-fiction-788433>)

² Ces séries cumulent les nominations aux Emmy awards, les oscars de la télévision. (<https://www.rtl.fr/culture/super/emmy-awards-2017-stranger-things-westworld-la-science-fiction-a-l-honneur-7790095936>)

Bien que d'autres sciences sociales aient étendu leur regard sur des domaines tels que la publicité, le pouvoir des images en sciences politiques a longuement été étudié quasi-exclusivement dans la communication politique à travers les affiches de campagnes, les politiques publiques, et les spots télévisuels. Ce n'est que récemment que la culture populaire est devenue un objet d'étude distinct et valable. Son importance a premièrement été soulignée à travers le concept de *soft power* de Joseph Nye (2004) et son rôle dans la construction de la puissance d'un Etat. Par la suite, les sciences sociales ont développé et étendu les possibilités qu'offre le cinéma comme objet d'étude. Celui-ci a notamment été intégré dans les cadres de pensée qui visent à étudier le rôle de la sphère culturelle dans la manière dont le grand public perçoit les faits sociopolitiques. C'est dans cette optique que se place ce travail.

La science-fiction a longtemps été mise à l'écart car nébuleuse, trop loin des réalités de notre temps, ou encore comme l'apanage des *geeks* qui jouent et se déguisent et donc indigne de chercheurs « sérieux »³. Elle est pourtant un genre incontournable pour la science politique, de par ses caractéristiques structurelles et substantielles. Premièrement, la SF se fonde sur une apparence de rationalité scientifique, sur un « floutage » conscient des frontières entre le réel et l'irréel. Deuxièmement, elle place l'idée de la menace au centre de la narration à travers des thématiques fondamentalement contemporaines, notamment le rapport à la machine et l'intelligence artificielle. Ces films nous disent ce qui est à craindre, pour quelles raisons, mais également quelles sont les solutions qui s'offrent à nous. C'est en ce point que la science-fiction est peut-être le genre cinématographique le plus à même de questionner les changements techniques et sociaux. Son intérêt en tant qu'objet pour la science politique tient en ce qu'elle reflète ou prédit de notre monde, et comment elle construit notre rapport à celui-ci. C'est cette capacité à construire des « champs d'expérience » (Rumpala, 2010), à problématiser certains thèmes, qui est au cœur de ce travail.

³ C'est une assumption dont certains chercheurs se sont saisi et qui a fait l'objet d'une discussion lors d'une conférence de l'International Studies Association 2016. (<http://duckofminerva.com/2016/04/nerd-blogging-does-cosplay-at-conference-panels-render-pop-culture-research-less-serious.html>)

Dans la mesure où la science-fiction relate très souvent des situations guerrières, d'opposition entre le domestique et l'étranger, de relations de pouvoir et de systèmes politiques, une attention particulière est accordée aux cadrages relatifs à la politique étrangère. Comme l'évoque Hall : « *Popular culture [...] helps to construct the reality of world politics for elites and for the public alike and, to the extent that it reproduces the content and structure of dominant foreign-policy discourse, it helps to produce consent to foreign policy and state action. Popular culture is thus implicated in the « production of consent »* » (Hall, 1982 ; p. 7). C'est cette implication de la culture populaire dans la production du consentement, du cadrage des objets socio-politiques que je souhaite étudier (*Framing Effect*). Ce cadrage est important dans la mesure où il peut contribuer à façonner les pratiques politiques. Haas et al. (2015) ont par exemple montré que certains films modifiaient les opinions politiques des spectateurs (voir section 2.1.2). La culture populaire propose une certaine façon de lire les faits sociopolitiques contemporains. Si l'on considère la société comme une arène de représentation (Hall, 1981), il est primordial pour la science politique d'étudier les représentations qui s'imposent et leurs implications. Bien qu'il y ait des raisons de penser que la science-fiction n'échappe pas à ces processus de cadrage, peu de chercheurs l'ont analysée sous cet angle. Ce travail a pour ambition d'explorer ce lien de manière plus englobante et systématique, sur un échantillon large et étendu. Ma question de recherche est la suivante : quels types de messages ou discours⁴ transmettent les films de science-fiction par rapport à certains thèmes politiques ? Plus précisément, comment les films de science-fiction problématisent-ils ou non ces thèmes ?

Ce travail s'inscrit dans un contexte particulier, de remise en question de la démocratie libérale en tant que système et de méfiance généralisée où la sphère politique ne semble plus jouer le rôle de garde-fou dans la modernisation du monde. Les récents scandales comme l'affaire des

⁴ Cela sera précisé dans la partie méthodologique, mais il paraît utile pour le lecteur à ce point de savoir que je considère comme discours non seulement ce qui est dit (les dialogues), mais également ce qui ne l'est pas (contenu visuel, trame narrative...).

données volées de Facebook/Cambridge Analytica, les débats sur la neutralité du net aux Etats-Unis ou encore les suspicions d'ingérence russe dans les campagnes présidentielles américaines et françaises ont mis en lumière le fait que la digitalisation de nos sociétés s'accompagne d'une apparente perte de contrôle du politique au profit des sphères économiques, et/ou de forces plus ou moins connues. L'affaiblissement des barrières entre les différents ensembles sociétaux se matérialise notamment par la manipulation de la vérité. Avec l'avènement des *fake news* et autres *alternative facts*, les possibilités qu'internet offre en terme d'accès et d'audience, et la méfiance accrue envers les médias traditionnels, la distinction entre idées, opinions, faits, vérités et mensonges, se brouille. L'existence de contre-narratifs, théories complotistes ou manipulations de l'opinion publique n'est pas nouvelle. Cependant, la donne est différente lorsque le pouvoir politique les valide et s'en fait le relais. En 2015, Alex Jones, propriétaire du site Infowars.com⁵ qui diffuse des articles et des vidéos de son émission télévisée (sur Youtube) invite le candidat à la présidence américaine Donald Trump sur son plateau. Donald Trump donne voix à ce type de médias non traditionnels et à leurs messages, et sa présence chez Infowars n'est qu'un exemple parmi d'autres. Il a également donné contenance à certaines thèses pourtant scientifiquement invalidées comme le climatoscepticisme, ce qui risque d'avoir des répercussions dramatiques dans la mesure où ces thèses sont légitimées et deviennent un moteur de politique publique. Des études ont en effet montré que regarder Fox News, la chaîne supportant Trump, encourageait les gens à être plus climatosceptiques⁶.

Il apparaît ainsi que ce qui était automatiquement catégorisé comme déraisonnable ou saugrenu ne l'est plus nécessairement aujourd'hui. Sur le site *Infowars* précédemment mentionnés sont accessibles des articles à prétention d'information sur le fait que Google construit en secret des armes utilisant l'intelligence artificielle pour le Pentagone⁷ ou encore une vidéo dans laquelle

⁵ <https://www.infowars.com/>

⁶ <https://www.popsoci.com/science/article/2013-08/fox-news-increases-distrust-climate-science>

⁷ <https://www.infowars.com/leaked-emails-reveal-scope-of-googles-a-i-drone-project/>

Alex Jones déclare que les Aliens sont parmi nous depuis de nombreuses années⁸. De plus, la réalité en elle-même s'est peut-être rapprochée de la fiction. Les agences spatiales envoient des messages radio dans l'espace⁹; on réfléchit à la vie sur d'autres planètes, à notre vie sur d'autres planètes ; des météorites frôlent la Terre ; les super-volcans menacent¹⁰ ; des campagnes contre les « Robots-tueurs » sont lancées à l'ONU ; on se demande si les robots vont nous voler nos emplois etc. Ce qui était fantasmagorique semble aujourd'hui devenir sérieux. On reçoit ces informations par les médias traditionnels mais également au cœur de nos quotidiens par les réseaux sociaux. Sur les fils d'actualités de Facebook ou Twitter par exemple, on peut voir émerger –pour ceux dont l'algorithme détermine un intérêt pour ce type de questions– une tendance qui se rapproche d'un journalisme d'anticipation, avec la multiplication de pages proposant de courtes vidéos sur des thématiques futuristes. La page Facebook « *How Close are We ?* » propose par exemple à ses abonnés des vidéos répondant à des questions telles que : « *How Close Are We to Farming Organs ?* » ou « *How Close Are We to Replacing Human With Robots ?* ». Cette page remporte un franc succès avec 200 000 abonnés, et de 500 000 à 2 millions de vues par vidéo.

Saison 1



How the World Could End: Alien Invasion

Keep calm and ignore the inevitable alien invasion

il y a 8 mois · 1,9 M vues



How the World Could End: Killer Robots

Let's face it, it's only a matter of time before robots take over the world (click

il y a 8 mois · 1,7 M vues



How the World Could End: Contagion Nation

Forget nuclear annihilation or a climate catastrophe, what if the world ends in

il y a 8 mois · 3,1 M vues



How Melt

Rising tempe

il y a 8

Capture d'écran de la liste de lecture vidéo de la page Facebook « Apocalypse NowThis »

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=HDIJRX-YKKc>

⁹ <https://usbeketrica.com/article/un-message-radio-a-ete-envoye-a-une-planete-potentiellement-habitable>

¹⁰ <http://www.20minutes.fr/monde/2150659-20171013-etats-unis-super-volcan-yellowstone-pourrait-menacer-toute-humanite?xtor=RSS-176>

La page « *Apocalypse NowThis* », un dérivé de la chaîne d'infotainment *NowThis* est un autre exemple de ce phénomène. Le succès de leur série « *How the World Could End* » fait écho à une tendance générale au catastrophisme que l'on peut retrouver dans les médias traditionnels. En effet, les vidéos reprennent peu ou prou la liste des huit apocalypses que le journaliste David Wallace a exposées dans son article de 2017 pour *New York Magazine*¹¹ qui a suscité de nombreuses réactions¹². Il y décrit les huit apocalypses qui risquent de survenir à cause du changement climatique : une grande submersion, une chaleur mortelle, la famine mondiale, les pestes climatiques, l'air irrespirable, une guerre perpétuelle, l'effondrement économique permanent, et les océans empoisonnés. Devant ce tableau anxiogène, le journaliste propose des solutions : une visite surprise d'extraterrestres plus avancés qui nous apporteraient leur aide, la géo-ingénierie qui nous permettrait par exemple de manipuler le climat, ou encore l'effondrement de la société. Ce dernier point est l'argument défendu par les « collapsologues », qui travaillent sur la notion d'effondrement de nos sociétés, à leurs yeux inévitable. Ils prônent un catastrophisme positif, s'accompagnant d'une préparation à l'effondrement et qui le dissocie de la « fin du monde » (il s'agirait en effet seulement de la fin d'une civilisation). En France, ils sont à l'origine de web-séries, d'articles, de livres et ont même été reçus au Ministère de l'économie¹³ en 2017. Ce qui aurait été rejeté d'un revers de main il y a 20 ans entre aujourd'hui dans le débat public.

Nous sommes sans arrêt confrontés à des scénarios cataclysmiques à l'écran, tout comme dans nos vies à travers l'actualité : la réalité du changement climatique, mais aussi les *tweets* de Donald Trump et les risques géopolitiques qu'ils incarnent. Dans le contexte actuel, semer le doute sur le réel prend une toute autre dimension qu'il y a 20 ans. Ce doute résonne autrement,

¹¹ <http://nymag.com/daily/intelligencer/2017/07/climate-change-earth-too-hot-for-humans.html>

¹² <https://www.theatlantic.com/science/archive/2017/07/is-the-earth-really-that-doomed/533112/>

¹³ <https://usbeketrica.com/article/parler-de-solutions-au-probleme-climatique-c-est-mentir-aux-gens>

notamment par le fonctionnement des réseaux sociaux en tant que caisses d'écho (voir section 4.2) et peut avoir de réelles conséquences. Les frontières entre la fiction et le réel sont désormais un terrain d'exploration nécessaire et l'étude de la science-fiction, qui met en image ces thèmes, à travers un prisme politique acquiert une importance particulière. Ce travail propose un pas dans ce sens et interroge le rapport des films de SF à la réalité à travers une *framing analysis* qui étudie la façon dont ces films proposent un cadrage particulier de la réalité. J'ai conduit une analyse thématique sur 84 films populaires de science-fiction parus entre 1995 et 2016, en me concentrant sur les films hollywoodiens dans un contexte américain. À l'issue de cette démarche, j'arguente que ces films exagèrent la réalité, mais qu'en ce faisant, ils y font largement écho. Au-delà de l'exagération, ils reflètent et anticipent des angoisses et problématiques contemporaines. À partir de ce constat, je suggère que des mécanismes sous-jacents de *framing* peuvent exister, notamment de légitimation de faits politiques réels.

Le deuxième chapitre de ce travail explore le cinéma en tant qu'objet d'étude. Il permet d'aborder le traitement du cinéma en sciences sociales, des liens de pouvoirs existant entre le cinéma et le politique et finalement de se pencher plus en détail sur la science-fiction dans ses particularités en tant que genre. Le chapitre suivant correspond à la partie méthodologique. Les processus de sélection des données y sont décrits, tout comme la construction de la grille de codage ainsi que les étapes d'analyse. Le chapitre 4 restitue cette analyse. Il est divisé en trois grandes catégories permettant d'identifier les effets de *framing* présents dans les films de science-fiction étudiés. Finalement, ce travail se conclut par une synthèse des résultats de l'analyse ainsi que par une discussion sur le futur de ce type de recherches.

2. Science, Fiction et Politique

2.1 Le Cinéma et le Politique

2.1.1 *Soft power et pouvoirs du cinéma*

Le fondement théorique de l'intérêt de la science sociale pour la culture populaire tient au concept de *Soft Power* mis en avant par Joseph Nye (2004). Contrastant le « *hard power* » lié aux ressources militaires et économiques, le « *soft power* » tient moins du potentiel coercitif d'un Etat que de son potentiel de cooptation (« *soft power rests on the ability to shape the preferences of others* »). Un Etat parvient à obtenir ce qu'il veut en rendant ses desseins attractifs pour d'autres, de façon plus ou moins directe et subtile. D'où vient-il ? Selon Nye, « *the resources that produce soft power arise in large part from the values an organization or country expresses in its culture, in the examples it sets by its internal practices and policies, and in the way it handles its relations with others* » (Nye, 2004 ; p. 49). Ainsi, on note trois sources majeures de *soft power* : la culture, les valeurs politiques et la politique étrangère. La culture a joué un rôle particulièrement important dans la logique d'opposition idéologique que représentait la Guerre Froide pour les Etats-Unis et l'URSS. Durant cette période, la culture, notamment le cinéma, a eu cette fonction de *soft power* dans la mesure où les contenus cherchaient à insuffler chez les spectateurs un attrait pour le projet de l'un ou l'autre des blocs. Matthew Fraser (2015) a travaillé sur la pop culture américaine en tant qu'instrument de *soft power* en montrant l'influence que la culture états-unienne exerçait sur le monde à travers ses univers symboliques. Les films propageant des valeurs propres aux Etats-Unis telles que l'exaltation de la liberté ou le patriotisme ont été utilisés comme armes culturelles : ils étaient les seuls à être exportés lors de la première guerre mondiale, afin de motiver l'effort de guerre. La diabolisation de l'ennemi occupait une place

particulièrement importante dans ce type de films : aux films anti-Allemands se sont succédés des films anti-Japonais, anti-Nazis, puis anti-Communistes (Welch 2014). C'est à ces points de jonction que devient évident le fait que le potentiel de *soft power* du cinéma américain va au-delà de la simple diplomatie culturelle. Les liens de pouvoir entre Washington et Hollywood se forment dès 1942 lorsque le Président Franklin Roosevelt demande à des réalisateurs phares de l'époque de créer un certain nombre de films afin d'aider à mobiliser le pays pendant la seconde guerre mondiale. Dès lors, un bureau de liaison du Ministère de la Guerre est installé à Hollywood. Fragilisée lors de la Guerre du Vietnam, la collaboration entre Washington et le monde du cinéma se diversifie et se renforce au début des années 1980, grâce à un contexte qui lui est favorable : celui de l'ère Reaganienne et de sa lutte contre « l'empire du mal » qui a contribué à reconstruire une menace facilement identifiable (l'empire soviétique). La chute de l'URSS met à mal cet équilibre. Le désalignement perdure avec la présidence de George H.W. Bush qui peine à vendre les guerres du Golfe, perçues comme non-héroïques au sein Congrès et parmi le public. Hollywood se dessaisit alors de cette thématique afin d'éviter une crise avec Washington (Valantin, 2004). Par ailleurs, à partir de 1990, les agences de sécurité et de défense publient une série de rapports sur des nouvelles menaces présentant un « *clear and present danger* » dont le cinéma s'emparera largement : terrorisme international, trafic de drogue, ou encore mouvements de réfugiés. Pour Benezet et Courmont (2004), l'époque Clinton marque l'apogée de l'idylle Hollywood-Washington. Le président est proche des milieux artistiques, il n'hésite d'ailleurs pas à apparaître aux côtés d'acteurs célèbres et à mettre en scène sa vie à la Maison Blanche. Il connaît les codes de Hollywood et donne un souffle nouveau à l'industrie en implémentant les accords du TRIPS (*Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*) à l'OMC en 1995. Ceux-ci permettent de « forcer » l'ouverture des marchés d'un pays à la production cinématographique américaine grâce à des taxes (Mingant, 2011). La présidence de George W. Bush débute par un regain de soutien, plus patriotique que militant. En effet, après les événements du 11 Septembre 2001, on resserre les rangs entre Los Angeles et Washington. Une réunion est organisée entre Karl Rove, un des conseillers les plus proches du

Président Bush et les élites hollywoodiennes afin de définir les différentes façons dont ils peuvent servir la cause du pays¹⁴. Cet engagement est différent de celui de la logique propagandaire qu'on a pu voir pendant la seconde guerre mondiale et la guerre froide, et la Hollywood est bien plus puissante et résiliente que dans les années 1940 (Dubuisson, 2004). Des meetings sont également organisés à l'initiative du Pentagone avec des scénaristes et réalisateurs réputés et sous l'égide du Général de l'Army Kenneth Bergquist.¹⁵ L'objectif ici est d'imaginer des scénarios d'attaques terroristes et d'échanger afin de mettre en place des stratégies de réponse. La frontière entre réalité et fiction se floute. Cependant, dans les années qui suivent, des dissonances se font sentir. La campagne militaire en Irak provoque des divisions et Bush ne fait pas l'unanimité dans un milieu traditionnellement plus démocrate. Le réalignement politique et économique arrive avec la présidence de Barack Obama dont les positions multilatéraliste et libérales semblent plus en phase avec celles des grands studios (Mingent, 2011).

Différents acteurs institutionnels ont une présence à Hollywood : le FBI (Federal Bureau of Investigation), la CIA (Central Intelligence Agency) ou encore la NASA (National Aeronautics and Space Administration) ont des conseillers pour les relations avec Hollywood. Les acteurs de la défense, à savoir le Pentagone et les différents corps d'armée, jouent un rôle particulièrement actif dans cette relation et participent au processus de création cinématographique. Cette collaboration est gérée par bureau des Relations Publiques et de l'assistant spécial des médias de divertissement du Département de la Défense ainsi que par des bureaux de liaison (un par armée)¹⁶. Elle se matérialise à différents stades de la production d'un film, par un soutien financier et logistique : services d'experts, conseils, entraînements d'acteurs, prêt de matériel militaires, octroi de figurants...

¹⁴ <https://www.independent.co.uk/news/world/americas/bush-enlists-hollywood-to-help-the-war-effort-9242810.html>

¹⁵ <http://www.foxnews.com/story/2001/10/10/army-looks-to-hollywood-for-scenario-618809784.html>

¹⁶ Ils se nomment : US Army's Office of the Chief of Public Affairs, Western Region (OCPA-West), The Air Force Office of Public Affairs, Entertainment Liaison et The US Navy Information Office West states.

Pour que les Armées et le Pentagone soutiennent un film, il faut que celui-ci bénéficie au Département de la Défense et/ou à l'intérêt national mais également qu'il respecte des critères de réalisme et d'« *accuracy* »¹⁷. Selon Löfflmann (2013), ces critères sont flexibles et permettent au Pentagone d'appliquer sa propre définition de ce qui constitue le réalisme et l'exactitude des domaines de la sécurité. Cette collaboration est parfois l'arène d'une compétition entre les différents corps d'armée : l'Army (Armée de terre), la Navy (Armée marine) et l'Air Force (Armée de l'air). Selon JM Valantin (2004), chaque corps d'armée a des objectifs et des conceptions stratégiques différents qui s'expriment à l'écran. Lors de son mandat, par exemple, Bill Clinton place le progrès technologique et la modernisation digitale au centre du développement des armées à travers la *Revolution in Military Affairs* (RMA). Ces nouveaux objectifs correspondent à l'émergence de menaces diffuses : dimension spatiale de la menace, nécessité d'augmentation de la précision, rapidité, et d'une capacité de projection partout dans le monde. L'Air Force incarne ces objectifs : directement liée au *space power*, elle incarne l'alliance entre l'homme et la technologie, le « dernier cri » de l'armement mais également la possibilité du « zéro mort » avec l'usage de drones par exemple. Les « films Air Force » permettent de mettre en scène ces menaces diffuses et de populariser ces conceptions stratégiques.

Les enjeux sont importants puisque le prestige qu'apporte un film peut avantager grandement une armée en terme d'enveloppe budgétaire au Congrès et de recrutement mais également dans mesure où ces films peuvent avoir une valeur d'apprentissage. La plupart des gens n'obtiennent des informations sur les différents corps d'armée qu'à partir du visionnage de films (Löfflmann, 2013). Il y a donc un certain biais et ces films ont tendance à représenter l'idéologie dominante. Cela peut représenter une autre forme de collaboration, qui a trait à une certaine connivence dans les valeurs. Jean Michel Valantin, dans son ouvrage Hollywood et le Pentagone (2004), étudie la façon dont certains films d'action, y compris ceux de science-fiction, reflètent les débats stratégiques aux Etats-

Unis en mettant en images certaines conceptions de la menace. Il considère celle-ci comme essentielle dans la mesure où le rapport à la menace détermine l'étendue de l'Etat en tant que monopole légitime de la violence et participe à la définition de sa place dans le monde qui l'entoure. Cette fonction de la menace est particulièrement efficace et saillante dans le cas du cinéma Hollywoodien qui consacre les mythes fondateurs de l'identité américaine, déterminant en partie son rapport politique et militaire avec le monde¹⁸. Mon analyse montre que ces points d'ancrages que l'on retrouve dans le cinéma d'action sont également présents dans la science-fiction.

2.1.2 Le Cinéma en Sciences Sociales

- Narrative Analysis, Framing Analysis

L'analyse des histoires a une longue tradition derrière elle, aussi bien dans la littérature classique, journalistique et les études littéraires que dans les sciences sociales. Dans son livre *The Seven Basic Plots*, Booker (2004 ; p. 1-3), s'intéresse par exemple à la façon dont toutes les histoires s'articulent autour d'un nombre limité de trames narratives. Il compare notamment *Jaws*, célèbre film américain de Steven Spielberg sorti en 1975 et le mythe anglo-saxon du héros Beowulf, datant du VIII^{ème} siècle, en concluant que ces deux récits que tout oppose de prime abord s'appuient sur les mêmes mécanismes scénaristiques. Pour lui, cette universalité du *storytelling*, aussi bien au niveau de la forme qu'au niveau du fond, s'explique par des besoins psychologiques communs à l'être humain, notamment la création d'affect, de lien social. Dans les sciences sociales, l'intérêt pour les histoires s'est incarné par la *narrative analysis*, qui vise à comprendre l'omniprésence de certaines façons de raconter et construire les récits. La *narrative analysis* est utilisée dans la recherche ethnographique et/ou sociologique en rapport avec la narration d'histoires personnelles et la création d'identités

¹⁸ Le mythe de la frontière, le mythe de la « cité sur la colline » et le mythe de la destinée manifeste sont par exemple porteurs de valeurs telles que l'exceptionnalisme américain, un sens d'une légitimité supérieure, ou encore la constante nécessité de repousser les frontières (Valantin, 2004)

(Riessman, 2005), ou encore dans l'étude des médias. Le lien avec le domaine politique est rarement fait mais il existe en parallèle dans la science politique une importante tradition d'analyse de discours qui s'intéresse au pouvoir du langage. Patrick Charaudeau (2005) a par exemple écrit un certain nombre d'ouvrages sur le discours politique comme constructions de récits politiques par les politiciens. Ruth Wodak et l'analyse de discours critique cherchent à mettre en lumière les structures de pouvoir et les idéologies latentes dans les « textes ». Au-delà des mots, sont également étudiés ce que Wodak appelle « contexte graphique » : les images, porteuses de sens et potentiellement illustratives de discours.

Dans ce travail, je m'intéresse à la manière dont les films de science-fiction reflètent et contribuent à la construction d'une certaine vision du monde, en cherchant plus particulièrement à identifier et caractériser les messages et images transmis par ce type de média sur des thématiques précises. Un angle de recherche qui a bien capté cela est la *frame analysis*. Initié par le sociologue Erving Goffman en 1974, le concept de *framing* renvoie à un processus par lequel les situations et phénomènes sont cadrés, et par lequel ceux-ci évoluent selon le cadre à partir duquel ils sont envisagés. Pour Goffman, les *frames* sont comparables à des schémas d'interprétation qui permettent aux individus de situer, identifier et caractériser les occurrences/événements dans leur vie et dans le monde en général (Goffman 1974 in Benford et Snow, 2000 ; p. 614). Cela revient à dire que la construction du monde affecte l'action. Le concept est rapidement repris par différentes branches des sciences humaines comme la psychologie et la sociologie. La science politique s'en empare dans le milieu des années 1980, dans le contexte des études sur la communication et, parallèlement, dans les études sur les mouvements sociaux (Benford et Snow, 2000)¹⁹. Parmi les auteurs clés ayant travaillé sur le sujet, Gamson a écrit une série d'articles et livres sur les médias, les mouvements sociaux, et l'effet du *framing* sur l'opinion publique. Reprenant la prémisse de

¹⁹ Dans le contexte de l'étude des mouvements sociaux en particulier, le *framing* est devenu, selon Benford et Snow (2000), aussi important que la mobilisation de ressources ou encore que les opportunités politiques comme outils essentiels de la compréhension des mouvements sociaux.

Goffman selon laquelle les individus abordent et comprennent les événements sociétaux à travers ce qui les touche au quotidien, Gamson traite en effet du discours médiatique comme contexte essentiel à la formation de l'opinion publique. Selon lui, les médias sont un espace dans lequel la réalité sociale est définie et construite. Dans son article de 1989, Gamson utilise l'exemple du traitement médiatique du pouvoir nucléaire. Il identifie plusieurs « paquets interprétatifs » que les médias offrent au public par rapport à cet objet. Ceux-ci sont constitués d'un ensemble de métaphores, de symboles, d'images et de descriptions qui forment un *frame*, un cadre, qui contribue à façonner la manière de voir l'objet²⁰.

Gamson apporte deux éléments importants quand on pense à une *framing analysis* dans le contexte cinématographique. Premièrement, le discours (médiatique par exemple) et l'opinion publique sont conceptualisés comme des systèmes parallèles mutuellement poreux. Il s'agit ainsi davantage d'une relation d'interaction que d'une relation causale, ce qui lui permet de réaffirmer que : « *The process by which this issue culture is produced and changed needs to be accounted for in its own right, regardless of any claims that one might make about its causal effect on public opinion* » (p. 2). Deuxièmement, ce processus peut être inconscient. Un large éventail de médias peut transmettre des valeurs, idéologies et croyances et ce indépendamment de l'intention de leur créateur. Par exemple, la publicité peut contribuer à la diffusion d'un message sur les identités et relations de genre (Gamson, 1992). Le film, en tant que média visuel, est un lieu dans lequel on retrouve ces processus et interactions.

Le concept du *framing* a également eu un fort impact dans la recherche sur les politiques publiques, notamment avec les travaux de Carol Bacchi (2012, 2009), qui s'inscrit dans la tradition foucauldienne de la problématisation, dont le fonctionnement est un équivalent conceptuel du *framing*. La problématisation capture un procédé : comment et pourquoi certains phénomènes ou

²⁰ Le cadrage implique que les éléments arrivent à la conscience de l'individu de manière organisée, réfléchie en amont mais Gamson rappelle que l'individu n'en est pas moins actif. Les « frames » sont des espaces de lutte, entre groupes sociaux, institutions et idéologies qui s'affrontent pour que « leur » vision d'un phénomène en devienne la définition. De même, l'individu lecteur ou spectateur peut opérer une sélection parmi les messages (Gamson, 1992)

objets deviennent des problèmes. C'est l'étude de la manière par laquelle ceux-ci sont construits et façonnés (Foucault, 1985a in Bacchi 2012). La problématisation n'englobe pas seulement des images mentales et des idées, mais a un rôle dans la pratique. A la manière dont Foucault s'est intéressé à des thèmes et pratiques liés à la sexualité, la folie et le milieu carcéral, Bacchi met ces points en perspective avec les pratiques de politique publique. L'approche « *What's the Problem Represented to be ?* » (WPR) s'intéresse aux textes dits prescriptifs issus du milieu politique et repose en effet sur la prémisse suivante : nos dires à propos d'un fait que l'on désire changer illustrent notre définition et notre construction d'un problème (Bacchi, 2012). De plus, cela façonne ou valide également des « modes de faire ». Par exemple, l'émergence de terminologies telles que « *food security* », « *water security* », ou encore « *energy security* » place le focus sur l'aspect sécuritaire de la gestion de ressources naturelles et place ce problème parmi d'autres problèmes plus traditionnels de politique étrangère (Walters, 2004). Comme autre exemple, on trouve l'avènement de la pauvreté (et non des inégalités, de la richesse, etc.) comme un problème pour les gouvernements (Bletsas, 2012). Bletsas (2012) s'y intéresse, particulièrement à l'égard des formes de gouvernement (surveillance, discipline, etc.) qui sont permises par ce type de problématisation. La construction du problème constitue des cadres particuliers par rapport à un objet, qui peuvent restreindre le regard, l'orienter ou instiller le doute et fluidifier les frontières du réel. Ce travail se place dans cette tradition, notamment dans la mesure où j'essaie de mettre en exergue la construction de la menace dans les films, les solutions qui y sont apportées et la mesure dans laquelle ces menaces peuvent faire écho à des pratiques réelles.

Les chercheurs souhaitant s'atteler à l'étude des films demeurent cependant confrontés à un certain nombre d'obstacles. Bien que ces études semblent s'inscrire dans une certaine tradition de recherche, elles ne s'inscrivent nettement ni dans la science politique, ni dans d'autres sciences sociales. Il s'agit de plus d'un travail impliquant des données difficilement quantifiables qui perdent de leur attrait au regard des tenants d'une vision plus quantitativiste, plus *mainstream*, de la science

politique (Haas et al., 2015). Ces initiatives se placent dans une perspective s'étant dissociée de cette injonction du tout-quantifiable, le courant interprétatif.²¹ Par ailleurs, même dans ce type de travail, certains auteurs ont adopté des approches plus positivistes. Par exemple, en France, une étude a démontré que l'émission télévisée *Les Guignols* avait un impact sur la socialisation politique des jeunes spectateurs qui ont tendance à s'en servir comme d'une grille de lecture de l'actualité (Tournier, 2005). Gierzynski a également démontré à travers des sondages que certaines valeurs étaient plus présentes parmi la génération ayant grandi en visionnant les films de la saga *Harry Potter* (2013).

En outre, dans la mesure où la politique, les conditions sociales et les films peuvent s'inspirer mutuellement, les relations causales sont plus difficiles à tracer en termes de variable dépendante et indépendante que dans d'autres modèles classiques de sciences sociales, notamment ceux qui s'intéressent à d'autres médias tels que les médias d'information (Ibid. 2015). Cette difficulté correspond à la réalité et ne devrait pas être un obstacle. En effet, le cinéma est une narration, un discours, et peut donc refléter et constituer des structures de pouvoir et des idéologies. En ce sens, il constitue un objet de recherche tout à fait pertinent en sciences sociales et d'autant plus en sciences politiques. Un autre élément qui peut représenter un frein à la normalisation/banalisation du cinéma comme objet d'étude académique est son appartenance à ce qu'on appelle la pop-culture et son aspect peu sérieux. Cette barrière s'affaïsse graduellement puisque celle-ci est de plus en plus étudiée.

- L'étude des films en sciences sociales

Dans la littérature académique, ce n'est que depuis une quinzaine d'années que des auteurs se sont détachés du contexte de la Guerre Froide pour observer l'influence que peut avoir la culture

²¹ « *Interpretive political science focuses on the meanings that shape actions and institutions, and the ways in which they do so* », Mark Bevir, Rootledge Handbook of Interpretative Political Science (2015).

populaire au-delà des logiques de propagande guerrières. Nexon et Neumann (2006), identifient quatre approches différentes que l'on retrouve dans les études portant sur la pop culture. La première considère les artefacts de la culture populaire comme des causes ou conséquences de la politique. La seconde les aborde comme miroirs, théories ou éléments du politique. La troisième consiste à les traiter comme des données sur les normes et idées de la politique et la quatrième approche étudie les effets constitutifs de la culture populaire sur la politique (Jackson, 2016).

Il y a d'abord eu une tendance pédagogique, avec la publication d'ouvrages visant à lier l'enseignement des Relations Internationales à des œuvres de la culture populaire afin de rendre la matière plus accessible aux étudiants. On citera pour exemples l'article de Charli Carpenter, *Game of Thrones as Theory* (2012) ou encore les ouvrages *Harry Potter and International Relations* de Nexon et Neumann (2006) et *Theories of International Relations and Zombies* de Drezner (2014). Ce type de démarche s'inscrit dans la seconde approche de Nexon et Neumann (2006), il s'agit de considérer les artefacts de la pop culture comme des miroirs de certains éléments de la politique mondiale, qui permet une théorisation de celle-ci. En effet, à partir de faits stylisés qui font écho au monde réel, on peut permettre aux lecteurs de comprendre plus facilement certaines problématiques dans la mesure où l'on s'appuie sur des références qui leur sont familières.

Une approche constructiviste de la culture populaire en tant que discours s'est développée en parallèle. Cette approche plus interprétative se distingue de l'approche illustrative mentionnée précédemment dans la mesure où elle considère les films comme des textes politiques en eux-mêmes. Cette approche prend comme point d'ancrage le travail de Foucault, qui évoquait le fait que la pop culture ne reflétait pas seulement la politique du monde mais la constituait. Les textes de la culture populaire, dont les films sont parties prenantes, construisent les objets dont ils parlent de façon discursive (Foucault, 1972). Ils diffusent des messages implicites sur les normes, les identités, les environnements géopolitiques et sociaux. Pour l'analyse de discours critique, c'est dans la mesure où ces messages peuvent reproduire les relations de pouvoir existantes que leur étude est essentielle. Ils permettent de révéler certaines perspectives sur le fonctionnement et la

nature de la politique mondiale, et, surtout, de révéler l'existence de ces messages et les effets qu'ils peuvent avoir sur le public. Selon Jackson et Nexon (2003), le type de trames narratives auquel le spectateur est exposé et ce qu'il accepte en vertu de ce qui est présenté comme bon ou mal limite ou étend les politiques qui peuvent être officiellement poursuivies. Dans cette perspective Mayer (2007) et Van Veeren (2009) ont montré qu'à partir de certains mécanismes narratifs, par exemple l'image de l'horloge qui défile et la certitude implicite que la personne torturée détient des renseignements, la série télévisée 24 Heures Chrono construit la torture comme une pratique étatique légitime pour les Etats-Unis. La culture populaire, notamment le cinéma, a un effet sur les limites du possible, sur ce qu'on accepte ou pas comme légitime, ce qui avait été appelé construction du consentement dans l'introduction. Le cinéma contribue à cadrer les objets socio-politiques, c'est à dire les thématiques, les items concernés par le débat politique et sociétal. Dans leur ouvrage *Projecting Politics : Political Messages in American Film* (2015), Haas et al. s'intéressent spécifiquement à la diffusion de messages et aux effets du cinéma sur la politique. Ils rappellent l'intérêt de ce type d'analyse pour la science politique, en citant deux études qui ont été menées sur l'impact de certains films sur les attitudes politiques. La première, sur un petit échantillon, a montré que les gens ayant vu le film *JFK* (1991), relatant l'assassinat de John F. Kennedy comme un complot, déclaraient que leur volonté de voter avait significativement baissé. La seconde, sur un plus large échantillon, rapportait que les gens ayant vu la comédie romantique *As Good As It Gets* (1997), dans lequel une serveuse peine à payer les soins médicaux de son fils, avaient tendance à percevoir plus favorablement les politiques publiques en faveur d'un accès facilité aux soins comme le *Affordable Care Act*. Dans les deux cas, la conclusion était que des films populaires ont le potentiel de créer des changements d'attitude mesurables sur certains objets politiques et que l'étude de films représente un domaine important pour la recherche future. Les auteurs formulent une série d'hypothèses non exclusives sur la façon dont le cinéma peut affecter la politique :

- Les films contribuent à l'apprentissage social et politique. Ils font partie d'un processus plus large de socialisation politique et peuvent inclure l'apprentissage de schémas affectifs

comme l'opposition ou l'approbation au gouvernement. Les auteurs citent deux exemples. Premièrement, le visionnage dans l'enfance de films comme *Independence Day* (1996) –qui fait partie de notre échantillon – ou *Air Force One* (1997) peut mener certains individus à attendre d'un président des Etats-Unis qu'il accomplisse des exploits extraordinaires. Deuxièmement, le manque de personnages politiques féminins à l'écran peut soutenir la résistance du public à voter pour de telles candidates.

- Les films offrent des informations et/ou des orientations sur des objets et événements. Ils peuvent par exemple contribuer à changer les attitudes individuelles par rapport aux banques ou aux industries pharmaceutiques si elles sont continuellement dépeintes de manière négative.
- Les films stimulent le débat public et/ou l'intérêt des médias pour des objets spécifiques. Il peut même y avoir un impact tertiaire dans la mesure où les médias ou les élites peuvent discuter ou utiliser l'imagerie de films pour avancer leurs arguments dans le débat public.

Haas et al. se sont concentrés sur des films qu'ils ont défini comme « politiques » : ceux qui décrivent différents aspects du système politique comme par exemple des institutions ou des acteurs politiques. Ils considèrent par ailleurs que ce type d'analyse peut s'étendre à un large éventail de films dans la mesure où tous peuvent avoir une significativité politique, y compris les films de science-fiction. Force est de constater que, par ailleurs, une grande majorité des films de ce genre est concernée par la définition restreinte donnée par Haas et al. d'un film « politique ».

Cette section a démontré que le cinéma était intimement lié au politique, à travers des liens symboliques autant que réels. Dans un second temps, nous avons pu établir que cette relation fonctionne par la réciprocité : le cinéma influence le politique à son tour, à travers par exemple le renforcement de certaines idées et/ou opinions transmises dans certains films. La prochaine section se focalise sur la science-fiction en tant que genre cinématographique qui met lui aussi en exergue des problématiques politiques.

2. 2 Science-Fiction et Science Politique

2.2.1 *Qu'est-ce la science-fiction ?*

La science-fiction est un genre cinématographique difficile à saisir. Les définitions classiques mettent l'accent sur l'aspect imaginaire des œuvres, sur leur éloignement par rapport à la réalité, ce qui correspondrait à beaucoup de films qu'on ne classerait pas comme tels (les films pour enfants, les films sur la magie). On a parfois intégré des thématiques dans la définition : la science-fiction parle de vaisseaux spatiaux, d'extra-terrestres, de robots. Ou encore un aspect temporel : on parle du futur, ce qui rend difficile la classification de certaines œuvres. Définir la science-fiction n'est donc pas chose aisée et les frontières du genre sont muables, si bien que nombreux critiques ont proposé qu'appartienne à la SF ce qui est labellisé comme tel (Roberts, 1965). Cette définition tautologique est peu satisfaisante. Si on veut pouvoir procéder à une sélection des cas on doit être capable de tracer les limites et de distinguer clairement ce qui fait partie de l'objet d'étude et ce que l'on exclut. Adam Roberts (1965) part de la définition donnée par le *Oxford English Dictionary* : « *Imaginative fiction based on postulated scientific discoveries or spectacular environmental changes, frequently set in the future or on other planets and involving space or time travel* ». Afin de distinguer la SF d'autres genres comme la fantasy, on insiste sur un fondement sur le matériel davantage que sur le surnaturel. Le monde alternatif de la SF doit être plausible et répondre d'une rationalité scientifique. Le critique de cinéma Jones (1999) explique dans ce sens que la science-fiction est une forme d'expérience de pensée, un jeu de « et si ? » où les conséquences de certaines situations sont élaborées. Ce n'est pas la vérité scientifique qui compte, c'est la logique de celle-ci. Des auteurs insistent également sur la place particulière de la SF en tant que genre symboliste, qui vise à représenter le monde plutôt qu'à le reproduire (Delany 1994). Broderick (1995) insiste également sur l'aspect métaphorique du récit de science-fiction, il la considère comme un phénomène culturel particulièrement apte à refléter les

périodes de grands changements culturels et technologiques dont notre époque est un bon exemple. C'est ce qui le rend particulièrement prégnant pour une étude de sciences politiques. J'ai choisi d'aborder la science-fiction à travers deux de ces particularités : la distinction floue entre le réel et l'irréel, et l'omniprésence de l'idée de menace.

- Le Réel Irréel

Une particularité des films de science-fiction est qu'ils sont communément considérés comme des films de divertissement, de « grand spectacle ». Cela ne remet pas pour autant en question leur aspect politique, bien au contraire. Si on pense au principe de la caricature ou aux épisodes de censure dans la production artistique, on peut percevoir que sans parler de la réalité –et même en s'en éloignant fortement–, on peut dire quelque chose de celle-ci. On peut stimuler certains processus cognitifs, lier différents éléments par exemple, ou encore user d'allégories. Chaque texte peut conférer un message et comme le souligne Vaillancourt (2012) c'est justement dans le cinéma dit « de divertissement » que le spectateur est le plus perméable aux discours, dans la mesure où il ne se place pas en position de réflexivité par rapport au film qu'il regarde. Cet effet est corroboré empiriquement par des recherches préliminaires qui ont montré que les individus sont plus susceptibles d'être influencés quand ils n'ont pas conscience qu'un message peut être transmis (Haas et al., 2015). On n'aurait donc pas besoin d'avoir un contenu conforme à notre réalité pour que les textes aient un effet de cadrage qui se mette en place.

Il semble, par ailleurs, que la SF ne soit pas si éloignée que cela du réel. Mise de côté parce que trop fantaisiste, elle comporte pourtant un lien à la réalité, au quotidien. On trouve dans les études cinématographiques un grand débat quand à ce qu'est une image « réaliste ». L'auteur Prince (1996) distingue deux standards de réalité non-exclusifs mutuellement à partir desquels on peut décrire tout média visuel : ce qui est réel (ou irréel) par référence (*referentially real*) et ce qui est réel (ou irréel) par perception (*perceptually real*). Ces deux standards concernent la relation à l'image que le

spectateur entretient. Dans un film, une scène peut être réelle par référence quand elle décrit des événements existants (la bataille de Waterloo par exemple) ou irréaliste par référence si elle décrit des événements imaginaires (une bataille entre deux peuples inventés par exemple) (Kirby, 2003a). Cette même scène peut également être réelle ou irréaliste par perception, cela tient à la présence ou non de *cues* ou « signaux » qui renvoient le spectateur à des phénomènes ou des interactions du quotidien. Il s'agit par exemple de lumières, de couleurs, de textures, de mouvements et sons ou encore de dialogues qui rationalisent les images. C'est la familiarité qu'entretient le public avec ces *cues* qui le mène à percevoir les images fictionnelles comme réalistes. Ce phénomène est d'autant plus important que les réalisateurs créent les images, y compris « irréelles », de façon à ce qu'elles correspondent à ces repères (Barnett et al. 2006 : 180). Dans la science-fiction moderne notamment, des recherches effectuées sur les modes de production de films montrent que les réalisateurs accordent une importance particulière à rendre aussi plausible et réaliste que possible leurs images et descriptions de phénomènes, notamment scientifique (Kirby, 2003b). Rose (2003) considère que c'est cette capacité des films de science-fiction à dépeindre une irréalité scientifique de façon plausible et réaliste qui leur permet d'avoir un impact sur leur audience dans la mesure où celle-ci en vient à se demander si ce qu'elle a vu est possible dans la réalité. Prince (1993) utilise l'exemple des films *Jurassic Park* pour montrer comment cet impératif de production et les avancées de la technologie digitale permettent de créer des images réelles par perception. Les dinosaures, des créatures « irréelles » sont recréées telles qu'imitant l'apparence et même les sons et comportements d'animaux avec lesquels le spectateur a interagi. Le « réalisme » de ces images encourage le public à les percevoir comme telles, bien qu'elles ne le soient pas (Frank, 2003). Ce réalisme passe également par les dialogues, qui rationalisent les faits présentés par un mode d'explication scientifique. Un rapport de la *National Science Foundation* montre en effet qu'avec l'exposition aux médias visuels, il devient de plus en plus difficile pour le citoyen de tracer la limite entre faits et fictions et de penser les phénomènes scientifiques de façon critique (NSF, 2000 in Barnett et

al., 2006). Des recherches qui ont été conduites sur la fiction au cinéma ont montré que celle-ci a un impact particulièrement important – et négatif – à cet égard (Frank, 2003).

Nous avons mis en avant le floutage volontaire entre le réel et l'irréel dans la forme comme caractéristique de la science-fiction. Mais au-delà de la forme, on voit qu'au fond les mêmes mécanismes s'appliquent. Si l'on considère que la vision de la science peut être impactée par les films populaires, les autres thématiques couvertes par ces films peuvent l'être tout autant (la guerre, la politique, par exemple). Les résonances entre la fiction et la réalité sont nombreuses et la science-fiction regorge de références à des objets socio-politiques contemporains. Selon Weldes (2003) : la science-fiction endosse, critique ou reflète des aspects de la politique étrangère Américaine. Nous allons maintenant nous intéresser à une autre caractéristique des films de science-fiction : l'omniprésence narrative de la menace.

- L'omniprésence de la menace

La frontière floue entre l'irréel et le réel revêt toute son importance et son intérêt pour la science politique dans la mesure où les films de science-fiction basent également leur narration sur un sens aigu et omniprésent de la menace. Le film *Star Wars : Episode III – Revenge of the Sith* sorti en 2005 nous donne un bon exemple pour illustrer notre propos. Il se déroule « il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine ». Cependant, on y retrouve un sénat, un chancelier, des intrigues de pouvoir et la problématique de la fragilité de la démocratie face à des enjeux sécuritaires, qui trouve une résonance particulière aujourd'hui. Le chancelier Palpatine parvient à obtenir les pleins pouvoirs à travers le vote de l'assemblée en agitant la peur d'une révolution de la part des Jedi, et le besoin de rétablir l'ordre. D'autres recherches se sont intéressées à l'intertextualité, aux liens pouvant être faits entre corps fictionnels et corps réels, notamment au niveau de l'identité de l'antagoniste. Celle-ci nous renseigne sur le rapport qu'on peut avoir à l'ennemi : qui est-il, que

représente-t-il, comment devrions-nous le traiter ? En effet, on peut mettre en lumière des similarités entre les organisations sociétales « ennemies » au cinéma et des structures politico-sociales bien réelles. Par exemple, le peuple *Borg*, un des antagonistes dans la saga *Star Trek* a été analysé comme allégorie du communisme (Weldes 1999). Si on réfléchit à la figure omniprésente de l'Alien de manière plus générale, on peut percevoir d'autres implications de ce rapport à l'ennemi. Comme le rappelle Lipschutz (2003), il n'est pas anodin que le terme revête deux significations en plus de celle d'extra-terrestre : l'individu qui n'est pas né dans le pays dans lequel il réside, et l'individu qui ne se sent pas à sa place. La confusion est mise en scène de façon comique dans la série télévisée *Raising Hope* : dans l'état de Virginie, un habitant pensant que 2012 signifierait la fin du monde (conformément à une prédiction maya), et met un panneau dans son jardin disant « *Attention Aliens : Homeowner is Armed* », puis croise ses voisins et les rassure « *Oh, hi, Mr. And Mrs. Gutierrez ! This is not for you !* » (Episode 10, Saison 3). L'Alien dans les films de science-fiction est communément présenté et compris comme une menace extérieure, qui envahit (souvent le territoire américain) et cherche à détruire ou du moins subvertir l'équilibre en présence (souvent les valeurs américaines). Pour protéger cet équilibre, tous les moyens sont permis pour s'en débarrasser. Il n'est bien sûr pas question ici de dire que les films de science-fiction apprennent au gens qu'il faut massacrer les étrangers, mais ils peuvent contribuer à présenter tout acteur extérieur comme potentiellement menaçant pour l'esprit de corps, à cadrer « l'Alien » comme problématique. L'antagoniste peut également être humain. Ce thème est particulièrement présent dans la « science-fiction Sociale », s'intéressant aux questions de trans-humanisme et bioéthique, mais pas seulement. Le défaut, le vice humain peut être amplifié et présenté comme un obstacle au bien, il peut s'agir de la corruption, du colonialisme ou de l'ignorance par exemple. Ces aspects constituent une piste de mon analyse.

En plus de cadrer ce qui doit être combattu, les films de SF peuvent également contribuer à définir la façon dont on doit combattre ou ne pas combattre. Pour Shimko (1992), ces situations de dernière instance, dans lesquelles la menace doit être combattue à tout prix justifient la *realpolitik*

alors que celle-ci, illibérale par essence, est à priori difficile à défendre devant un public américain. De plus, selon Franklin (1989), les fantaisies ont profondément modelé les conceptions qu'on pouvait avoir des armes nucléaires des dizaines d'années avant qu'elles se matérialisent. Plus récemment, Weldes (2003) nous dit que les trames narratives récurrentes d'ennemis et de guerres high-tech, sophistiquées, ont rendu désirable un futur où la sécurité est militarisée, avec des armes très avancées, très destructrices. Ces récits peuvent également encourager un rejet. Pour JM Valantin (2004, p. 8), ce type de film met les Etats-Unis face à une menace extérieure et interroge ainsi ses chances de survie, mais également la légitimité de leur puissance armée et de son utilisation, aujourd'hui et dans le monde à venir. Ils ont la particularité de mettre en scène et en images le débat stratégique américain. Le rapport à la menace est très important dans la mesure où c'est elle qui constitue le point d'articulation entre l'industrie de cinéma de sécurité nationale et l'état de sécurité nationale.

Comme nous l'avons montré précédemment, la science-fiction est souvent laissée aux marges de la recherche académique en science politique. Considérée comme trop divertissante, trop fantaisiste, j'argumente que ce sont des raisons supplémentaires pour la prendre au sérieux plutôt que des raisons de l'ignorer. Non seulement la science-fiction participe à cet effet de cadrage par la pop culture, mais elle y participe peut-être même de façon plus accrue que d'autres genres.

2.2.2 Quand la science-fiction cristallise la réalité politique

Après avoir exposé les spécificités de la science-fiction en tant que genre cinématographique, ainsi que ce qui la rend particulièrement intéressante pour la science politique, voyons comment celle-ci s'en est saisie.

Conformément à ce qu'on voit dans la littérature sur la pop culture en général, une partie des études s'intéressant plus particulièrement aux films de SF a une visée pédagogique. Barnett et al. (2006) sont partis du constat selon lequel la culture populaire influence les préconceptions et compréhensions que les étudiants ont de la science. Ils ont ainsi exposé un groupe d'élèves au film de science-fiction *The Core* (2003), et conclu que celui-ci avait un impact négatif sur la compréhension de phénomènes scientifiques. Lors des entretiens, le groupe d'étudiants ayant visionné le film analysait et expliquait le fonctionnement des couches terrestres à partir d'exemples tirés du film et à partir des informations données par le personnage principal, un scientifique. Celles-ci présentaient pourtant des dissonances et des erreurs par rapport à la vérité scientifique telle que les étudiants l'avaient apprise en cours. Cette étude fait partie d'un mouvement plus vaste qui a cherché à démontrer les effets (ici négatifs) que les images scientifiques dans les médias, tels que les films pouvaient avoir sur leurs publics. Selon Frank (2003), bien que les médias fictionnels n'aient pas pour but de communiquer des informations exactes et éducatives sur la science mais bien de produire des images divertissantes, ceux-ci ont un effet important sur la perception et la compréhension que le public a de phénomènes scientifiques, que ce soit en mobilisant la peur, l'excitation ou en développant des stéréotypes sur la figure du scientifique (Cavanaugh & Cavanaugh, 1996 ; Long & Steinke, 1996). Ces stéréotypes contribuent par exemple à renforcer une vision masculinisée de la science (Steinke, 1999). Les films, mais également les programmes télévisuels, peuvent également avoir un fort impact positif sur la croyance des spectateurs en des phénomènes paranormaux (Sparks, 1998 ; Sparks et al., 1997).

La science-fiction, films et livres confondus, a également été traitée dans le domaine de la théorie politique. En effet, des auteurs tels que Yannick Rumpala veulent montrer qu'elle peut apporter des éléments intéressants à la pensée politique. Selon lui, l'étude des scénarios du futur, tels que ceux proposés par la science-fiction, permet de capter une certaine dimension idéologique des changements techniques et sociaux. La SF construit des « champs d'expériences » et permet de problématiser certains thèmes (Rumpala, 2010). Parmi ceux-ci, le rapport à la machine, sujet très

actuel et hautement politique, la transformation du monde et sa maîtrise, les implications des évolutions techniques, les fonctionnements sociaux et même la nature du pouvoir politique. Par la mise en situation de scénarios, la science-fiction introduit des questionnements éthiques et politiques. Ces résonances imaginaires entre la fiction et le réel peuvent jouer un rôle dans les débats publics. Dans cette idée d'influence de la science-fiction dans le débat public, on trouve un certain nombre de textes s'intéressant à la manière dont la symbolique issue de films est utilisée dans des discours politiques et les effets engendrés. Ce type de travail s'inscrit généralement dans une approche qui considère que les films et la culture populaire possèdent un « *enabling effect* » (Nexon & Neumann, 2006). Le recours aux images et symboles issus de la pop culture permet de réduire la complexité d'un phénomène. Il joue un rôle comparable à celui des idéaux-types Wébériens : utiliser des idées de versions stylisées de la réalité pour mieux comprendre des interactions et phénomènes publics (Jackson, 2014). On s'intéresse à l'usage de ces références dans le cadre de la communication politique : elles permettent de rendre les arguments des décideurs politiques plus parlants, plus clairs et plus puissants car ils s'appuient sur des images largement partagées, qui transcendent la polarisation politique. Comme l'évoque Rubin (2013) dans un article du *Washington Post*²² : « *A politician who can skillfully navigate the use of pop culture references and appearances in pop culture venues can increase his appeal to the American public.* » Stimmer (2016) s'intéresse au rôle qu'a joué la saga cinématographique *Star Wars* dans les discours de politique sécuritaire aux Etats-Unis suite à la déclaration du président Ronald Reagan comparant son projet de défense antimissile contre l'URSS à une « *star wars* ». L'auteure observe la manière dont l'usage de cette métaphore a pu bénéficier aux deux camps. Ceux-ci ont en effet pu s'appuyer sur des connotations émotives : les « *norm entrepreneurs* » en faveur de la *Strategic Defense Initiative* (SDI) proposée par Reagan pouvaient insuffler des idées présentes dans la mythologie de la saga comme l'espoir ou encore le triomphe du bien

²² Rubin, J. (2013) « Why popular culture matters in politics », in Washington Post [En ligne] (https://www.washingtonpost.com/blogs/right-turn/wp/2013/10/28/why-popular-culture-matters-in-politics/?utm_term=.72c5a21a6569)

contre le mal. Les « *antipreneurs* », opposés au projet, pouvaient leur renvoyer cette image en insistant précisément sur son côté « mythologique », irréalisable. Le fait que cette métaphore fonctionnait de façon satisfaisante a favorisé sa mobilisation jusqu'à la fin des années 1980, lorsque les opposants ont pu prouver l'infaisabilité du projet et que la menace représentée par l'URSS a diminué sous le gouvernement de Gorbatchev. Stimmer (2016) conclut ainsi qu'une métaphore ne suffit pas pour institutionnaliser une idée. Sur le long terme, encore faut-il pouvoir démontrer que celle-ci peut fonctionner et avoir des effets positifs : la légitimité par l'*output* d'une idée est importante.

Dans une démarche similaire, Bridwell et al. (2016) se penchent sur la rhétorique utilisée par le vice président Dick Cheney après les attentats du 11 septembre 2001. Celui-ci déclarait alors qu'il était temps que les Etats-Unis penchent vers le côté obscur : « *We also have to work, though, sort of the dark side, if you will.* »²³. Les auteurs tracent le processus par lequel Cheney est parvenu à justifier certains des éléments problématiques de la « *war on terror* », parmi lesquels l'acceptation de la torture et les assassinats extra-judiciaires. Les auteurs font même un parallèle entre la paranoïa croissante de Dick Cheney et celle du personnage d'Anakin Skywalker dans la trilogie des préquelles de Star Wars dont font partie les épisodes I, II et III. Cette paranoïa conduira ce dernier à épouser le côté obscur de la force et à devenir le fameux Dark Vador. Dans ce processus, il est accompagné par le sénateur puis chancelier Palpatine qui incarne et promeut des idées autoritaristes et promet au jeune homme une puissance sans limite qui lui permettra de protéger ceux qu'il aime. Pour les auteurs, le parallèle entre Skywalker et la radicalisation de Cheney pourrait être tout à fait fortuit. Mais dans la mesure où Dick Cheney a mobilisé les images et symboliques de la saga, l'intersection entre les deux mérite d'être étudiée. Pour les auteurs, l'usage de métaphores et d'analogies par les politiques permet non seulement de simplifier certaines mesures ou certains phénomènes, mais également certains dilemmes moraux et éthiques pour la population. Dans le cas étudié, cela a permis de favoriser l'acceptation de mesures autrefois jugées comme inacceptables dans la lutte contre le terrorisme

²³ http://busharchive.froomkin.com/BL2005110700793_pf.html

tout en protégeant les instigateurs d'une condamnation morale ou politique. En effet, « *[b]y identifying his actions not with other human rights abusers but with a popular fictional character [Dark Vador], Cheney successfully avoided mass condemnation for his call toward the dark side for many years* » (Bridwell et al., 2016 :21)

Cet usage de références culturelles peut également avoir des effets sur la politique globale, à travers les discours et l'étude du *norm-building*. Brown (2016) met par exemple en lumière le fait que la couverture médiatique de la stratégie spatiale chinoise contribue à construire une image menaçante de la Chine chez le grand public, notamment en comparant un de leurs projets non-militaire à l'Etoile Noire de *Star Wars*, une arme de destruction massive développée par l'Empire du côté obscur. Dans un article de 2016, Charli Carpenter s'intéresse à la façon dont la science-fiction a intégré le processus politique et la *Campaign to Stop Killer Robots* lancée en 2003 par une ONG puis reprise en 2012 par *Human Rights Watch*. Cette campagne transnationale vise à éviter la mise en circulation d'armes entièrement autonomes. A partir d'entretiens avec les parties prenantes du débat et une observation participante, Carpenter a pu conclure que bien que la fiction traitant de robots tueurs n'ait pas influencé causalement les activistes de la campagne, celle-ci a contribué à constituer le contexte socio-politique dans lequel la campagne a évolué. Elle se place dans une analyse constitutive par opposition à une analyse causale : au lieu de tracer des relations temporelles de cause et d'effets, elle cherche à déterminer la nature des relations entre différents faits sociaux et comment ils se co-constituent. L'importance de la culture populaire dans cette perspective tient au fait qu'elle façonne activement des représentations du réel et peut ainsi jouer un rôle dans les pratiques de politique internationale (Carpenter, 2016 ; p. 58). C'est ce que l'auteure appelle le « *constitutive informing effect* » sur les comportements ou idées politiques : la culture populaire prépare, apprête la société à penser d'une certaine manière à des catégories sociales comme les robots ou le voyage temporel (Weldes, 2001 in Carpenter, 2016). Carpenter s'intéresse plus particulièrement au « comment », elle cherche à étudier les effets de ce rôle « informatif » de la pop culture sur le développement des normes globales. Ceux-ci sont doubles : un effet naturalisant (*naturalizing*) ou

habilitant (*enabling*). Le premier se réfère à la manière dont la culture populaire peut faire paraître des réalités construites comme naturelles, inévitables. La seconde se réfère à l'éventail d'outils culturels dont un acteur politique peut se servir pour convaincre le public, comme dans le cas du discours de Ronald Reagan évoqué précédemment. Dans le cadre de la *Campaign to Stop Killer Robots*²⁴, Carpenter a pu identifier dans une certaine mesure ces différents effets tout en constatant qu'ils sont plus complexes qu'il n'y paraît. Il peut s'agir entre autre de point d'entrée pour la discussion, ressource argumentaire, et les connexions interpersonnelles. Au travers des trames narratives des robots au cinéma, le public et les décideurs politiques se font une idée de l'objet en question et de ce qui est viable ou pas en la matière. Pour Carpenter, cela devrait encourager l'usage de méthodes traditionnelles de sciences politiques pour l'étude de la science-fiction, au même titre que l'étude de normes, valeurs et autres données culturelles dans les processus politiques.

La culture populaire, et les films à fortiori, sont de plus en plus étudiés d'un point de vue académique, notamment en sciences politiques. Cependant, il existe peu d'ouvrages spécialisés et la science-fiction a généralement un rôle anecdotique dans la littérature de sciences sociales s'intéressant au cinéma. La science-fiction fait bien souvent office d'exemple parmi d'autres dans ce type de travaux et il est rare qu'on isole la science-fiction et que l'on s'intéresse à ses effets propres. Pourtant, comme on a pu le voir, ses spécificités en font un sujet de choix pour la science politique. Les notions de l'ennemi, de solutions, sont omniprésentes et s'inscrivent dans un univers imaginaire qui puise dans le réel et peut le refléter. C'est notamment la conjonction entre ces deux caractéristiques qui donne tout son sens à une recherche sur l'effet de cadrage des films de science-fiction. Depuis quelques années, on note tout de même une littérature en expansion, comme en témoigne l'émergence de discussion panels sur la pop-culture et la science-fiction lors des conférences annuelles de *l'International Studies Association*. Cependant, celle-ci reste très axée sur

²⁴ Les débats à ce sujet sont encore en cours, avec un sommet qui s'est déroulé à Genève en Avril 2018.

certaines artefacts bien connus, les grandes sagas comme *Star Wars*, *Battlestar Galactica* ou *Star Trek*. On peine à aller plus loin et dépasser l'intuition. Comme évoqué précédemment, le manque de données et de recherches sont des obstacles pour l'analyse de films sous un prisme politique (Haas et al., 2015). Ce travail a pour ambition d'aller plus loin et de s'intéresser au phénomène de manière plus générale et systématique en prenant un échantillon large et étendu. Cela permettra non seulement de construire une base de donnée sur les films de science-fiction de 1995 à 2016, mais également de mettre en évidence leurs résonnances politiques et potentialités en terme de cadrage d'objets politiques. Je m'intéresse aux films parus au box-office américain, constitué en majeure partie de films américains et européens. Le présent travail propose une matrice pour ce type de recherche qui pourrait s'exporter vers des univers cinématographiques différents, notamment d'autres gens ou d'autres marchés.

3.Méthodologie

Comme signalé dans les sections précédentes, ce travail se place dans la lignée théorique de la *framing analysis*. Dans cette perspective, je m'intéresse à la façon dont les films peuvent potentiellement cadrer certains objets sociopolitiques (par exemple, le progrès technologique ou la rencontre avec une espèce inconnue) et plus particulièrement à la façon dont ils problématisent ou non ces objets en tant que menace. Afin de rendre ces cadrages visibles, ce travail propose une analyse qualitative thématique de 84 films de science-fiction parus entre 1995 et 2016, et s'inspire de la méthode « *Framework* » développée pour la recherche sur les politiques publiques sociales par Ritchie et Spencer (1994). Les approches d'analyse thématique et d'analyse de contenu dans lesquelles s'inscrit cette méthode se décomposent en deux phases. On identifie les points communs et les différences dans les données avant de se concentrer sur les relations entre des sections de données distinctes, ceci afin de tracer des conclusions descriptives et/ou thématiques regroupées par thèmes (Gale et al., 2013). Dans la méthode *framework*, l'*output* prend la forme d'une matrice dont les lignes correspondent aux cas (ici, un cas correspond à un film), les colonnes à des codes assignés aux données et les cellules à des résumés de données. Cette structure permet de traiter efficacement de grandes bases de données, telle que celle que constitue mon corpus. En effet, elle offre à la fois la possibilité de réduire systématiquement la quantité de données mais également celle de conserver un point de vue holistique sur le *dataset*. Cela me permet de comparer, contraster les données, tout en conservant le contexte individuel des cas et ce de façon visuelle. Le processus systématique de tri et classement du matériel permet plus facilement de traiter celui-ci selon des thèmes ou objets clés (Braun, Clarke, 2006). Ce type de méthode apporte également une certaine flexibilité en permettant notamment d'inscrire des informations additionnelles dans la base de

données, par exemple sur des notes sur les contextes sociopolitiques contemporains aux films, ce qui est particulièrement intéressant dans notre cas.

Ce processus se séquence en trois grandes étapes :

- Sélection des données : délimitation du corpus et collecte des données brutes.
- Grille de codage : élaboration de la grille de codage puis indexation des notes sous différents codes et catégories.
- Analyse de données : application de la grille de codage et phase d'interprétation des données.

3.1 Sélection des données

Conformément à l'objectif d'analyse du potentiel des films de science-fiction en terme de cadrage d'objets politiques, la sélection des cas s'est faite sur une logique de diffusion. Il semble en effet probable que les films les plus à même d'avoir un tel effet sont ceux qui sont les plus vus par le public. De plus, une étude a montré que les films populaires possèdent un plus ample potentiel de persuasion parce que les spectateurs n'ont précisément pas conscience que des messages peuvent être transmis (Haas et al., 2015). Afin d'examiner ces cas, je me suis basée sur les résultats du box-office américain, répertoriés par le site internet Box Office Mojo²⁵ qui est la référence la plus utilisée dans ce domaine. L'idée derrière la sélection de la période est triple. Premièrement, elle permet de capter un large nombre de films. En effet, si des films de ce type peuvent paraître plus ou moins anodins individuellement, ils peuvent être influents collectivement. Si le potentiel d'un film en terme de transmission d'une vision est limité, la répétition de schémas de pensée dans plusieurs films, sur plusieurs années, est susceptible d'avoir un effet (Haas et al.,

²⁵ <http://www.boxofficemojo.com/yearly/?view2=domestic&view=releasedate&p=.htm>

2015 ; p. 14). Deuxièmement, cette sélection temporelle émane de la volonté de traiter d'un monde post Guerre Froide. En effet, les films des années précédentes ont été analysés à de nombreuses reprises sous l'idée qu'ils représentaient métaphoriquement la lutte entre les deux blocs. A partir de 1995, on sort de la logique manichéenne de la Guerre Froide qui prédominait jusque là. On peut s'attendre à voir émerger de nouvelles dynamiques politiques, qui, selon nos hypothèses, peuvent être reflétées et co-construites à travers les films de science-fiction. Troisièmement, étendre l'analyse sur 20 ans permet de capter d'éventuelles évolutions temporelles. Le choix de s'arrêter en 2016 vient de la volonté d'intégrer la suite du classique *Independence Day* (1996) (*Independence Day, Resurgence*, 2016) à l'échantillon, afin de capter d'éventuelles évolutions substantielles ou formelles entre les deux films.

Pour chaque année entre 1995 et 2016, nous prenons un registre en ligne des films de science-fiction²⁶ et sélectionnons ceux qui sont présents dans la liste des 100 premiers films au box office. A partir de cette base de données de départ, contenant plus de 400 films, mon échantillonnage s'est fait de manière incrémentale. J'ai procédé à l'exclusion ou à la sélection de certains films en fonction de critères mis en avant a priori et peaufinés à partir des visionnages déjà effectués. Ceux-ci seront détaillés ultérieurement mais il s'agit par exemple de la présence de thèmes spécifiques (contact avec des Aliens ou avancée technologique) et de références aux institutions politiques. Afin de procéder à ce tri, j'ai créé un document listant, par année, les titres des films de science-fiction sortis et figurant au box-office ainsi que les résumés de leurs intrigues. Cette phase est décisive pour ce type de recherche et s'accompagne de la grande difficulté des choix à faire en fonction du temps à disposition mais également des objectifs de recherche. La première logique de sélection a été celle du type ou sous-genre du film : les films destinés à un jeune public et les comédies (environ 60 films), les films appartenant davantage au genre de la fantasy (environ 17 films) ainsi que les films d'épouvante (environ 15 films) ont été supprimés de l'échantillon car ils ne correspondaient pas au

²⁶ www.movieweb.com

cadre de la science-fiction. Par la suite, j'ai visionné des bandes annonces, extraits et lu les synopsis de l'échantillon restant. Dans la mesure où je cherche à observer un effet de cadrage sur des objets politiques, notamment dans le domaine de la politique étrangère et sécuritaire, une large partie des films de cette liste (environ 200 films) a été mise de côté car ceux-ci ne présentaient pas d'éléments potentiellement intéressants pour ce travail. Il s'agit de films couvrant des thématiques trop éloignées de mes intérêts de recherche²⁷, et de films n'accordant aucune place aux dimensions institutionnelles et aux rapports de pouvoir²⁸. Finalement, dans la méthode adoptée, il est important de pouvoir traiter les cas de façon homogène. Or, certains types de films soulevaient des points particuliers qui auraient dépassé le cadre de ce travail²⁹ et/ou qui requéraient un traitement potentiellement distinctif en vertu de leur poids dans la culture populaire³⁰. C'est pourquoi j'ai choisi d'exclure les films de super-héros (46 films) et de zombies (15 films), ainsi que les grandes sagas telles que *Star Wars*, *Star Trek*, *Terminator*, *Jurassic Park* et *Planet of the Apes* (21 films). Ces choix, rendus nécessaires par le format et les objectifs de ce travail, posent également des limites en termes de nombre d'aspects abordés dans l'analyse et de la profondeur de celle-ci puisque les grandes sagas font partie des films les plus populaires.

Pour accéder aux films retenus, je me suis appuyée sur des ressources personnelles (possession ou emprunt de DVDs, Netflix) ainsi que des ressources publiques (Médiathèques municipales et universitaires). En plus du contenu graphique et narratif, je m'intéresse au périmètre diffus de ces films. En opposition au périmètre discret (le contenu en tant que tel), analyser le périmètre diffus d'un film implique que l'on prenne également en compte les bandes annonces, les affiches

²⁷ Par exemple, le film *Dude, Where's My Car ?* (2000) sur deux jeunes hommes qui se réveillent après une soirée arrosée sans se souvenir d'où ils ont garé leur voiture. Ou encore *The Stepford Wives* (2004), dans lequel une horde de femmes « parfaites » envahissent un quartier résidentiel aux États-Unis. Autre exemple, le film *Inception* (2010) qui raconte l'histoire d'un voleur manipulant ses rêves et s'apparente davantage à un film de gangster.

²⁸ C'est le cas par exemple de 13 films dont l'action se déroule dans l'espace, sous forme de huis clos.

²⁹ Les films de super-héros sont porteurs de messages spécifiques, qui auraient pu par exemple donner lieu à une discussion axée sur le patriotisme.

³⁰ La saga *Star Wars*, par exemple, a fait l'objet d'un certain nombre de travaux journalistiques et académiques. La traiter requiert un travail annexe afin d'intégrer ces éléments à l'analyse.

promotionnelles ou les interviews des acteurs et réalisateurs (Berlinguette-Auger, 2013). Inclure le périmètre diffus ainsi défini à mon analyse présente un double avantage. Premièrement, ce type de médias accentue l'effet que peut avoir le contenu du film en participant à sa diffusion et en le rendant parfois quasi-omniprésent dans l'espace public et médiatique à travers les outils promotionnels utilisés. Deuxièmement, le périmètre diffus donne des informations supplémentaires, par exemple sur les références utilisées ou les conditions de production, qui permettent de limiter le risque de surinterprétation du contenu. Les films ont été visionnés en version originale (l'anglais, pour la totalité du corpus), pour rester au plus près du sens tel qu'initialement conçu par les réalisateurs. Ce choix est motivé par des exemples tels que celui du film *Starship Troopers* (1997), pour lequel certains dialogues ont été substantiellement modifiés dans les versions allemandes et japonaises ; ainsi que le film *Invasion of the Bodysnatchers* (1956)³¹ dont le titre a été traduit de manière littérale et confuse en français par « L'invasion des profanateurs de sépulture ». Egalement, j'ai regardé les films avec des sous-titres professionnels afin de faciliter la prise de note pendant le visionnage.

3.2 La Grille de Codage

Une fois le corpus de films à analyser établi, j'ai élaboré une grille de codage. Cette élaboration s'inscrit dans une approche combinée, déductive et inductive, notamment pour la partie analytique. L'aspect déductif vient de la littérature qui nous informe à priori sur les éléments qui doivent figurer dans cette grille considérant les objectifs de recherche, l'aspect inductif vient de la matière (les films) en tant que telle qui génère des réflexions et des points focaux à ajouter à la grille. Propre à l'analyse qualitative, cette étape est marquée par un dialogue constant entre collecte de données, analyse et développements théoriques.

³¹ Hors-échantillon

La grille de codage est en premier lieu inspirée par la littérature consultée en amont de l'analyse (et discutée ci-dessus, section 2) et les objectifs de la recherche, qui indiquent des éléments et thèmes à prendre en compte. Parmi eux, la distinction ambiguë entre réalité et fiction, que j'ai essayé de capter par le code « Ambiance générale » sous lequel j'ai décrit en plusieurs points pour chaque film certaines caractéristiques sur le monde, sur le système dans lequel l'intrigue se déroule ; ou encore les représentations du politique, se matérialisant dans la grille par un code sous lequel sont notées pour chaque film le(s) type(s) d'institutions présentes dans la narration, et la façon dont-elles sont décrites et perçues par le spectateur. Les mises en scène de la menace sont au cœur de cette recherche. La grille de codage comprend donc un certain nombre de catégories permettant de décrire la façon dont la menace est représentée, mais également la façon dont celle-ci survient et les solutions qui y sont apportées. On s'intéresse ainsi particulièrement aux dialogues, mots-clés, mises en scènes, symboles, et récits qui contribuent et entourent ces axes narratifs. Le travail d'autres auteurs comme JM Valantin (2004) par exemple, ayant travaillé sur les liens spéciaux entre Hollywood et Washington, nous encouragent à considérer la description de l'Armée et son rôle dans la solution apportée. De plus, c'est dans ce genre de configuration que l'on peut voir se développer des éléments ayant trait à la géopolitique internationale et aux rapports interétatiques. Comme évoqué précédemment, la mise en place de la grille de codage suit aussi une logique inductive dans la mesure où elle est informée par les données et ce dès la phase de familiarisation. Cette phase est celle d'un premier contact avec le corpus : premiers visionnages des films (complets ou partiels) et bandes annonces, et lecture d'articles journalistiques servent à s'immerger dans la matière et à en capter l'étendue et la diversité. Cette familiarisation a permis d'intérioriser les structures narratives communes à ces films et de développer la section descriptive de la grille de codage. Celle-ci se compose d'éléments basiques de l'intrigue à garder en tête lors de l'analyse, afin de ne pas trop s'éloigner de la matière : qui sont les personnages, quel est l'élément déclencheur, quand et où se déroule l'action. C'est également à cette occasion que se forment les pistes initiales

par rapport à la question de recherche et qu'apparaissent grands thèmes, récurrences, particularités, éléments qu'on aurait pu oublier. Les idées et remarques qui surgissent sont notées et ces notes de recherche déjà constituées jouent un rôle important dans la création de la grille de codage. Par la suite, ce processus est itératif. Afin de donner lieu à des phases de réflexion et d'affinage des cadres d'analyse, les films sont visionnés par vagues de cinq. Cette méthode permet de revenir sur la grille en parallèle à la récolte de données afin de la perfectionner en ajoutant ou précisant des codes. Deux éléments ont ainsi été ajoutés à posteriori. Premièrement, des codes catégoriels ont été créés afin de pouvoir évaluer la diversité et/ou l'homogénéité thématique du corpus. A partir des tentatives de définition de la science-fiction de Roberts (1965), qui proposait une liste de sujets, objets et thèmes susceptibles de faire entrer un film dans le genre de la science-fiction, j'ai formé six catégories thématiques : Avancée Technologique, Contact avec des Alien, Conquête Martienne, Catastrophes Naturelles, Virus, et Dystopies. Les distinctions entre ces groupes sont parfois difficiles à tracer à priori. En effet, il arrive qu'un film sur le Contact Alien s'accompagne d'une infection par un virus, ou encore qu'une dystopie soit celle d'une société marquée par des avancées technologiques. L'argument permettant d'opérer ces distinctions et celle de la primauté scénaristique, de l'élément déclencheur. Pour les films « Avancée technologique », par exemple, c'est l'introduction de cette technologie qui déclenche l'action. A posteriori a aussi été ajouté un code permettant de rendre compte de la place importante qu'avait le trope narratif du complot et du conspirationnisme dans ces films. Pour chaque film, la cellule correspondant au code est remplie si celui-ci contient ce type d'événement. On précise également les acteurs concernés : complot militaro-industriel, politico-militaire ou politico-industriel.

Cette grille de codage prend la forme d'une matrice, qui se compose de trois parties distinctes :

1) Identification :

Cette section joue le rôle d'un répertoire, elle contient le titre du film, l'année, le nom du réalisateur ou de la réalisatrice, le code assigné au film sur le site IMDb, un court résumé du film, son synopsis et le groupe dans laquelle je l'ai classé.

2) Description :

Cette section permet de séparer et décrire les principaux éléments d'intrigue du film afin de créer des repères utiles pour l'analyse. Elle contient le lieu et la date auxquels se situe l'action, ainsi que les descriptions du héros, de l'ennemi, des autres personnages et de l'élément déclencheur.

3) Analyse :

Cette section permet de décomposer le film selon les thèmes et dimensions intéressantes pour l'analyse. Il s'agit des éléments précédemment identifiés : type de gouvernement en place, ambiance générale, antagoniste, institutions présentes, ce qui est désigné comme « autre ». Egalement, les colonnes mots-clés, et commentaires permettent d'avoir un aperçu rapide des thématiques abordées par le film ainsi qu'un espace pour des notes résiduelles. Il s'agit d'une démarche plus interprétative et ces colonnes sont restées malléables, évolutives (comme nous avons pu le voir plus haut avec l'exemple du code complot/conspirationnisme).

Ci-dessous un exemple, non exhaustif, permettant d'avoir une idée de la structure de la grille de codage (voir aussi Annexe 2):

Identification				Description				Analyse			
Titre	Réalisateur	Nationalité	Résumé	Lieu, date	Héros	Ennemi	...	Ambiance générale	Antagoniste	Solutions	...

La grille de codage est un outil essentiel pour relever, organiser et réduire de façon systématique la masse de données à disposition afin de la rendre intelligible pour l'analyse. Inscrits dans la matrice, les cas sont réarrangés par références thématiques et dimensions qui facilitent le repérage de récurrences, la visualisation de *patterns* et d'associations.

3.3 Analyse de données

Vient alors la phase d'analyse, lors de laquelle on applique cette grille de codage à la lumière des objectifs de notre recherche. A partir des fiches individuelles constituées pour chacun des cas, les éléments identifiés comme pertinents grâce à la grille de codage sont relevés et inscrits dans la matrice. Pour rappel, la matrice est constituée de trois éléments : en ligne, les unités d'analyse ; en colonne, les codes ; dans les cellules, des résumés de données.

Pour chaque film, j'ai constitué des fiches individuelles qui servent de support pour la complétion des cellules dans la matrice. Ces fiches sont structurées en trois parties, détaillées ci-dessous (voir Annexe 1) :

- La première partie de la fiche contient des notes prises pendant le visionnage. Elles mêlent description de l'intrigue, idées, et notes.
- La seconde section, appelée « *Other* », constitue le périmètre diffus du film et regroupe les informations relevées à partir d'articles de presse et de la section « *Trivia* » du film en question sur le site IMDb³² (Internet Movie Database). Ces pages contiennent des informations, mises à jour par des amateurs, sur le marketing, le tournage, ou encore sur les acteurs.

³² Pour exemple, fiche IMDb du film Independence Day (1996) (https://www.imdb.com/title/tt0116629/?ref=mv_sr_1)

- Une troisième partie contient des captures d'écran, si celles-ci apportaient une information pertinente sur le film ou permettait un rappel visuel sur le contenu du film.

A partir des fiches d'analyse individuelles, j'ai manuellement inscrit notes, descriptions, et éventuellement des citations qui caractérisent le traitement du thème ou de la dimension dans le film concerné dans chaque cellule de la grille. A partir de scènes ou de séquences de scène, j'inscris des commentaires, une interprétation de ce que celles-ci peuvent dire sur l'objet en question (la façon dont l'ennemi ou encore les institutions politiques sont représentées par exemple). Afin de pallier au risque de surinterprétation, le périmètre diffus du film permet de confirmer ou infirmer certaines idées : les articles de journaux, par exemple, permettent de voir si la réception qui a été faite du film correspond aux idées survenues lors du visionnage.

Eléments Analytiques	Type de gouvernement en ; Ambiance générale	Qui est l'antagoniste	Institutions présentes	Ce qui est désigné comme "autre"	Solution apportée au problème
En 2035, conseil de scientifi	* Anxiogène, à toutes les époques trav	La figure est changeante, ce n'est pas clair et cel	L'institution scientifique sous	Les scientifiques et psychiatre, les "s	James identifie le porteur du virus me
Corporatiste, challengé par	* L'ère des "info-wars", la data est une	Les Yakuza: humanisés par moment, dont le chi	Armée: sous la forme de Jone	Les Yakuza sont les ennemis dès le	Johny et Janes s'allient aux LoTek, qu
Conseil composé de 5 juge	* "The World changed. Climate. Nation Rico, le frère	Dredd. Ancien Judge, il a tué des ci	Gouvernement/Justice: dont l	Ambigu. On peut difficilement s'ider	Griffin et Rico meurent, le plan Janus
Actuel	* Décors typique de l'American Way of	Le virus, naturel, semblable à Ebola, introductio	L'Army, le Pentagone. Le CDC	Les grandes agences de sécurité, agi	Sam Daniels désobéit au grand pouv
Actuel	* Los Angeles, Club, Hotel	* Film de poi	Sil et, plus tard, son fils, qui est inquiétante et dc	Projet SETI ** Gouvernement Sil, l'alien, mais en même temps, au	L'équipe tue Sil, mais un rat est infect
Micro-sociétés vivant sur de	* Vie sur l'eau, pirates et marchands n	Les Smokers. Antagonistes caricaturaux: ils sont	- justement absence d'institu	Tout les autres acteurs, on ne peut f	Le Mariner détruit les Smokers et tue
Actuel	* Solution écologique présentée comm	Le groupe ayant causé l'accident, "American Tec	La recherche scientifique unive	Les groupes secrets, CIA, lobby milit	Le laboratoire de C-Systems est détrui
Actuel	* Symbolique US régulière: drapeaux, s	Les Aliens, en position de domination. Large inv	Armée : Air Force, présentée	Aliens	Le Président allie les forces militaires
Actuel	* Infiltration extraterrestre, conspirati	Un peu tout le monde, puisque les Extraterrestri	(Les grandes institutions scient	Tout les autres acteurs, ils apparais	Zane parvient à arracher des aveux di

Capture d'écran de la partie Analytique du tableau pour 9 films

A partir de cette matrice, l'analyse se focalise ensuite sur la recherche de cooccurrences, de régularités, de *patterns* thématiques ou narratifs, l'identification de schémas. Avec une vue d'ensemble, on peut également faire des liens chronologiques et ainsi voir la saillance d'un thème, d'une catégorie ; détecter des récurrences ou des absences. Une attention particulière est accordée aux rapports de pouvoirs (notamment à travers la conceptualisation du rapport des Etats-Unis au monde), l'organisation du politique, la représentation des institutions mais également pour la représentation de la menace et la construction, le traitement de l'antagoniste.

Pour opérationnaliser la base de données obtenue grâce à la grille de codage de façon à répondre aux objectifs de cette recherche, j'ai posé un certain nombre de questions qui permettent de capter le *framing* de certains objets sociopolitiques :

- Comment la menace est-elle construite ?
- Comment survient le problème, l'élément déclencheur ?
- Quelles sont les solutions apportées ?
- Quel rôle joue la sphère politique ?

A partir de ces questions, j'ai pu détecter certains schémas qui dépassaient les groupes créés préalablement et il est apparu comme plus sensé de créer une nouvelle typologie se basant sur ces schémas distincts de construction et traitement de la menace plutôt que de conserver cette logique thématique. Ces trois catégories d'analyse sont les suivantes : l'Invasion, la Catastrophe et la Déroute. Les films au sein de chacune de ces catégories présentent des modes narratifs communs en terme de menace, notamment dans la manière dont celle-ci survient. Ces catégories sont proches de la classification thématique préalablement effectuée mais ne les recoupe pas entièrement. Par exemple, dans « L'Invasion », on compte des films parlant de contact avec les Aliens mais également de films traitant de virus.

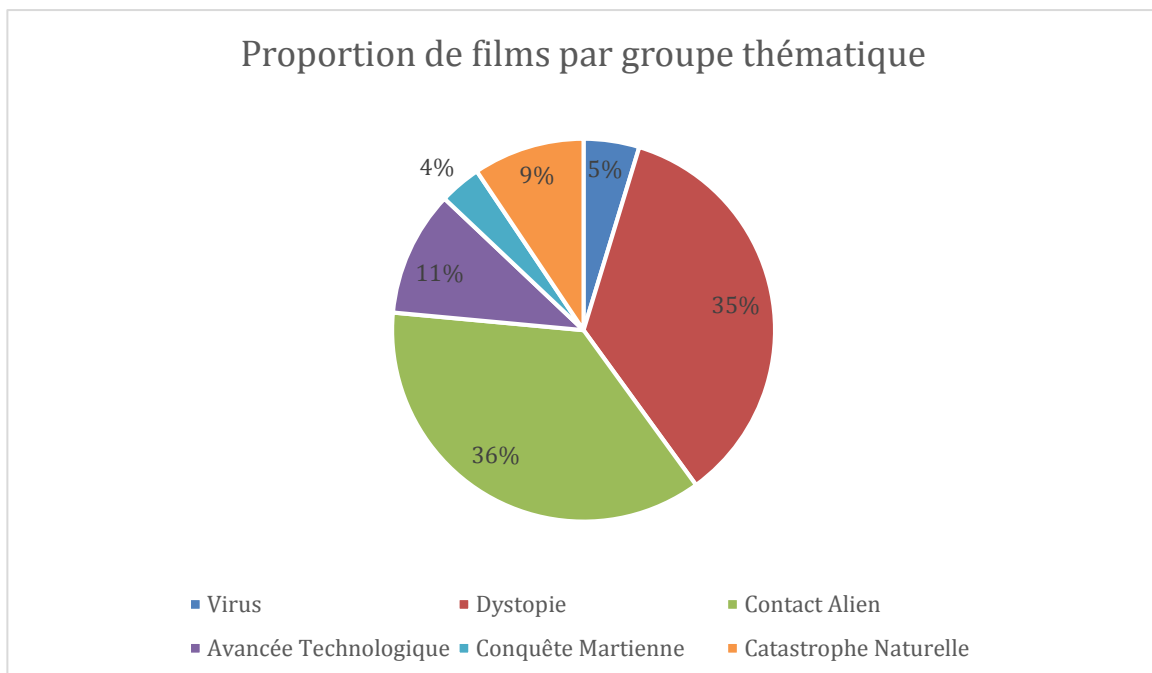
Les étapes décrites ci-dessus sont les plus intensives en terme de ressources temporelles. Premièrement, la phase de récolte des données primaires. En effet, la longueur type d'un film est en moyenne de deux heures, auxquelles d'ajoute environ une heure pour la prise de note. Avec un corpus de 84 films, cette étape correspond à environ 250 heures de travail. Par la suite, sans l'utilisation de logiciels d'assistance à l'analyse qualitative, la complétion des cellules à partir des fiches d'analyse est un processus qui long et demandant.

4. Chapitres Analytiques

4.1 Aperçu du corpus

Avant de passer à l'analyse à proprement parler, la section 4.1 propose un aperçu du corpus en guise de pré-analyse. Il permet ainsi d'avoir une idée de l'étendue et de la diversité du corpus mais également d'observer l'évolution (ou la constance) du contenu entre 1995 et 2016. Comme on peut le voir sur le graphique ci-dessous (Graph. 1), la distribution des thèmes dans les films de science-fiction n'est pas homogène. Entre 1995 et 2016, un tiers des films de science-fiction entre 1995 et 2016 traite du contact avec une entité extraterrestre (36 %), un tiers sont des dystopies (35 %), et le dernier tiers se compose en majeure partie de films sur les avancées technologiques (9 films) et les catastrophes naturelles (8 films).

Graph. 1



Les sous-sections ci-dessous présentent l'évolution de chacun des groupes sus-mentionnés sur 20 ans, avec comme objectif notamment d'avoir un aperçu de leur dynamisme et de leurs résonances avec des faits politique.

- Contact avec des Alien

Le film relatant le contact humain avec une entité extraterrestre est un des genres clés de la science-fiction. Son évolution s'est faite en parallèle de l'Histoire et il connaît un âge d'or entre les années 1950 et 1970 avec de grands classiques tels que *Invasion of the Bodysnatchers* (1956) et *War of the Worlds* (1953). Dans le contexte de la guerre froide, beaucoup d'auteurs y ont vu un outil de la lutte anticommuniste dans la mesure où la menace Alien pouvait symboliser ces ennemis (Dubuisson, 2004). Ce genre est particulièrement intéressant pour ce travail dans la mesure où c'est le genre de l'altérité menaçante par excellence, et sûrement le genre le plus prôné à la réponse armée. Depuis les années 90, il est en évolution. A partir de 2001, on peut deviner l'impact qu'ont eu les attentats du 11 Septembre sur le cinéma hollywoodien, tout d'abord à travers la manière de filmer qui évolue afin de s'inspirer du trauma vécu. C'est le cas de *War of the Worlds* (2005) ou encore *Cloverfield* (2008), filmés avec des plans bas, plus inclusifs du spectateur dans l'action au sol. On retrouve cette empreinte également à travers les thèmes abordés. Dans *Impostor* (2002) et *The Day the Earth Stood Still* (2008), un lien peut facilement être fait avec la lutte anti-terroriste dans la mesure où ils mettent en image les doctrines américaines à cet égard (voir sous-chapitre 4.2.1). L'année 2009 marque un tournant, avec la sortie des films *District 9* et *Avatar* qui tout deux adoptent un point de vue alternatif et original sur le contact Alien qui inverse les rapports de force. Les années suivantes voient l'avènement d'un cinéma se servant de l'Alien comme support d'une réflexion sur les rapports de classe et l'immigration conformément à une tendance générale dans la science-fiction. Dans *Jupiter Ascending* (2015), par exemple, l'héroïne est une apatride d'origine russe (se

décrivant elle-même comme une « Alien » du point de vue de l'immigration) qui travaille en tant que femme de ménage et se découvre réincarnation d'un membre de la dynastie royale (et intergalactique) des Abraxas. Cependant, malgré ces cas, les grandes tendances qui ont marqué les années 50 à 70 restent d'actualité. Sur les vingt ans couverts par le corpus, la plupart des films relatant d'un contact Alien mettent en image un schéma classique du « us versus them ». On pourrait par exemple citer *Independence Day* (1996), *War of the Worlds* (2005), *World Invasion : Battle Los Angeles* (2011), *Battleship* (2012), ou encore *Edge of Tomorrow* (2015). Dans le même esprit, un thème qui était populaire dans les années de la guerre froide était celui des *bodysnatchers* : il s'agit de scénarios dans lesquels une espèce extraterrestre prend le contrôle des corps humains, à la manière d'un virus, et travestit leurs comportements. On ne revoit des occurrences de ce type d'histoires qu'après 2010 avec *The Invasion* (2011), *The Host* (2013) et *The 5th Wave* (2016).



War of the Worlds, 2005³³

³³ Sauf indication contraire, les images sont issues de capture d'écran personnelles.

- La Dystopie

Un autre genre très fréquent dans les films de science-fiction est celui de la Dystopie. De 1995 à 2000, on a relativement peu de films dystopiques. Ceux-ci mettent en scène des variations au système politique contemporain. Les films *Waterworld* (1995) et *The Postman* (1997) imaginent des futurs où l'anarchie règne. *Judge Dredd* (1995) propose un monde où le système judiciaire a évolué de façon à concentrer les différentes fonctions de la Justice en une personne. La trilogie *Matrix*, sortie entre 1999 et 2002, rencontre un franc succès et semble redonner une impulsion à la dystopie dans le cinéma de science-fiction. La sphère politique est souvent au centre de l'intrigue, avec des univers mettant en scène des sociétés fascisantes et/ou tyranniques. Entre 2005 et 2015, ces thématiques se retrouvent mêlées à des réflexions sur les rapports de classe et l'immigration. Par exemple, *Total Recall* (2011) raconte l'histoire d'un homme qui se retrouve mêlé à une lutte entre un groupe révolutionnaire issu de colonies et le gouvernement. On retrouve une dynamique similaire dans le film *Elysium* (2013), avec une planète Terre sur-polluée et surpeuplée qui s'est transformée en bidonville géant et la station spatiale d'Elysium qui abrite les plus riches dans l'opulence. Une obsession des habitants d'Elysium est d'empêcher à tout pris l'immigration clandestine. La thématique de l'immigration est également très présente dans deux films de 2006, *Children of Men* et *V for Vendetta* qui imaginent un futur dans une Angleterre totalitariste, xénophobe, homophobe et islamophobe. Un autre point commun de ces deux films est la présence du terrorisme : le personnage principal de *V for Vendetta* est considéré par les autorités comme un terroriste anarchiste et la vie à Londres est ponctuée d'attentats à la bombe dont on ne connaît pas les commanditaires (bien que l'on suspecte que le gouvernement les déclenche) dans *Children of Men*. Les films du genre dystopique puisent bien souvent inspiration de l'actualité pour construire les nouveaux risques et menaces. On met en scène les sectes religieuses dans *Babylon AD* (2008) ou encore le voyeurisme et la télé-réalité dans *Death Race* (2008). Entre 2010 et 2015, le genre trouve un nouveau souffle avec les films issus de la littérature dite « jeune adulte ». Ces films partagent

plusieurs points communs, à commencer par un focus sur la jeunesse. Le thème qui les anime est la rébellion, la résistance face aux autorités qui sont non plus rassurantes mais inquiétantes et antagonistes. Ces films, malgré quelques récents revers comme l'annulation des suites de la saga *Divergent* et *The 5th Wave*, paradent en haut du box office depuis 2012.



Children of Men, 2006

- Le Virus

Seuls quatre films dans le corpus représentent le virus comme trame narrative principale, ce qui en ferait un genre assez mineur dans la science-fiction populaire. Cependant, un certain nombre de films s'en sert comme trame secondaire, c'est le cas par exemple de la trilogie dystopique *The Maze Runner* (2014, 2015) dans lequel un virus a décimé l'humanité, ou encore de *Mimic* (1996) dans lequel une race d'insectes mutants est créée pour lutter contre une épidémie infanticide... Sur les quatre films de notre échantillon, trois sont sortis la même année, en 1995 : *Johnny Mnemonic*, *12 Monkeys*

et *Outbreak*. Cet engouement peut être lié à l'angoisse publique suscitée par le succès d'un article³⁴ du journaliste Richard Preston paru en 1992 dans le magazine *The New Yorker* sur les accidents liés aux filovirus d'Afrique centrale. Preston a sorti un livre en 1995, *The Hot Zone : A Terrifying True Story* basé sur cet article et dans lequel il raconte de manière dramatisée l'histoire vraie d'un virus proche d'Ebola ayant infecté la petite ville de Roston aux Etats-Unis. C'est cette histoire qui est reprise directement par le film *Outbreak* (1995) qui raconte ce qui se serait passé si celui-ci n'avait pas été contrôlé. Le dernier film de notre échantillon, *Contagion* (2011), est une expression revisitée de cette crainte et survient quelques années après l'apparition du SRAS (Syndrome Respiratoire Aigu) et un an après l'épidémie H1N1.

- Avancées technologiques

Le progrès technologique, réel, imaginé ou anticipé, est un terreau fertile pour les réalisateurs de science-fiction. On a classé dans cette catégorie les films dont l'élément déclencheur est l'introduction d'une nouvelle technologie mais les films dystopiques ont souvent une trame liée au développement technologique. On peut par exemple citer *The Island* (2005) ou la trilogie *Matrix* (1999, 2002), dans lesquels le corps humain est utilisé comme ressource par un groupe ennemi, pour ses organes ou pour son énergie bioélectrique. Les thématiques liées au corps sont représentées par une série de film avant 2000 : *Mimic* (1996), *The 6th Day* (2000) et *Gattaca* (1997). Il s'agit de films traitant de manipulations de la nature comme le génie génétique, le clonage ou encore l'eugénisme. L'émulation de cette époque, probablement causée par le clonage spectaculaire de la brebis Dolly en 1996, retombe rapidement : depuis 2000, le clonage n'apparaît qu'en trame narrative de fond dans des films dystopiques et non plus en tant que trame principale. C'est le cas dans *The Island* (2005), mentionné plus haut, et le film *Aeon Flux* (2005) qui raconte le parcours d'une héroïne qui tente de renverser le pouvoir dans un monde dans lequel les individus sont clonés

³⁴ <https://www.newyorker.com/magazine/1992/10/26/crisis-in-the-hot-zone>

génération après génération. Ces deux films sortent en 2005, alors que la convention des Nations-Unies sur le clonage est finalement ratifiée. Il semblerait ainsi que les producteurs et le public soient réactifs à l'actualité. Avec la récente révolution des ciseaux génétiques CRISPR-Cas0, la thématique pourrait revenir sur le devant de la scène dans les prochaines années.

Un sujet traité régulièrement depuis 20 ans dans la science-fiction est celui des progrès de la technique : l'armement, la robotique, l'informatique... Ces films sont particulièrement intéressants pour la science politique puisqu'ils peuvent avoir la capacité d'encadrer les débats de politique publique sur les avancées technologiques réelle, comme on a pu le voir avec les travaux de Carpenter sur les robots tueurs³⁵. Certaines œuvres infiltrent même le cadre juridique de développements technologiques. C'est le cas des lois de la robotique, initialement écrites par Isaac Asimov en 1942, puis reprises et popularisées par le film Hollywoodien *I Robot* (2004). La façon dont le progrès pénètre le quotidien des individus est mise en image par ces films, notamment ceux traitant de la robotique commerciale, *I Robot* (2004) et *Surrogates* (2009). Le film *Surrogates* (2009) imagine un monde dans lequel, afin d'éliminer le risque de blessure ou d'accident, les individus pilotent avec leurs esprits et depuis leur domicile leurs « enveloppes » robotiques qui naviguent dans l'espace public à leur place. Un mouvement rebelle cherche à détruire ces enveloppes afin d'arracher les gens à cette vie superficielle et virtuelle. Le futur dans *I Robot* (2004) est peuplé de robots de service s'occupant entre autre d'aide à la personne et de travaux domestiques. Alors qu'une nouvelle génération de robots vient remplacer la précédente, celle-ci se soulèvent sous l'ordre d'une intelligence artificielle qui a interprété les lois de la robotique à sa façon et désire détruire l'humanité afin de la sauver d'elle-même. L'avancée technologique est très souvent traitée dans des contextes policiers et/ou militaires. La technologie prédictive est ainsi au cœur des films *Source Code* (2011) et *Minority Report* (2002), dans lesquels on cherche à empêcher un crime avant

³⁵ Charli Carpenter a montré que le débat international sur l'interdiction des robots tueurs était teinté de références culturelles à des films de science-fiction comme Terminator par exemple et que ces références avaient une influence sur la manière dont l'objet était cadré (Carpenter, 2016).

que celui-ci ne se produise et ainsi arrêter le futur criminel³⁶. Le progrès technologique peut également offrir de nouvelles possibilités en terme d'armement. Dans *Robocop* (2014), alors que des robots militaires sont déjà déployés par les Etats-Unis en territoire étranger, l'entreprise qui les produit désire les introduire à l'intérieur du pays en tant qu'effectifs policiers. Dans *Stealth* (2005), un avion doté d'une intelligence artificielle intègre un escadron d'élite de l'armée de l'air.



Surrogates, 2009

- Catastrophes naturelles

Les films étiquetés « Catastrophe Naturelle » imaginent l'occurrence d'un phénomène naturel destructeur (éruptions volcaniques, tremblements de terre, typhons, ou tsunamis). Sur 20 ans, les sorties de films de ce type suivent un schéma particulier : tous les cinq ans sortent deux ou trois films sur deux ans : 1997-1998 (*Volcano*, *Deep Impact*, *Armageddon*), 2003-2004 (*The Core*, *The Day After Tomorrow*), 2008-2009 (*The Happening*, 2012), 2015 (*San Andreas*). Ils suivent une actualité, de près ou de loin. Par exemple, les films *Armageddon* et *Deep Impact* sont sortis alors que le Space Command³⁷ se voit confier la mission de surveillance des astéroïdes approchant la Terre. Ce genre

³⁶ Des technologies similaires ont d'ores et déjà été introduite dans plusieurs grandes villes mondiales. <https://crimetechweekly.com/2015/08/23/is-minority-report-pure-fiction/>

³⁷ Le Space Command est le programme spatial américain

est resté relativement populaire, mais les filons scénaristiques ont peu évolué. Il s'agit généralement d'un homme qui essaie de sauver ses proches (et l'humanité) d'une mort certaine. Un changement notable provient dans l'origine des catastrophes, que l'on relie plus volontiers à l'activité humaine à partir de 2003-2004.



Volcano, 1997

- Conquête martienne

Les films sur la conquête de Mars, peu nombreux, suivent également l'actualité. En effet, on constate un engouement dans les années 2001-2002 avec la sortie de deux films. En 1999, une sonde a été envoyée sur Mars, créant ainsi une discussion dans les médias sur la possibilité d'un jour aller sur la planète rouge. En 2001 et 2002, cet engouement se traduit par la sortie de deux films sur les trois de l'échantillon. Ceux-ci se font alors l'écho des angoisses et interrogations que cela peut provoquer chez le public : l'existence d'une forme de vie hostile ou bienveillante, les risques de l'opération... Si le film de Ridley Scott, *The Martian*, sorti en 2015 fait l'office d'un retour

au genre, le narratif est totalement différent. La conquête Martienne est intégrée, courante, banalisée. On s'intéresse plus à l'équipe de relations publiques de la NASA et à l'aspect psychologique de l'isolation qu'à la prouesse technique ou aux enjeux de la conquête de Mars en tant que tels.

- Complot & Tyrannie : les grandes constantes

Sur les 84 films de l'échantillon, plus d'un tiers (26) reposent sur une trame narrative complotiste. Le complot s'articule autour de quatre pôles institutionnels collusifs : l'industrie, le politique, le militaire et le scientifique. L'institution scientifique est moins représentée que les autres mais des alliances reviennent régulièrement : industrialo-militaire, politico-militaire, industrialo-politique... Dans 12 cas sur 26 – le complot vise à la création d'une arme ou d'une technologie (un robot, un virus...) permettant la domination d'un corps sur l'autre. Il peut s'agir d'une domination des Etats-Unis par rapport au reste du monde comme dans *Chain Reaction* (1995) où une société paraétatique crée un attentat afin de créer un monopole sur une nouvelle source d'énergie renouvelable ; ou d'une domination d'un individu ou groupe d'individus sur le pouvoir en place, dans une logique de coup d'état. Dans 5 cas sur 26, le complot vise à cacher un secret au public. C'est le cas de films comme *Contact* (1997), à la fin duquel on voit le gouvernement sciemment dissimuler la preuve d'un contact extraterrestre ; ou encore *2012* (2009), dans lequel le gouvernement, avec l'aide des médias, dissimule le risque de catastrophe naturelle jusqu'au moment critique afin de mieux contrôler les populations.

Cette récurrence du motif complotiste dans la science-fiction correspond à une ambition commerciale : « *Those movies that sell and those few that endure do so because they have treated selected cultural themes that were on the minds or in the back of the minds, of large numbers of people .* » (Nimmo et Combs, in Haal et al. ; 2015, p. 14). Dans un contexte de crise institutionnelles, l'attractivité de ce type de scénario pour le spectateur est préoccupante. Dans ces scénarios, les institutions ne sont jamais

montrées comme logiques, compréhensibles et raisonnables. La méfiance est toujours justifiée et validée parce qu'il s'avère que les représentants du système sont en effet des antagonistes. Cette vision vient dans un certain sens valider dans l'opinion publique ces conceptions du politique fondées sur la suspicion et la perte de confiance, l'idée du « tous pourris », en pleine expansion aujourd'hui³⁸.

En conclusion de cette pré-analyse, on peut faire le constat que le cinéma de science-fiction est réactif à l'actualité et se place en résonance avec des problématiques contemporaines. Au-delà de cela, il y a des thématiques récurrentes qui dépassent les catégories, comme par exemple celles du complot et de la tyrannie politique. Il s'agit désormais d'analyser spécifiquement la façon dont les menaces sont construites mais également la réponse qui est apportée afin de mettre en exergue les cadrages apportés sur certains objets politiques par les films de science-fiction. L'analyse repose sur trois catégories établies à partir de la base de données (voir section 3.3) :

2.2 L'Invasion

2.3 La Catastrophe

2.4 La Déroute

Pour chacune de ces catégories, les données récoltées à travers la grille de codage sont interrogées à la lumière d'une série de questions :

- Comment la menace est-elle construite ?
- Comment survient le problème, l'élément déclencheur ?
- Quelles sont les solutions apportées ?
- Quel rôle joue la sphère politique ?

³⁸ <http://www.slate.fr/story/157789/opinion-publique-enquete-corruption-hommes-politiques-tous-pourris>

4.2 L'Invasion

Un grand *trope* narratif dans les films de science-fiction est celui de l'invasion. Le genre de films qui mobilise le plus ce type de scénario est celui précédemment codé comme traitant de contacts avec les Aliens mais il est également présent dans d'autres sous-genres, comme les dystopies ou les films thématissant la menace émanant de virus

4.2.1 *Invasion militariste*

Dans le registre de l'invasion par des extraterrestres, on retrouve les films suivants : *Independence Day* (1996) et *Independence Day : Resurgence* (2016), *Signs* (2002) *War of the Worlds* (2005), *World Invasion : Battle Los Angeles* (2011), *Battleship* (2012), *Pacific Rim* (2013), et *Edge of Tomorrow* (2014). Dans une lignée similaire mais légèrement différente, trois films du corpus relatent une guerre contractée avec l'ennemi : *Starship Troopers* (1997), *Battlefield Earth* (2000), et *Impostor* (2002).

- Comment la menace est-elle construite ?

La figure de l'ennemi extraterrestre est similaire et relativement basique dans la majorité des films de ce type. Leur image peut varier : d'une forme humanoïde avec de grands yeux et une grande tête à des créatures biomécaniques, en passant par un certain zoomorphisme (par exemple les insectes de *Starship Troopers* (1997) ou les monstres de *Pacific Rim* (2013)) mais leurs caractéristiques physiques sont conçues de manière à inquiéter. Ils sont plus grands que les êtres humains, ont des dents et griffes tranchantes, secrètent des substances visqueuses qui les rendent repoussants. Les extraterrestres ne sont généralement pas individualisés. On les appelle d'ailleurs « les autres », « it », « them ». Ils n'ont pas de sensibilités propres, et ne sont pas filmés dans leurs rapports

interindividuels. On leur assigne souvent des comportements animaliers et leur intelligence est limitée à une intelligence stratégique, militaire.

En 2009, deux films proposent des approches différentes à la question du rapport avec une autre espèce. Dans *District 9*, le réalisateur sud-africain Neil Blomkamp propose d'imaginer dans un documentaire parodique une situation où des extraterrestres arrivent sur Terre par erreur, affaiblis, et sont conduits dans des camps de réfugiés. Le personnage principal est un fonctionnaire ordinaire, Wikus, qui se retrouve infecté par une substance mystérieuse le transformant petit à petit en extraterrestre. Il voit alors son entourage se retourner contre lui. La menace ne vient pas des Aliens qui paraissent relativement inoffensifs : appelés les « *shrimps* », ils sont amateurs de nourriture pour chats et traités avec condescendance. La menace vient de la façon dont la société internationale s'organise autour de cette nouvelle donne : camps de réfugiés insalubres, délégation d'un pouvoir de police à des mercenaires, recherche militaire illégale sur les armes... Alors que Wikus se transforme, la cruauté des hommes est mise en avant tandis que l'humanité des *Shrimps* est petit à petit révélée : on les voit évoluer dans des schémas familiaux, agir de façon intelligente et on comprend leur point de vue sur les rapports de domination dont ils sont les victimes. Dans *Avatar*, le récit de l'invasion est inversé : ce sont les êtres humains qui cherchent à coloniser la planète des Aliens. L'histoire est centrée sur eux, les Naavis, qui sont présentés comme une civilisation à part entière : ils ont un langage, des traditions, une culture. Les humains sont la menace puisqu'une entreprise vient extraire des minéraux sur leur planète et sont prêts à tuer pour les déloger.

A la suite de ces deux films, on voit émerger des narratifs différents par rapport à l'invasion Alien. Par exemple, le film *The Arrival* (2016) place la communication au centre de son intrigue. Un vaisseau spatial se pose sur Terre et tout l'enjeu est de parvenir à communiquer avec les deux extraterrestres à leur bord avant que les acteurs internationaux optent pour une solution offensive.

La façon dont la menace est construite est intéressante dans la mesure où elle prédétermine le champ des solutions possibles. Dans les films susmentionnés, il y a peu de place pour le doute :

L'ennemi est facilement identifiable, il est mis à distance en tant qu'« autre ». On remarque d'ailleurs que, bien que des narrations alternatives aient émergé à partir de 2009, les films de science-fiction sur l'invasion se basent quasi-systématiquement sur ce fonctionnement en miroir : l'humain et l'autre. Cette recherche d'*alter-ego* pourrait bien être un besoin que les spectateurs satisfont à travers ces films, qui interrogent et finalement renforcent une définition de la nature humaine.

- Comment survient le problème, l'élément déclencheur ?

La façon dont survient la menace est également une manière de la construire. Dans le film *Signs* (2002), un enfant explique à son père qu'il a lu dans un livre que les extraterrestres entreraient vraisemblablement en contact avec l'humanité pour deux raisons : pour chercher étendre et partager des connaissances, ou pour s'appropriier des ressources. Ironiquement, on retrouve ces deux types de narratifs dans la quasi-totalité des films traitant d'un contact Alien dans notre corpus, à l'exception, comme mentionné plus haut, des films *District 9*, *Avatar*, et *Predators* (les hommes sont pris en chasse sur la planète des Aliens). En effet, dans *Independence Day* (1996), les Aliens ont épuisé les ressources naturelles de leur planète et désirent coloniser la Terre ; dans *World Invasion : Battle Los Angeles* (2011) ils viennent pour extraire l'eau ; dans *Battlefield Earth* (2000) et *War of the Worlds* (2005), ils viennent pour se servir des êtres humains comme ressource... Cette binarité est intéressante dans la mesure où elle fait écho à des pratiques humaines occidentales telle que le colonialisme. Si ce comportement est montré comme antagoniste, choquant et effrayant par la narration, ce parallèle est –mis à part quelques exceptions– rarement montré.

Comme évoqué précédemment, l'intelligence extraterrestre est exclusivement tactique et c'est de celle-ci qu'émerge l'aspect le plus menaçant d'une incursion extraterrestre : ils attaquent de manière soudaine, imprévue, et impressionnante. Cette intelligence tactique répond à un certain anthropomorphisme. On assigne à des extraterrestres des velléités humaines comme par exemple la volonté de domination, d'asservissement, et les mêmes manœuvres belligérantes : la volonté de

gains stratégiques, l'expansion territoriale (infrastructures, ressources). Cela a permis à de nombreux auteurs d'opérer la métaphore entre Aliens et adversaires communistes pendant la guerre froide. Aujourd'hui ces parallèles sont plus flous, difficiles à interpréter.

- Quelles sont les solutions apportées ?

Les films de science-fiction comme vitrine de l'Armée

L'invasion place les Etats-Unis au centre de l'action. Soit l'attaque se déroule en majeure partie sur leur sol, soit ce sont eux qui sont montrés comme responsables de la contre-attaque. Comme exceptions notables, le film *Signs* (2002) dans lequel c'est un petit village du moyen orient qui découvre que l'eau tue les extraterrestres (une solution décrite comme « primitive ») ; et le film *War of the Worlds* (2003) où ce sont des bactéries qui vainquent les envahisseurs. Autrement, on est dans la lignée de films comme *Independence Day I et II*. Dans le premier opus, sorti en 1996, c'est une opération mondiale qui permet de détruire le vaisseau mère des extraterrestres. Il est précisé que l'OTAN et les alliés occidentaux ont été détruits en premier, le destin du monde est dans les mains des Etats-Unis. Alors que tout espoir semble perdu, le jeune Président des Etats-Unis, Thomas Whitmore, lance un appel radio aux peuples et garnisons subsistant autour du globe et les appelle à s'allier et reprendre les armes pour le dernier combat de l'humanité. Ancien pilote de l'Air Force, il dirige lui-même l'assaut aérien final. La symbolique patriotique est très présente au cours du film : les drapeaux sont omniprésents, on voit également de nombreux monuments aux morts et statues de soldats, dont le rôle est exalté. Si coopération mondiale il y a, c'est sous une modalité d'Américanisation du monde : c'est sous l'impulsion des Etats-Unis que le monde s'allie et réussit à vaincre l'ennemi, et d'ailleurs, dans le fameux discours présidentiel, la fête nationale Américaine (*l'Independence Day*) est déclarée fête de l'humanité.

"And should we win the day, the 4th of July will no longer be known as an American holiday, but as the day when the world declared in one voice: 'We will not go quietly into the night! We will not vanish without a fight! We're going to live on! We're going to survive!' Today, we celebrate our Independence Day!"

Vingt ans plus tard, en 2016, sort la suite du film, *Independence Day : Resurgence*, qui relate le retour des extraterrestres sur Terre. Le contexte a évolué. Les pays ont cessé de se faire la guerre au profit d'une alliance de défense mondiale constitué d'une Air Force et de bases militaires dans l'espace (sur la Lune par exemple). On a évolué vers plus de multilatéralisme, comme en témoignent symboliquement la présence de drapeaux de tous les pays derrière la Présidente américaine lors de son allocution en mémoire à la « guerre de 1996 », la présence d'une pilote chinoise dans le corps d'élite de l'Armée de l'Air, et la tenue de vidéoconférences avec les chefs d'états mondiaux lorsque la crise éclate. Cependant, ce sont encore les Etats-Unis qui prennent la tête de cette Alliance. La Présidente prend les décisions, les héros du film sont Américains et s'illustrent par leur courage (la pilote Chinoise jouant un rôle limité à être le *love-interest* d'un des personnages).

Ces films en disent beaucoup sur la façon dont les Etats-Unis imaginent leur rôle mondial. On est dans une doctrine de « gendarme du monde », où, même dans un monde plus multilatéral qu'avant, ce sont les Américains qui seraient les seuls capables de guider un effort militaire mondial. Egalement, le deuxième film montre en image le programme ESD (*Earth Space Defense*) constitué d'une armée et de bases lunaires, très similaire à un projet de Ronald Reagan : sa fameuse *Star Wars*, le *National Missile Defense* (NMD). Le programme, consistant à mettre en place un dispositif permettant de défendre le territoire Américain contre une menace aérospatiale et balistique, longtemps resté comme un rêve Républicain inachevé et maintenant réactivé par Donald Trump³⁹. Le cinéma de science-fiction contribue à apporter une légitimation à ce type de programme militaire dans la mesure où il met en image des menaces semblables, découplées de l'intention étatique. En

³⁹ <https://www.independent.co.uk/news/world/americas/us-politics/donald-trump-space-force-us-military-pentagon-nasa-mattis-a8405666.html>

effet, selon Valantin (2004), il semble improbable qu'un État se risque à envoyer un missile sur les Etats-Unis. *Independence Day : Resurgence* (2016) et son ESD surviennent dans un contexte où cela n'est plus tout à fait vrai puisque la Corée du Nord profère ce genre de menace, reprises dans les médias et dans les discours politiques.

Ces films sont des exemples de cinéma de sécurité nationale, et cela se prolonge dans le *marketing* autour du second opus, *Independance Day : Resurgence* (2016). En effet, l'Armée a collaboré avec le studio Twentieth Century Fox sur des spots publicitaires de « faux » recrutement pour l'ESD (*Earth Space Defense*). Dans l'un d'eux⁴⁰, on voit des images épiques de l'attirail militaire présent dans le film (avions, technologie radar, armes, soldats) et l'acteur William Fichtner –une figure connue des amateurs de science-fiction– dans le rôle d'un général, qui parle des bienfaits de l'ESD et déclame notamment : « *When the World was brought to its knees, the Army was there to fight back* ». Il encourage ensuite l'internaute à suivre le lien « JoinESD.com » (aujourd'hui désactivé au profit du site de recrutement GoArmy.com). Sur ce site, on proposait aux internautes de jouer à des jeux et des tests afin de découvrir leur rôle dans le *Earth Space Defense* (par exemple, ingénieur technique⁴¹). On les redirigeait ensuite vers une page présentant ce à quoi ce rôle correspond dans l'Armée d'aujourd'hui et les encourageant à s'engager. Les frontières entre le Réel et l'Irréel se floutent ici encore puisque le film devient support de mobilisation patriotique et militaire.

Le premier opus *Independance Day* n'a pas pu bénéficier du financement par l'Armée initialement prévu à cause d'une mention à la controversée Zone 51, mais on y retrouve ce focus sur les forces armées et leur rôle non seulement de défense mais aussi de révélation de soi. C'est un thème que l'on retrouve dans la quasi-totalité des films de ce sous-genre.

⁴⁰ https://www.youtube.com/watch?time_continue=68&v=YmfJTf471w8

⁴¹ <https://www.youtube.com/watch?v=ncSsrMoMksc>



Independence Day I, 1996

Dans *Edge of Tomorrow* (2014), le personnage principal est chargé des relations publiques pour l'Armée. Bien qu'il ait l'uniforme militaire, il n'a jamais mis les pieds sur un terrain d'entraînement et refuse catégoriquement d'être envoyé au front. Lâche, manipulateur et mesquin, celui-ci découvre son courage lorsque qu'il est forcé d'aller se battre et devient le seul capable de repousser l'invasion extraterrestre. Dans *Pacific Rim* (2013) et *Battleship* (2012), les héros sont de jeunes hommes peu éduqués, un peu délinquants, vivant dans une situation de dépendance par rapport à leurs frères aînés. Le combat leur permet de prendre des responsabilités et révéler leur valeur et leur potentiel en tant qu'individus. Un élément intéressant dans ces exemples est qu'il s'agit de personnages qui sont déjà enrôlés dans l'armée avant l'invasion, il ne s'agit pas de civils. Cela semble montrer que ce rôle formateur de l'Armée ne s'exprime pleinement que face à l'adversité, que c'est au combat que l'on découvre sa force. L'Armée est également au centre du film *World Invasion : Battle Los Angeles* (2011). Comme *Independence Day I et II* (1996 ; 2016) et *Battleship* (2012), ce film est une incarnation moderne de ce que JM Valantin (2004) appelle le « cinéma de sécurité nationale ». Non seulement, comme on a pu le voir plus haut, ces films montrent une image positive et magnifiée de l'Armée dans son quotidien avec une attention portée sur la vie dans

les baraquements, la camaraderie, et l'héroïsme individuel ; mais ils sont également porteurs de messages quant au rôle de l'Armée et des Etats-Unis.

On a pu voir précédemment l'exemple des deux volets de *Independence Day* mais d'autres films se font témoignage d'un patriotisme triomphant, ainsi que de la puissance de l'Armée envers et contre tout. De plus, certains éléments apparaissent ou disparaissent au fil des années, pour s'adapter aux problématiques contemporaines. Dans *Battleship* (2012), la Navy est surprise par une attaque extraterrestre alors qu'elle pratique des exercices au large d'Hawaïi. On est alors dans un contexte géopolitique qui est celui d'un débat sur le rôle de la Navy par rapport à la Chine et aux défis en mers d'Asie (Löfflmann, 2013). *Battleship* met en scène la Navy de façon magnifiée : les exercices permettent au spectateur d'observer un large éventail de compétences, les soldats sont humanisés, on suit le parcours initiatique d'un anti-héros qui tout d'un coup révèle son courage lorsqu'il se voit forcé de lancer l'assaut représentant la seule chance de l'humanité. Le film ancre la Navy dans une tradition : des vétérans (joués par de réels vétérans) apparaissent plusieurs fois à l'écran, récompensés lors de cérémonies ou alors dans une clinique militaire où les mutilés sont dotés de prothèses. Surtout, le héros fait appel à eux en dernière instance. Lorsque tous les navires modernes sont détruits, on se tourne vers le USS Simpson, bateau historique servant aujourd'hui de musée, et les vétérans le manœuvrent aux côtés des jeunes soldats. La symbolique, renforcée par la bande son (le morceau Thunderstruck de AC/DC⁴²), est puissante et glorifie l'histoire militaire des Etats-Unis ainsi que ses vétérans. Ceux-ci sont une figure sociopolitique importante aux Etats-Unis, notamment dans les milieux les plus conservateurs. Le film met également en image une collaboration internationale : l'action se situe en mer d'Asie, pendant des exercices maritimes internationaux (les RIMPAC, *Rim of the Pacific Exercise*) et le héros s'allie avec le capitaine de la Navy japonaise, allant jusqu'à lui transmettre temporairement le commandement du navire US, pour défaire les Aliens. Par ailleurs, un autre film, sorti un an plus tard, met en image ces débats et la

⁴² Clip vidéo de la chanson Thunderstruck, AC/DC <https://www.youtube.com/watch?v=v2AC41dglN4>

possibilité d'une collaboration en mer Asiatique : *Pacific Rim* (2013). Dans un genre similaire, le film *World Invasion : Battle Los Angeles* (2011) s'empare de la thématique du combat au sol, également source de débats durables aux Etats-Unis. Par l'expérience de la Guerre de Vietnam, ayant inscrit un trauma dans la mémoire collective avec un mauvais usage des troupes et un grand nombre de morts, ainsi que par les nouvelles doctrines militaires tendant vers le « zéro mort » comme critère de réussite, le combat au sol a été déprécié depuis des décennies (Valantin, 2004). Dans le film, un sergent des Marines proche de la retraite se voit chargé d'une opération de sauvetage de civil dans une Los Angeles attaquées par des créatures extraterrestres. Le film est construit de manière très réaliste. Les plans sont filmés à la manière d'une caméra embarquée et les manœuvres de quasi-guérilla urbaine sont détaillées avec de nombreux termes techniques empruntés à l'armée. On ancre le spectateur dans la réalité du combat. Le début du film nous présente chacun des soldats de l'escouade dans leur quotidien, on voit leurs noms à l'écran, leurs proches, et la camaraderie des baraquements. L'image de l'Armée se veut plus réaliste que dans la plupart des cas, on voit un cimetière militaire, on parle des morts, l'un des soldats souffre de stress posttraumatique. L'histoire du sergent est celle d'un homme qui a perdu des soldats lors d'une opération en Irak et souffre ainsi d'une mauvaise réputation qui le hante. Le conflit d'Afghanistan est également mentionné, avec l'un des soldats déclarant qu'il préférerait y être (plutôt que combattre des Aliens). Au-delà de cette réalité, c'est le courage de ces soldats qui est mis en avant. Lorsqu'ils sauvent un groupe de civils, le sergent tient un discours sur l'honneur et la valeur des Marines à l'un d'entre eux. A l'issue du film, tous refusent d'ailleurs de prendre leur repos et repartent au combat. Dans le contexte d'interventions répétées au Moyen Orient, ce film rappelle que malgré les avancées technologiques, le combat au sol reste nécessaire dans bien des cas et que l'héroïsme des soldats est une arme d'exception pour les Etats-Unis.

Au-delà de l'ennemi en tant que tel, la menace dans ces films est construite par le fait même de l'invasion que l'on n'a pas détectée à temps et pour laquelle nous ne sommes pas préparés. Elle

répond à une angoisse de la menace soudaine et brutale. C'est un motif récurrent qui, résonnant avec l'actualité terroriste ou Nord-coréenne par exemple, a des implications. Premièrement, la constance de cette peur permet de justifier et légitimer la course à la puissance militaire, technologique. Prévoir l'imprévisible implique un appareil de surveillance et de défense qui se veut exhaustif mais également une mobilisation économique, sociétale et politique constante. Deuxièmement, ce type de menace permet de déployer un discours sur l'Armée et le pouvoir militaire Américain tout en évitant certains points critiques par rapport à l'usage de la force. En effet, les Etats-Unis sont toujours en position de défense de leur territoire face à une menace qui vient de l'extérieur et agit pour défendre l'humanité dans son ensemble. Son usage de la force est ainsi automatiquement légitimé, puisque la moralité de l'intervention n'est pas remise en question comme elle l'est régulièrement pour les conflits réels au Moyen Orient (Löfflmann, 2013).

Les films de science-fiction comme support critique

Quand on sort du narratif de l'invasion classique, certains éléments critiques émergent. Par exemple, le film *Starship Troopers* (1997) porte sur une guerre durable entre les *Bugs* et les humains et met en scène le risque de fascisation dans un monde américanisé qui se laisse obnubiler par sa propre puissance armée et le bellicisme permanent. Ce type de critique est remise au goût du jour par l'actualité militaire américaine post 11 Septembre, qui pose un certain nombre de questions et de doutes sur les pratiques de défense du pays.

Dans le film *Impostor* (2002), la Terre est engagée dans une guerre centenaire avec les Centauris. Ceux-ci attaquent par les airs régulièrement mais par surprise, ce qui force les terriens à vivre sous de grands dômes de protection. De plus, ils sont capables de prendre forme humaine afin de commettre des attentats sur le sol terrestre. Le héros est ainsi accusé d'être un terroriste Centauri et est traqué sans relâche par un jeune détective. Gary Sinise, qui joue le personnage principal et a produit le film, est une personnalité très active au sein du parti Républicain. A la lumière de cette information, on peut considérer que certains messages transmis par le film ne sont pas anodins.

Par exemple, dans le prologue, un narrateur explique l'état du monde dans ce futur : « *We'd lost democracy to global leadership* », les Etats-Unis sont devenus une région du monde parmi d'autres et la tendance au multilatéralisme a détruit ses valeurs propres. De plus, la situation que la guerre a engendrée est montrée comme problématique. Les Etats-Unis sont dans un état de guerre permanent. Tout est dirigé vers l'effort de guerre, y compris le financement public (au détriment des hôpitaux) et la couverture médiatique (des affiches de propagande militariste apparaissent dans de nombreux plans). Un autre élément intéressant est le fait que personnage de Gary Sinise se révèle être un terroriste et parvient à commettre un attentat à l'issue du film. Les événements et stratégies adoptés le long du film prennent une coloration différente. Les actions du détective, parfois extrêmes, paraissent justifiées dans la mesure où elles auraient pu éviter une attaque de ce type. Egalement, au début du film, le personnage contemple une bombe qu'il a créée pour l'Armée et met en doute le narratif sur Hiroshima en disant qu'il s'agissait d'une action répréhensible. A la fin du film, on le décrit comme « un bon patriote », ce qui semble impliquer que seul un Alien, un ennemi, pouvait dire une chose pareille. L'invalidation de ce type de discours est un mécanisme courant dans d'autres films d'action, particulièrement ceux mettant en scène le terrorisme (Dubuisson, 2004). On retrouve la métaphore terroriste dans *The Day The Earth Stood Still* (2008), qui formule en filigrane un certain nombre de critiques par rapport aux doctrines et pratiques Américaines post-11 Septembre et Guerres d'Irak. Premièrement, le film est un tacle contre le sentiment d'omnipotence et la prétention des Etats-Unis à décider pour le reste du monde. L'Alien Klaatu, joué par l'acteur Keanu Reeves, arrive à Manhattan sous forme humaine accompagné de GORT, une sorte de robot géant. On apprendra plus tard dans le film qu'il est venu sonder la Terre et ses habitants afin de savoir si ceux-ci devraient être exterminés pour sauvegarder les ressources naturelles de la planète. Immédiatement, Klaatu est appréhendé par l'armée Américaine qui lui tire dessus. Alors qu'il exprime le désir de s'adresser à l'ONU (« *a gathering of world leaders* »), la Secrétaire d'Etat des Etats-Unis l'en empêche. Klaatu lui demande alors : « *Do you speak for the entire human race ?* » Elle lui répond « *I speak for the President of the United States* », comme si cela était équivalent.

Elle va constamment contre l'avis des scientifiques, le retient contre sa volonté, le soumet à la torture.



The Day the Earth Stood Still, 2008

Le gouvernement Américain s'accorde un droit de propriété sur l'Alien et son potentiel génétique et dissimule toute information à ce propos du public et de la communauté internationale. Cela est désigné comme un problème : on voit, dans le film, les journaux télévisés montrer les dirigeants étrangers Angela Merkel et Vladimir Putin (des personnes non-fictionnels donc) critiquer le comportement des Etats-Unis. La Secrétaire d'Etat connaît ses dossiers et est persuadée d'agir de façon raisonnable mais son obsession pour la sécurité nationale la pousse à faire les mauvais choix. Ils optent pour la violence préemptive et annihilent ainsi toute possibilité de dialogue et de résolution. C'est le deuxième grand point de critique du film, plus implicite. L'obsession pour leur propre sécurité et la peur de leur destruction travestit leurs comportements. La Secrétaire d'Etat justifie l'usage de techniques d'interrogation potentiellement violentes en disant : « *We need to know what they're planning to do and we need to know now* ». La nécessité prend le pas sur les règles. Ces actions sont prises alors même que l'on voit bien, dès le début, que cela ne changerait rien car leur puissance est bien supérieure. Même les *Reaper Drones* (les mêmes qui sont utilisés pour les frappes au Moyen

Orient et en Afghanistan) sont détruits immédiatement. Quoiqu'ils fassent, cela renforce l'ennemi. Ce n'est pas la bonne manière de faire, bien que ce soit celle qui paraisse la plus instinctive. On le voit dans les dialogues entre Helen et son fils Jacob, dont le père était militaire :

" Jacob : *we should stay and fight*

Helen : *They didn't come here to hurt us.*

Jacob : *Well we should kill them anyway, just to make sure."*

La solution est finalement apportée par la gentillesse de Helen et son fils, et son discours : les vrais *leaders* de notre monde sont les scientifiques, les intellectuels, les prix Nobel. Ceux-ci valent la peine de sauvegarder la planète. La diplomatie et la communication auraient pu dès le début éviter la crise (la décision de Klaatu d'enclencher la procédure de destruction) mais la doctrine américaine incarnée par la Secrétaire d'état ne laisse pas de place pour cela. Traditionnellement, les films de ce type n'accordent pas non plus d'attention à ce genre de solution pacifique. Cela semble évoluer, notamment avec la sortie en 2015 du film *Arrival* qui est une ode à la communication. Le personnage principal est une linguiste dépêchée sur une base militaire Américaine pour tenter de lier contact avec les occupants d'un des douze vaisseaux s'étant posés sur Terre. S'en suit une course contre la montre puisque l'héroïne doit percer à jour leur langage et découvrir leurs intentions alors que les différentes nations s'impatientent et menacent de déclencher une nouvelle guerre globale. On rompt avec la doctrine de la guerre préventive de Bush et la tendance à frapper immédiatement puisqu'on montre à quel point cela peut être dangereux. La communication, la diplomatie et le partage d'information à l'échelle globale sont désignés comme des solutions plus viables.

- Quel est le rôle de la sphère politique ?

Comme on a pu le voir dans la section précédente, le film se fait parfois support critique. Je parlerai ici des films *Starship Troopers* (1997), *District 9* (2009), *Avatar* (2009), *The Day the Earth Stood Still* (2008) et *Arrival* (2016). Ces films communiquent entre autres l'idée que la sphère politique ne devrait pas gérer ce type de rencontre. En effet, les réflexes géopolitiques, bellicistes et sécuritaires sont des facteurs de risque qui peuvent venir déclencher une menace là où il n'y en a pas. Les cercles académiques, scientifiques, sont plus à même de communiquer, chercher à comprendre avant d'attaquer et peuvent ainsi neutraliser la menace. On le voit à travers les personnages de Grace, l'ethnologue dans *Avatar* (2009), Helen, astrobiologiste dans *The Day The Earth Stood Still* (2008) et Louise, linguiste dans *The Arrival* (2016)⁴³.

Dans la grande majorité des films d'invasion, la sphère politique est largement absente. S'il y a des motifs politiques sous-jacents, ce sont les dirigeants militaires qui les incarnent ou alors la figure politique se résume à un appel au centre de contrôle. Il y a quelques exceptions, comme comme *The Day The Earth Stood Still* (2008) dans lequel la Secrétaire d'Etat est un personnage central mais antagoniste puisque, comme nous l'avons vu précédemment, elle est dépeinte de manière négative et incarne les dérives de l'appareil sécuritaire américain. Les films *Independence Day* (1996) et *Independence Day : Resurgence* (2016) sont d'autres exemples. Dans le premier, le Président est l'un des héros du film. Jeune et sympathique, cet ancien pilote de l'Air Force parvient à sauver l'humanité grâce à son *leadership* et son courage, alors même que les décisions politiques qu'on le voit prendre au cours du film sont plutôt condamnables : pas d'évacuations de civils, lancement d'une bombe nucléaire sur la ville texane de Houston... De même, certains dialogues transmettent une vision particulière de Washington. Connie, la *Chief of Staff* du Président, que l'on voit à la Maison Blanche

⁴³ Elles sont également les rares personnages principaux féminins de notre échantillon total, ce qui serait intéressant à analyser d'un point de vue des représentations de genre dans un futur travail.

au début du film regrette que tout soit « si politique » et qu'il faille toujours négocier et manigancer, ce qui fait apparaître le monde politique comme un entre-soi éloigné des réalités. Egalement, on apprend plus tard dans le film que la Zone 51, objet de théories conspirationnistes réelles depuis des années, existe réellement et que seuls les chefs de la sécurité sont au courant afin que le Président ait plus de facilité à mentir. Le chef de la CIA et le Pentagone sont montrés comme pernicious, ils gardent des secrets et mentent au Président pour conserver leur marge de pouvoir. Ce type de narratif s'inscrit dans un grand cycle de méfiance contre les agences de renseignements qui dure jusqu'à la fin des années 2000 et qui sont mises en images par de nombreux films d'action dans la période.

4.2.2 Bodysnatchers

Dans ce contexte de l'invasion extraterrestre existe également la tradition narrative des « *bodysnatchers* » dans lesquels des entités prennent subrepticement contrôle des corps humains. Les films sur les virus répondent à une logique similaire et sont ainsi traités sur le même mode analytique. Les films analysés dans cette section sont : *The Arrival* (1996), *The Invasion* (2007), *The Host* (2013), *The 5th Wave* (2016), *Outbreak* (1995), et *The Happening* (2007).

- Comment la menace est-elle construite ?

Dans ce type de films, la construction de la menace est directement liée à l'émergence du problème. Il s'agit d'une infection, du risque d'une contamination invisible et quasiment indétectable. Dans *The 5th Wave* (2016) et *The Arrival* (1996), le spectateur découvre tardivement que les Aliens ont pris contrôle des humains, lorsque, en même temps que les héros, l'infection est explicitement montrée par l'image. Dans *The Invasion* (2007) et *The Happening* (2007), le spectateur est comme les protagonistes maintenu dans un doute permanent, la possession des Aliens ne se

manifestant que par des détails infimes dans le comportement des infectés. Ces altérations sont inquiétantes : la suppression d'émotions dans le premier cas et le suicide dans le second. Elles semblent subvertir l'essence de l'être humain.

Dans des films plus classiques où l'infection est virale (*Outbreak*, 1995 ; *Contagion*, 2011), la menace est plus facilement détectable dans la mesure où les symptômes sont physiques et visibles (fièvres, vomissements). L'angoisse au cœur de ces films est le risque pour chacun d'être contaminé, par manque de vigilance ou par hasard. Ce risque distors les relations interpersonnelles puisque les contacts humains deviennent dangereux : chacun est une menace pour l'autre et tuer devient une possibilité. Par exemple, dans *The 5th Wave* (2016), la jeune héroïne tue un homme blessé par crainte qu'il soit infecté et découvre après coup qu'il ne l'était pas. Cette distorsion est mise en évidence par un dialogue à la fin du film *Contagion* (2011). Une fois qu'un vaccin a été trouvé à une épidémie hautement contagieuse, le directeur du CDC (*Center for Disease Control*) sert la main de l'agent d'entretien de son bureau et lui explique que ce geste fût initialement utilisé pour montrer à son interlocuteur que l'on ne porte pas d'arme et qu'on ne lui veut donc aucun mal. Ce geste reprend sa signification originelle après une période de violence et de crainte d'autrui. C'est en cela que le virus ou l'infection est particulièrement menaçant : dans sa capacité à soudainement subvertir les comportements humains et déséquilibrer le tissu économique, social et politique.

Ces films mettent en image des angoisses familières. Effectivement, l'histoire contemporaine a été rythmée par des épisodes de grandes épidémies qui ont été largement médiatisés. Parmi elles, le Sida, la vache folle et la grippe aviaire, qui ont déclenché des scandales sanitaires et modifié les manières de consommer à l'échelle internationale ; ou encore, plus récemment, les épidémies Ebola et Zika. L'épidémie est une angoisse régulière et constamment ravivée. Dernièrement l'attention a été portée sur la possibilité d'un virus résistant aux antibiotique et l'OMS a lancé en 2018 une alerte sur la « Maladie X » dans son rapport annuel sur les dangers sanitaires⁴⁴, une maladie qui n'existe

⁴⁴<https://www.bfmtv.com/sante/la-maladie-x-pourrait-etre-le-prochain-danger-mondial-selon-l-oms-1394752.html#xtor=AL-68>

pas encore mais à laquelle il faut se préparer. Elle pourrait venir de multiples sources : manipulation génétique, accident, transmission de l'animal à l'homme ou encore d'un acte terroriste et provoquerait une pandémie. Un scénario catastrophe déjà mis en image par les films susmentionnés, aussi bien ceux à vocation réaliste que, par équivalent scénaristique, par les films de « *bodysnatchers* ». Ces craintes sont intimement liées à la mondialisation dans la mesure où ces épisodes révèlent à quel point le monde est interconnecté. Alors qu'auparavant les porteurs de maladie décédaient en mer, les trajets sont aujourd'hui plus fréquents, plus rapides, et durent moins longtemps que la période d'incubation⁴⁵. C'est ce qui est à l'origine de l'épidémie de SRAS (Syndrome Respiratoire Aigu Sévère), déclenchée en 2003 et qui pourrait avoir inspiré le film *Contagion* (2011). Dans celui-ci, une femme américaine tombe malade et meurt après un voyage d'affaire à Hong Kong. D'autres cas se déclenchent autour du globe et la découverte de l'origine du virus à la fin du film amène le spectateur à penser qu'une épidémie globale peut se déclencher extrêmement facilement et rapidement : d'un contact entre deux animaux dans la jungle, à la cuisine d'un restaurant de Macao en Chine, aux employés et clients, qui voyagent par la suite et contaminent leurs entourages dans leurs pays respectifs. Ainsi, l'inter-connectivité accrue du monde donne corps à ce type de scénarios qui à leur tour incarnent des angoisses actuelles.

- Quelles sont les solutions apportées ? Directement liée à la question : quel est le rôle de la sphère politique ?

Ce type de menace met les appareils étatiques face à l'impuissance : face à un ennemi infiniment petit, l'arsenal défensif –aussi sophistiqué qu'il soit– est inutilisable. Les solutions dépendent des protocoles médicaux en place et suivent un schéma assez classique : mise en quarantaine des contaminés et recherche d'un antidote par découverte d'anticorps (dans l'agent zéro dans *Contagion*, 2011, et *Outbreak*, 1995 ; ou dans le sang d'un enfant immunisé dans *The*

⁴⁵ <https://www.neonmag.fr/interview-les-theories-du-complot-sont-inseparables-des-epidemies-503768.html>

Invasion, 2007). Tous les films sont centrés sur les États-Unis et montrent une multitude d'agences nationales au travail : le CDC (*Center for Disease Control*), la FEMA (*Federal Emergency Management Agency*), et l'USAMRIID (*United States Army Medical Research Institute of Infectious Diseases*). La question de la confiance est au centre de ces films, dans la sphère privée comme on a pu le voir dans la section précédente, mais également dans la sphère publique. Les autorités responsables font-elles vraiment le nécessaire ? N'y a-t-il pas d'intérêts dissimulés ? Dans *The Invasion* (2007), les vaccins proposés par la CDC sont en fait une façon supplémentaire d'administrer le virus puisque les têtes pensantes de l'institution, ainsi que les médias, sont contrôlés par les Aliens. Dans *Outbreak* (1995), une petite ville de Californie est touchée par un virus proche d'Ebola à cause d'un singe qui s'est enfui d'un laboratoire. Le héros découvre que l'Armée, obsédée par une logique de course à l'armement et le maintien de ses budgets, a cultivé et protégé le virus pour s'en servir en tant qu'arme biologique. Elle dissimule ses agissements et est prête à tout pour la protéger. Le Général responsable de cette machination agit en coopération avec la Maison Blanche et son *Chief of Staff*. Le Président est absent des meetings, ses conseillers scientifiques sont acquis à la cause de l'Armée : il est aisé de le manipuler pour qu'il accepte la solution du Général (le bombardement de la ville). Une aura de méfiance entoure également les différentes agences qui évoluent dans le film *Contagion* (2011) : qui sera soigné en premier ? Le vaccin est-il efficace ? Quelques éléments vont confirmer ces doutes : le directeur du CDC décide de donner un vaccin à sa fille en priorité sans suivre la procédure de distribution ; l'OMS, jouant un rôle secondaire, décide de donner un vaccin placebo à un groupe de civils chinois ayant pris en otage l'une de leurs employées. Ces méfiances sont instrumentalisées par un blogueur complotiste qui se fait le fer de lance d'un mouvement anti-vaccins et ment à sa communauté pour accumuler argent et influence. Il pactise avec des sociétés pharmaceutiques pour vendre une solution inefficace au détriment des vaccins.

Ces éléments font écho aux théories du complot par rapport à l'émergence (le SIDA⁴⁶ et la Grippe A auraient été inventée dans les laboratoires secrets de l'OMS et de l'ONU pour détruire la moitié de l'humanité) et au traitement de ces épidémies. Popularisé par les déclarations de l'actrice Jenny McCarthy, un vrai débat est actuellement en cours concernant la possibilité (infondée) que les vaccins provoquent l'autisme chez les enfants⁴⁷. En témoignent les 41% de répondants à une étude en France étant en désaccord avec l'affirmation selon laquelle les vaccins sont sans dangers (Larson et al., 2016) et la saillance du mouvement anti-vaccination aux Etats-Unis, cette défiance pose de vrais risques pour la santé publique. Des études ont en effet montré que la défiance face aux vaccins a causé des épidémies et contribue à ralentir l'éradication de la polio à l'échelle globale (Ibid, 2016).

La constance de la défiance comme outil narratif dans les films de grand public entre en résonance avec des craintes réelles qui peuvent provoquer des effets réels. Comme le film *Contagion* (2011) a montré à travers le personnage du blogueur conspirationniste, ces mécanismes sont dynamisés et amplifiés par le fonctionnement des réseaux sociaux. L'exemple de Youtube est illustratif en ce sens. Une enquête du Guardian a en effet montré que l'algorithme derrière la plateforme vidéo était biaisé de façon à proposer à l'internaute des vidéos toujours plus extrêmes et sensationnistes⁴⁸. Le collaborateur du Guardian pour cet article a créé un site, AlgoTransparency.com⁴⁹, pour démontrer ces effets. Celui-ci propose à l'internaute de choisir un thème et de voir quelles sont les vidéos qui sont les plus fréquemment recommandées sur Youtube. Parmi les thématiques proposées : la NASA, « Alien Life », « Vaccines ». Les résultats montrent

⁴⁶ Une anthologie des théories du complot autour du VIH :

<https://www.nouvelobs.com/monde/20090717.OBS4500/le-sida-creation-invention-accident.html>

⁴⁷ <https://www.livescience.com/43577-why-rich-educated-parents-avoid-vaccinations.html>

⁴⁸ <https://www.theguardian.com/technology/2018/feb/02/how-youtubes-algorithm-distorts-truth> & <https://www.theguardian.com/technology/2018/feb/02/youtube-algorithm-election-clinton-trump-guillaume-chaslot>

⁴⁹ <https://algotransparency.org/?candidat=nasa&file=ytreco-science-2018-05-02>

que les théories complotistes, les fake news, et contre-vérités sont plus susceptibles d’êtres proposées au visionnage (et donc certainement visionnées).

4.3 La Catastrophe

Une seconde grande famille de menace est constituée par les catastrophes naturelles. Au temps de la médiatisation des phénomènes naturels et de leur augmentation probable à cause du réchauffement climatique, ces films cristallisent un certain nombre d’angoisses. Dans cette section, nous parlerons des films *2012* (2009), *San Andreas* (2015), *Volcano* (1997), *Deep Impact* (1998), *Armageddon* (1998), *The Day After Tomorrow* (2004), *The Core* (2003), et *The Happening* (2007).

- **Comment la menace est-elle construite ?**

Ces films reposent sur un même schéma de construction de la menace : des images spectaculaires, exagérées ; un compte à rebours visible, angoissant ; et un sentiment d’insécurité permanente. Les éléments se déchainent et tout devient dangereux : les poutres, constructions, immeubles, bancs, et voitures qui peuvent s’effondrer, s’envoler et heurter l’individu ; le sol qui peut s’ouvrir, ou même le ciel duquel peut tomber des débris. Les images sont exagérées mais réalistes, si bien qu’à la sortie des cinémas ayant projeté *The Day After Tomorrow* (2004), la Croix Rouge a mis en place des stands d’information sur comment réagir en cas de tempêtes, blizzards ou inondations pour les gens inquiets après avoir vu le film. En 1998 sont sortis deux films au synopsis très similaire : *Armageddon* et *Deep Impact*, dans lesquels un astéroïde risque de heurter la Terre. La menace s’inscrit dans un échéancier anxiogène rappelé à différents moments du film avec des images de compte à rebours et dans les dialogues avec mention de dates ou du temps qu’il reste avant l’impact. L’astéroïde est décrit comme apocalyptique, on l’appelle « astéroïde exterminateur » dans *Armageddon* et « *Extinction Level Event* » dans *Deep Impact*. Pour rendre compte de son

potentiel destructeur, on rappelle sa taille en l'inscrivant dans une échelle du quotidien, familière aux Etats-Unis : il fait la taille du Texas dans *Armageddon*, de la ville de New York dans *Deep Impact*. On décrit également ses effets : de gigantesques tsunamis et des nuages de poussière qui plongerait la planète dans un hiver nucléaire.

Dans le film *The Core* (2003), l'arrêt de la rotation du noyau terrestre entraîne des dérèglements magnétiques et expose la Terre à la destruction à cause des rayons du Soleil. Dans l'attente de cette destruction, les répercussions sont multiples et planétaires : explosions spontanées, inversion des pôles, arrêts des pacemakers... *The Day After Tomorrow* (2004) propose de mettre en images le dérèglement climatique, avec le déclenchement soudain d'une nouvelle ère glaciaire ravageant l'hémisphère Nord. Au froid s'ajoute l'impossibilité du transport : les hélicoptères, traditionnellement synonymes de sauvetage, sont incapables de voler dans de telles conditions. Dans *San Andreas* (2015) et *Volcano* (1997), la menace provient du déclenchement de l'activité sismique de la faille de San Andreas qui passe sous Los Angeles et San Francisco. Ces films font écho à la menace du « *Big One* », un séisme d'importante magnitude qui devrait toucher la Californie dans un futur proche et qui fait l'objet d'exercices annuels de préparation et de toute une série de théories du complot⁵⁰. La catastrophe (un séisme à San Francisco, un volcan à Los Angeles) survient en plein cœur urbain, et met en danger le mode de vie californien. Dans le film *2012* (sorti en 2009), l'humanité fait face à une catastrophe généralisée (tsunamis, éruptions volcaniques, et tremblements de terre) et planétaire. En plus d'un soin particulier apporté aux effets spéciaux et au réalisme des images du film, il y a eu un effort au niveau du *marketing* pour appuyer le sentiment d'angoisse face à la menace, notamment en jouant sur la corde conspirationniste. La bande-annonce a joué sur la confusion entre la fiction et le réel avec des images de dévastation et un message : « *How would the governments of our planet prepare 6 billion people for the end of the world ? They wouldn't. Find out the truth. Google search : 2012* »⁵¹. Les recherches Google menaient à des faux blogs et au site du

⁵⁰<http://www.slate.fr/story/153329/californie-tremble-attente-big-one>

⁵¹ Bande Annonce pour le film 2012 (2009) <https://www.youtube.com/watch?v=sFXGrTngogQ>

fictionnel *Institute for Human Continuity* qui proposait alors aux internautes de participer à une loterie pour faire partie des gens sauvés de la destruction globale. David Morrison, un scientifique de la NASA, a condamné cette idée et déclaré avoir reçu plus de 1 000 messages de gens inquiets et parfois suicidaires ayant cru que le site était réel⁵².

- Comment survient le problème, l'élément déclencheur ?

L'angoisse de la catastrophe naturelle est, comme celle de l'invasion, intimement liée à son déclenchement soudain, à son imprévisibilité. La menace survient par accident, au sens d'un évènement aléatoire, fortuit. Soudainement, on détecte une anomalie dans des mesures routinières. Par exemple, dans une zone active, des experts relèvent une activité sismique inhabituelle, qui se révèle être annonciatrice de la création d'un volcan (*Volcano*, 1997) ou d'un séisme (*San Andreas*, 2015). Dans les films *Armageddon* et *Deep Impact* c'est, au-delà du hasard, par « erreur » que l'on apprend l'imminence de la destruction puisque l'astéroïde est repéré par des non-professionnels : un collégien en classe d'observation dans *Deep Impact* et un amateur d'astronomie dans *Armageddon*. Ces accidents peuvent être source d'angoisse : avec tous les moyens que l'on semble avoir aujourd'hui, ne sommes-nous pas capables de détecter ce type de menace suffisamment tôt ? Comme dans les films d'invasion, cela peut venir légitimer une course à la sophistication des matériaux de détection et de surveillance.

La menace posée par les catastrophes naturelles a également une dimension biblique et est souvent apparentée à un déchainement divin. Dans le film *Volcano* (1997), le héros compare la décision de construire un réseau de transport souterrain dans une zone sismique active (Los Angeles) à l'homme insensé qui a construit sa maison sur le sable dans l'évangile de Matthieu. Dans ce passage, deux hommes bâtissent leurs maisons, l'un sur un roc, l'autre sur le sable. Lorsque les torrents viennent, la maison sur le sable s'est effondrée tandis que l'autre a tenu. Les deux hommes étaient

⁵² <https://www.independent.co.uk/news/science/relax-the-end-isnt-nigh-1804340.html>

croissants mais celui qui a bâti sa maison sur un roc a compris et appliqué les enseignements de Jésus⁵³. Au début du film, Los Angeles est montrée dans ses dimensions les plus « impies » avec des plans prolongés sur les centres commerciaux, la publicité, la violence, ou encore la chirurgie esthétique. Il est impliqué que la catastrophe s'abat sur ceux qui ont oublié Dieu. Ces références au religieux sont multiples : le titre même du film *Armageddon* (1997) est un terme issu du Nouveau Testament désignant le lieu du combat final entre le bien et le mal. Dans les films *2012* (2009) et *Deep Impact* (1997), une partie de la solution adoptée est la création d'arches de Noé. Dans *2012* (2009) le Président américain est montré en train de prier. Dans *Deep Impact* (1997) le Président américain professe un discours empreint de notions religieuses... La constance de ces références inscrit une certaine idée de ce que doit être la relation entre religion et pouvoir : un ou une politicien(ne) vertueux doit être croyant(e).

Dans certains cas de figure, l'action humaine est à l'origine de la catastrophe. Le film se fait alors support d'un discours critique. Dans *The Core* (2003), on apprend que l'origine du problème est le gouvernement américain. Dans une situation de course à l'armement, ils ont créé une arme sismique provoquant des tremblements de terre destructeurs n'importe où sur la planète après avoir entendu que leurs ennemis poursuivaient des objectifs similaires. Cette arme a dérégulé le noyau terrestre et provoqué une série de catastrophes. Ce type d'arme fait régulièrement l'objet de théories et complots. En 2010, le président vénézuélien Hugo Chavez déclare que le séisme qui a touché Haïti la même année aurait été déclenché par les États-Unis pour tester une arme sismique similaire à celle de *The Core* (2003) et s'en servir d'excuse pour déployer des troupes à Haïti sous des raisons humanitaires. Sa déclaration, issue d'un rapport de la marine russe, est reprise et publiée sur un site d'information⁵⁴ proche de la présidence qui suggère également que le programme américain HAARP (*High Frequency Active Auroral Research Program*) est responsable de tremblements de terre

⁵³ <https://www.biblegateway.com/passage/?search=Matthew+7%3A24-27&version=ESV>

⁵⁴ <http://www.foxnews.com/story/2010/01/21/hugo-chavez-mouthpiece-says-us-hit-haiti-with-earthquake-weapon.html>

en Californie et en Chine, en prévision d'une destruction de l'Iran. L'article fût rapidement supprimé, mais ces accusations ont valu une session d'urgence à l'ONU. En 2003, Mahmoud Ahmadinejad, alors président de la République d'Iran, a à son tour accusé l'Europe de manipuler la météo pour causer des inondations en Iran⁵⁵. Ces armes n'existent pas encore, bien que ce soit un pôle de recherche de l'US Air Force, comme en témoigne un rapport⁵⁶ de 1996 : « *Weather as a Force Multiplier : Owning the Weather in 2025* ». L'idée ne vient évidemment pas du cinéma mais il met en image ce type de technologie et peut contribuer à créer le doute. Ce doute prend une dimension dangereuse quand les informations sont manipulées par des acteurs internationaux.

Le poids de l'activité humaine comme origine de la menace est particulièrement visible dans *The Day After Tomorrow* (2004) dans lequel la catastrophe est causée par une accélération du réchauffement climatique. A travers le personnage principal, un scientifique que l'on voit évoluer dans une conférence internationale de l'ONU sur le climat au début du film, il est répété que l'activité humaine est responsable. A cette occasion, alors que les représentants de la Tunisie et l'Arabie Saoudite s'enquient de ce problème, le représentant Américain, le vice-président, est sceptique. Il s'interroge sur le prix des accords de Kyoto, rétorque que l'économie est tout aussi fragile que l'environnement. A plusieurs reprises, celui-ci choisit d'ignorer les faits scientifiques et de ne pas agir. On peut y voir une critique directe à l'attitude de Bush, alors président, et son vice-président Dick Cheney (certains ont d'ailleurs noté que l'acteur du film lui ressemblait) par rapport à l'environnement dans le contexte des accords de Kyoto. Egalement, bien que la menace en elle-même soit plus proche d'une infection, on pourrait ici traiter du film *The Happening* (2008) qui reprend ce thème écologique. La menace dans ce film est une mystérieuse contamination qui pousse les êtres humains à se suicider. On apprend, à un stade avancé du film, que les plantes sont à l'origine de la catastrophe. Elles ont commencé à diffuser des spores afin d'éradiquer l'être humain sous sa forme sociétale (elle attaque l'homme quand il est en groupe) afin d'assurer leur

⁵⁵ <https://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/middleeast/iran/8527455/Mahmoud-Ahmadinejad-says-Europe-stealing-Irans-rain.html>

⁵⁶ <http://csat.au.af.mil/2025/volume3/vol3ch15.pdf>

survie. L'homme détruit son écosystème et cet écosystème évolue de manière à assurer sa subsistance.

On retrouve ainsi dans les films de catastrophe naturelle une triple construction de la menace environnementale, telle que celle mise en avant par Maertens (2015) : une menace pour la sécurité nationale et l'ordre international (par exemple les flux migratoires dans *The Day After Tomorrow*, (2004)) ; une menace pour la sécurité humaine (manque de ressources naturelles, menace pour la survie de l'homme) ; et l'activité humaine comme menace pour l'environnement.



The Day After Tomorrow, 2004

- Quelle sont les solutions apportées ?

Devant ce déchainement soudain de violence, le répertoire d'action est limité. L'humain peut essayer de s'abriter et survivre, ou alors tenter de contrôler le phénomène qui le menace. Ce contrôle est au cœur du film *Volcano* (1997) dans lequel le héros dirige les efforts des différents corps de métier à Los Angeles pour maîtriser le volcan qui vient d'émerger dans le centre-ville. On utilise la technique humaine pour contrôler la nature : les flux de lave sont déviés grâce à l'utilisation de bombes, tunnels, et corridors de ciment. On retrouve cette idée dans *Armageddon* (1997) dans lequel on envoie une équipe de foreurs pétroliers sur un astéroïde menaçant la Terre afin qu'ils y creusent un puit et posent une bombe nucléaire. Ce fantasme de l'être humain qui parvient à dompter et modeler la nature à son bon vouloir disparaît des écrans à la fin des années 2000. La fuite et l'adaptation sont maintenant les maîtres mots et le film de 2004 *The Day After Tomorrow* en est un exemple paradigmatique. Le réchauffement climatique s'est accéléré et a provoqué une nouvelle ère glaciaire sur l'hémisphère Nord. Alors que les pouvoirs politiques cherchent des solutions, le personnage principal –un paléo climatologue– leur confirme qu'il faut laisser faire car il est trop tard. La seule option disponible pour le gouvernement était l'évacuation mais, n'ayant pas pris mesure de la situation plus tôt, des vies sont perdues alors que l'issue reste la même. La seule solution qui se propose au peuple américain est la fuite, la migration massive vers les États « du sud » qui les accueillent en tant que réfugiés climatiques en échange de l'annulation de leur dette.

Ce scénario hypothétique pose la question de la collaboration internationale. A partir de 2000, la coopération est un thème plus fréquemment abordé dans ce type de films. Elle reste cependant au second plan, puisque les Etats-Unis demeurent au centre de l'intrigue : ce sont eux qui prennent les décisions majeures, eux qui sont à la source de la solution. Dans *The Core* (2003), l'effort de construction de la navette permettant d'atteindre le noyau terrestre afin de le faire redémarrer grâce

à la détonation d'une bombe nucléaire est montré comme un effort international. On voit des représentants étrangers, notamment des pays arabes, venir en Utah visiter le chantier décoré de drapeaux internationaux et la France donner ses armes nucléaires. D'ailleurs, l'équipage chargé de naviguer jusqu'au noyau terrestre compte un Français dans ses rangs. Serge, bon vivant, drôle et sympathique, est un ami proche du personnage principal. Son identité française est marquée par son accent et l'utilisation de clichés. On cherche à mettre en image un multilatéralisme, à travers des personnages aidant. C'est un mode similaire aux films post-1995 (post-Guerre Froide), qui cherchent à montrer des personnages russes comme collaborateurs et non plus comme antagonistes. Dans *Armageddon* (1997) et *Deep Impact* (1997), la NASA et le gouvernement américain envoient des équipages placer une bombe nucléaire au cœur d'un astéroïde. Ils reçoivent une aide russe, dès la conception de l'opération dans *Deep Impact* et à travers Oleg, un astronaute russe chargé du ravitaillement des navettes spatiales dans *Armageddon*. Hollywood cherche certainement à réparer la vision qui a prévalu dans les films de science-fiction de la Guerre Froide en mettant une collaboration en image mais l'apport russe est minime. Dans *Deep Impact*, le personnage russe est secondaire et ne participe que peu à l'intrigue, il fait de la figuration au sein de l'équipage de sauvetage. Dans *Armageddon*, Oleg est caractérisé par des clichés (il porte un tee-shirt de l'URSS, une chapka, parle avec un accent très prononcé) et son comportement est douteux. Il semble ivre en permanence, fait des erreurs, et son héroïsme est justifié par lui-même par la crainte d'être perçu comme un lâche face aux américains de retour dans son pays. Au-delà du personnage, le programme spatial russe est montré comme archaïque : la station Mir est détruite très facilement par un simple court-circuit, Oleg répare le tableau de bord en frappant dessus alors que son homologue américaine tente des manœuvres sophistiquées. Ainsi, le focus héroïque est américain. La survie de l'espèce humaine repose sur leurs épaules et le monde entier est en position passive, d'attente et de prière pour que leurs efforts soient couronnés de succès. Par ailleurs, il est intéressant de voir que les stratagèmes en place dans la réalité résonnent avec ceux de la fiction, et sont régulièrement mis en parallèle dans les médias qui se servent du cinéma comme cadre

d'interprétation. En mars 2018, une série d'article a été publiée sur l'astéroïde Bennu, qui présente un risque (infime) de percuter la Terre en 2135⁵⁷. Le protocole de la NASA est de déployer une navette⁵⁸ sensée entrer en collision avec l'astéroïde pour dévier sa trajectoire ou la faire exploser grâce à une arme nucléaire.

En terme de collaboration internationale le film *2012* (2009) est une exception notable. Dans celui-ci, une série de catastrophe avec comme point culminant une montée des eaux drastique s'abat sur la Terre. Les gouvernements mondiaux s'accordent en amont sur plan pour sauver une partie de la population grâce à des arches, financée par l'Arabie Saoudite et construites par la Chine. Les dirigeants (de pays riches) apparaissent régulièrement à travers des vidéoconférences et ont un poids scénaristique. Au cours du film, l'un des personnages principaux –un scientifique conseillant la Maison Blanche– s'oppose au représentant du pouvoir américain, le chef de la sécurité, qui refuse d'accueillir plus de personnes à bord des arches. A l'issue d'un discours sur les valeurs de l'humanité, il convainc les dirigeants étrangers de jouer le rôle de contrepouvoir au gouvernement américain, fait inédit dans l'ensemble des films de l'échantillon. Le film semble remettre en question l'ascendance américaine à travers l'idée d'un nouveau monde, dans lequel il n'y aurait plus d'Etats-Unis en tant que tel comme le suggère le Président dans un dialogue. Cette idée est incarnée symboliquement par la scène finale du film qui dévoile les nouveaux contours de la Terre : les continents ont bougé et l'Afrique, seul continent émergé, devient le nouveau berceau de l'humanité.

- Quel est le rôle de la sphère politique ?

Comme on a pu le voir précédemment, l'inaptitude des responsables politiques à agir est montrée dans *The Day After Tomorrow* (2004) dans lequel le vice-président refuse l'idée du réchauffement climatique alors même qu'il est déjà trop tard et met ainsi son peuple en danger. Le

⁵⁷ <https://www.llnl.gov/news/scientists-design-conceptual-asteroid-deflector-and-evaluate-it-against-massive-potential>

⁵⁸ La navette HAMMER : *Hypervelocity Asteroid Mitigation Mission for Emergency Response*

portrait à charge ne s'arrête pas là. Mis à part le Président rassurant joué par Morgan Freeman dans *Deep Impact* (1997) qui s'adresse régulièrement aux citoyens, leur donne beaucoup d'information et leur assure que la vie continue et que l'Etat restera fonctionnel jusqu'au bout, la sphère politique est souvent montrée comme incapable voire malfaisante. Le film *2012* (2009) en est le paroxysme puisque le gouvernement se retrouve catapulté comme antagoniste au même titre que la catastrophe planétaire. En effet, les gouvernements mondiaux s'allient et dissimulent l'apocalypse à venir aux citoyens en mentant à travers les médias et tuant ceux qui menacent de divulguer la vérité. Le Conseiller du Président justifie cela en disant « *Anybody who tried to talk was not just an enemy of the state, they're an enemy of humanity* ». Ce personnage amoral et avide de pouvoir incarne le système défaillant. Celui-ci est axé sur l'argent : alors que l'accès aux arches est dit conditionnel au potentiel génétique de chacun, les tickets sont vendus aux plus riches. Le Président américain bénéficie en revanche une image positive. Il est humanisé et héroïsé : on le voit prier, douter de ses pratiques et il décide de rester en arrière afin de révéler la vérité et d'aider les blessés autour de la Maison Blanche. Il justifie son geste à son conseiller scientifique en lui disant : "*A young scientist is gonna be worth 20 old politicians*". On peut y voir une remise en question du pouvoir politique.

Dans *The Core* (2003) aussi, les citoyens sont maintenus dans l'ignorance. Afin de dissimuler l'ampleur de la catastrophe causée par le dérèglement du noyau central de la Terre et de pouvoir conduire leur opération en toute quiétude, le Pentagone engage un hacker pour qu'il efface toute information sur des événements inhabituels sur internet. A la fin, celui-ci se retourne contre le gouvernement et rend public, à la demande du héros, les plans du projet DINASTI (l'arme géologique américaine à l'origine du problème) et les envoie aux médias internationaux ainsi qu'à l'ONU et l'OTAN. Le gouvernement est dans le film représenté par un général, un homme bon mais obsédé par la guerre. Au nom de la sécurité nationale et de la doctrine de la *Mutually Assured Destruction*, ils mentent aux citoyens et prennent des risques inconsidérés qui menacent dans ce cas de détruire la planète entière.

Finalement, on pressent déjà en filigrane que ce type de films se repose davantage sur l'héroïsme individuel. Les personnages principaux sont très souvent des pères de famille qui luttent pour sauver leurs proches, leur courage exacerbé par l'adversité. Il y a en parallèle un fort accent sur le héros américain du quotidien. Dans *San Andreas* (2015) et *Volcano* (1997), il s'agit de deux hommes forts, respectivement ancien pompier et employé de l'*Office of Emergency Management* (OEM) qui permettent de mettre en image le déploiement des ressources locales et la résilience américaine face à la catastrophe. Cette focalisation sur l'individu devenant solution au problème et non pas sur le système entre en résonance avec la culture Américaine de méfiance par rapport aux institutions. Le système, dans toute sa complexité et malgré ses nombreuses ressources, n'est d'aucune aide pour les protagonistes : le salut vient du *American Hero*. Le héros-père de famille est une figure que l'on retrouve également dans les films d'invasion, par exemple *Signs* (2002) ou encore *War of the Worlds* (2005). Dans ceux-ci, le héros prend les armes (littéralement comme figurativement) qu'il trouve, chez lui ou à proximité, pour défendre sa famille contre l'opresseur. Cela est intéressant à remettre en perspective avec les débats sur le port d'arme aux Etats-Unis. Dans un certain sens, on pourrait dire que ce type de narratif donne corps aux arguments *pro-gun* et participe d'une légitimation du droit au port d'arme en illustrant son utilité par l'image.

4.4 La Déroute

Une troisième grande incarnation de la menace dans le cinéma de science-fiction est celle induite par le progrès technologique. Deux types de risques y sont associés : la perte de contrôle et l'aliénation. Cette section est particulièrement intéressante en terme de construction de la menace dans la mesure où on est plus proche du réel. Est-elle présentée comme intrinsèquement mauvaise ou seulement comme mal utilisée ? On est pleinement dans une logique de construction du consentement ou de cadrage. Dans la section « Perte de contrôle », le focus est sur la technologie en tant que telle qui se retourne contre l'Homme, dans la section « Aliénation », la société et ses

dérappages sont à l'origine de la menace. Elles sont similaires, on retrouve les mêmes angoisses, les mêmes tensions, mais elles sont sensiblement différentes en terme de structure et les traiter séparément permet une meilleure lisibilité.

4.4.1 La Perte de Contrôle

- Comment la menace est-elle construite ?

La menace dans les films de cette section est liée à la perte de contrôle. L'objet se retourne contre son créateur. Ces scénarios s'inscrivent dans une tradition narrative que l'on retrouve déjà dans des récits plus anciens comme le mythe du Golem de Prague au 16^{ème} siècle⁵⁹, ou encore le livre Frankenstein ou le Prométhée Moderne de Mary Shelley (1818). Ce type d'histoire prend une résonance particulière quand il s'agit de thématiques comme l'intelligence artificielle ou la robotique, dont le développement est aujourd'hui en plein essor. Dans cette section, on compte en effet des films sur la robotique (*I Robot*, 2004 ; *Surrogates*, 2009 ; *Robocop*, 2014), l'armement (*The Core*, 2003), le génie génétique (*Mimic*, 1997 ; *Species*, 1995 ; *Species II*, 1998), le clonage (*The 6th Day*, 2000), et l'informatique (*Minority Report*, 2002 ; *Stealth*, 2005). Selon les thématiques, on observe des logiques scénaristiques différentes. Etant donné que la menace est directement liée à la façon dont elle survient, nous traiterons ces films de manière thématique.

Technologie du vivant [Génie génétique, clonage...]

Dans les films traitant des domaines de la technologie du vivant, le problème est généralement déclenché par accident ou négligence. Dans le film *Mimic* (1997), une entomologiste crée une race d'insecte afin de lutter contre la propagation d'un virus mortel. Cette race est conçue de façon à tuer les cafards porteurs du virus et s'éteindre naturellement après deux ans. Seulement,

⁵⁹ Le Golem de Prague est une créature de glaise qui finit par dépasser son créateur et détruire tout sur son passage

cette race évolue et s'avère capable de se reproduire, devenant ainsi un danger pour l'homme. Dans la saga *Species* (1995 et 1998), le gouvernement américain crée une créature hybride, mi- humaine, mi- alien, nommée Sils mais décide de la détruire quand ils se rendent compte qu'ils ne peuvent la contrôler. Sils prend peur et s'échappe, elle tue quiconque se met en travers de son désir de reproduction. Le point commun de ces films est que la créature est mue par un instinct de survie. Elle est menaçante parce que sa conscience est limitée et hermétique aux notions humaines du bien et du mal, à la loi. Le film *The 6th Day* (2000), avec Arnold Schwarzenegger, raconte l'histoire d'un homme qui se retrouve face à un clone de lui-même. Cette rencontre révèle la conspiration secrète d'un homme, Michael Drucker, PDG de l'entreprise *Replacement Technologies*, spécialisées dans le clonage animal. Celui-ci contourne les lois en place interdisant le clonage humain afin de protéger les élites –et lui même– de la mort et ainsi gagner en influence en les remplaçant régulièrement par des clones.

Les angoisses révélées par les manipulations génétiques ouvrent souvent une réflexion par rapport à l'altérité, par rapport à ce qui nous rend humain mais également par rapport aux usages qui peuvent être faits de l'avancée technologique. Ces angoisses ont souvent une connotation religieuse, avec par exemple le titre du film *The 6th Day* (2000) qui se réfère à la création divine. La menace posée par la technologie du vivant est représentée comme intrinsèquement mauvaise dans la mesure où l'on joue avec la nature et où, cela est répété à plusieurs reprises en filigrane, les humains ne devraient pas se prendre pour Dieu. Ces films ont vocation à s'ancrer dans le réel, à jouer un rôle d'avertissement. L'introduction du *The 6th Day* (2000), retrace le chemin parcouru depuis le clonage en 1996 de la brebis Dolly et s'adresse directement au spectateur en indiquant que le film se situe « *in a near future, closer than you think* ». En 2018 aux Etats-Unis, il est possible depuis quelques années de cloner ses animaux domestiques décédés⁶⁰. Plusieurs entreprises

⁶⁰ La célèbre chanteuse Barbara Streisand donnait même récemment une interview au magazine Variety dans laquelle elle déclaré avoir cloné son chien à plusieurs reprises (<https://www.nytimes.com/2018/03/02/style/barbra-streisand-cloned-her-dog.html>)

proposent ce service, parmi elles ViaGen Pets ou PerPETuate. Le parallèle avec l'entreprise RePET dans *The 6th Day* (2000) est facile à faire. Ces mécanismes ancrent la fiction dans une scientificité tout en questionnant notre propre réalité : on a vécu ces événements, tout va très vite, qui nous dit que des scénarios similaires ne pourraient pas survenir en vrai ? Dans ces films, il y a des freins mis en place, des lois, des mesures de sécurité et il ne s'agit pas de « savants fous ». Cependant, l'accident ou un acte de négligence sont inévitables : ils peuvent provenir d'un événement non prévu dans un laboratoire, ou d'un dérapage venant de quelqu'un avec des intérêts personnels.

Technologie informatique [Robotique, intelligence artificielle...]

Dans ces films, la technologie en question n'est pas nécessairement montrée comme intrinsèquement problématique. Par exemple, à travers le scénario et l'image, le film *I Robot* (2004) indique que le robot n'est pas à rejeter en bloc. Il y a plusieurs générations, des variations. Le film propose autre chose qu'une opposition binaire : robots/être humains. Le héros, Del Spooner, est présenté comme un technophobe : bien que l'intrigue se déroule en 2035, il vit toujours avec un équipement rudimentaire et témoigne d'une certaine nostalgie par rapport à 2004 (l'année où est sorti le film) puisqu'il commande même sur internet des baskets « vintage » datant de cette époque. Surtout, il a une haine vis à vis des robots qui peuplent les rues de Chicago en 2035. On découvre un peu plus tard que lui-même a un bras robotique. En parallèle, Sonny, le personnage du robot accusé du meurtre de son créateur, exprime des comportements humains : il rêve, comprend les émotions, a conscience de sa propre existence... Les face-à-face entre Sonny et Del sont l'occasion pour le spectateur d'interroger leurs différences et leurs similarités. Sonny apparaît comme un « bon » robot, au même titre que la première génération de robots de service qui se révèle inoffensive. Le problème survient lorsque la nouvelle génération de robots, plus sophistiquée, se soulève contre l'humanité sous les ordres de l'intelligence artificielle qui jouait le rôle d'assistante dans le siège de l'entreprise *US Robotics*.

Dans *Stealth* (2005), un trio de pilotes d'élite de l'armée américaine se voit affublée d'un nouveau partenaire : un avion de chasse autonome ou UCAV (*Unmanned Combat Aerial Vehicle*), dirigé par une intelligence artificielle. Bien que l'équipe soit de prime abord méfiante, par peur que de tels engins ne les remplace, l'avion est montré comme le futur de la guerre digitale et les pilotes s'en accommodent rapidement. Le problème survient lorsque l'UCAV est heurté par la foudre et commence à dysfonctionner. Lors d'une opération, l'UCAV développe un jugement qui lui est propre, désobéit aux ordres du Capitaine et s'enfuit. Son comportement imprévisible, lié au fait qu'il confonde programmes de simulation et réalité, est source de risques géopolitiques graves. On comprend au fil du film que l'envoi en mission de ce type d'avion a été précipité par le Capitaine afin de servir des objectifs politiques. A la fin du film, l'UCAV redevient docile et se sacrifie pour aider l'équipe de pilote.

Le problème dans ces films vient d'une faille dans le système qui rend la technologie qu'il entend régir dangereuse pour l'être humain. Dans les films où, comme dans *I Robot* (2004) ou *Stealth* (2005) il est question d'intelligence artificielle, le problème vient de l'évolution spontanée de celle-ci, de sa capacité d'apprentissage que l'on a mal anticipée. C'est la confiance aveugle dans le système, le manque de supervision ou de recul qui provoque un problème, et non pas la technologie en elle-même. Ces films permettent de prendre du recul sur le progrès et de nous interroger sur ses tenants et aboutissants, mais également, dans certains cas, de formuler une critique sur le temps présent. Une technologie qui est présentée de manière positive peut s'avérer problématique par essence. Par exemple, le film *Minority Report* (2002) s'inscrit dans l'époque post-11 Septembre en imaginant la généralisation d'une police prédictive. A partir de la visions d'oracles, l'équipe de police peut arrêter quelqu'un avant qu'il commette un meurtre et l'enfermer. Lorsque ce système s'avère faillible, au lieu de l'admettre et d'en accepter les conséquences, son créateur préfère sacrifier un innocent afin de le sauvegarder. On peut faire un parallèle avec la doctrine antiterroriste du Président Bush, basée sur les arrestations préventives.

Ces films offrent également un cadrage sur l'usage de la force et le droit d'intervention. Le film *Stealth* (2005), dans une manière similaire aux films d'invasion, semble légitimer une certaine vision des relations internationales et du droit d'intervention. De la même façon que Olivier Corten (2014) relève une résonance entre les actions décrites dans la série télévisée *The West Wing* et une certaine conception américaine du droit international en matière d'intervention, on peut voir que la plupart des films de science-fiction incarnent régulièrement cette vision et *Stealth* (2005) en est un bon exemple. Cette vision, partagée par les doctrines Bush et Clinton, est celle d'une légitime défense comprise sous sa forme la plus extensive. L'auteur en liste trois caractéristiques :

- « La possibilité de viser des États qui abritent ou tolèrent des groupes terroristes, sans qu'il soit nécessaire de démontrer que l'Etat concerné aient envoyé de tels groupes mener une action armée ou qu'il se soit impliqué dans une telle action ;
- L'acceptation de la notion de guerre préventive, en application de laquelle la légitime défense peut être exercée avant qu'une agression armée n'ait pu être établie ;
- L'accent sur le critère de nécessité davantage que sur celui du respect de la lettre des dispositions pertinentes de la Charte des Nations-Unies » (Ibid, p. 4)

Ainsi, les opérations militaires à l'étranger sont justifiées par la nécessité et l'impératif moral davantage que par le respect des règles et procédures internationales. Dans le film *Stealth* (2005), une soldate d'élite de la Naval Air Force est contrainte de faire un atterrissage d'urgence en Corée du Nord. Son collègue et ami lance une opération de récupération consistant à pénétrer sur le territoire nord-coréen et à bombarder les soldats qui s'y trouvent afin de la sauver. Le franchissement de la frontière est explicitement mis en image, sans pour autant qu'il y ait réflexion ou réprimande de la part du corps militaire ou politique sur cette action qui, dans la réalité, constituerait très clairement un acte de Guerre. Egalement, *Stealth* (2005) semble valider une vision de la légitime défense propre aux doctrines Américaines, notamment celle de la guerre préventive : une légitime défense subjective, non limitée par le droit international et subvertie à la possibilité d'une menace. Par exemple, l'escouade intervient à dans une situation où l'on imagine que les

seigneurs de guerre vont se servir de leurs armes nucléaires de manière irrationnelle (par rapport aux états occidentaux « développés » pour qui c'est purement dissuasif). Les soldats humains refusent de frapper car ils ont peur de blesser des civils, l'avion le fait. On assigne un rôle de protection des civils à l'Armée mais on ne remet pas en cause l'action militaire en tant que telle.

Le progrès technologique est construit en tant que menace de deux façons distinctes, selon le type de technologie concerné. Les avancées dans le domaine des technologies du vivant (manipulation génétique, clonage) sont présentées comme intrinsèquement problématiques car elles transgressent des limites liées aux valeurs. Les avancées dans le domaine de la technique (robotique, intelligence artificielle) sont cadrées de manière plus nuancée : les risques viennent du manque d'anticipation des humains et peuvent donc être jugulés.

- Quelles sont les solutions ? Directement liée à la question : Quel est le rôle de la sphère politique ?

Qu'il s'agisse de la technologie organique ou informatique, la solution la plus commune est celle de la destruction des éléments problématiques. On détruit les créatures dont on a perdu le contrôle, mais également parfois ce qui a donné lieu à cette perte de contrôle : on ferme les laboratoires, on emprisonne ou tue les responsables. Ces films indiquent que des freins sont nécessaires au développement de certaines technologies. Ces freins peuvent être techniques (par exemple la perfection du « *kill switch* » permettant de désactiver les robots ou du système d'apprentissage des intelligences artificielles) ou législatifs. C'est alors qu'on se tourne vers les responsables politiques. Dans ces films, ceux-ci sont souvent fautifs car ils ont « laissé faire », n'ont pas été vigilants. Souvent, la sphère politique est complètement subordonnée à la sphère économique. Par exemple, dans *I Robot* (2004), les départements d'Etat –y compris celui de la défense– sont dépendants de l'entreprise *US Robotics* et de l'usage des robots et sont donc incapabilisés lorsque ceux-ci se soulèvent. Dans *The 6th Day* (2000), le PDG de l'industrie de

clonage a un tel poids politique que lors d'une soirée de charité, les invités décrivent la Présidente des Etats-Unis comme « la seconde personne la plus importante du pays », après lui. Dans *Robocop* (2014), remake du film de Paul Verhoeven sorti en 1987, il est question de l'introduction d'une nouvelle technologie dans le quotidien des citoyens américains : un policier cyborg. L'entreprise derrière « Robocop » construit également des robots militaires, utilisés par les Etats-Unis pour leurs opérations à l'étranger. Ils désirent utiliser la bonne publicité créée par Robocop afin de remporter un débat au Sénat visant à autoriser les robots militaires sur le sol américain où ils rempliraient un rôle de police. Ces débats au Sénat font partie intégrante du film. Les différents lieux du débat sont montrés à l'image : la salle du Sénat où se rassemblent les députés, les unes de journaux, mais également une émission télévisée où un chroniqueur, Pat Novak, cherche à manipuler l'opinion publique. C'est un véritable bras de fer entre le PDG de l'entreprise Omnicorp et un sénateur Américain. Bras de fer que Omnicorp gagne dans la mesure où ils ont des armes supérieures : *marketing*, publicité, et médiatisation.



Capture d'écran de l'émission fictive de Pat Novak dans le film Robocop (2014)

La problématique en terme de contrôle nous amène à nous poser la question des modalités d'exercice de la technologie. Elle laisse à penser qu'avec plus de prudence, de connaissance ou d'éthique, les sociétés pourraient aborder le progrès technologique sans causer les problèmes. Par ailleurs, la réalité donne régulièrement plusieurs raisons de douter de cet optimisme. On peut se référer par exemple à la récente affaire Facebook/Cambridge Analytica, qui a montré la facilité avec laquelle des réseaux pouvaient échapper au contrôle étatique. Les auditions de Mark Zuckerberg, créateur du réseau social, comparaisant au Sénat puis devant la Commission européenne ont montré que les institutions politiques paraissent incompetentes pour traiter des développements technologiques. En effet, des journalistes ont noté le manque de connaissance et de compréhension des sénateurs par rapport à la technologie⁶¹. D'autres ont noté le rôle de la structure même de ces auditions, rendant quasi-impossible la confrontation à des questions de substance⁶².

4.4.2 L'Aliénation

- Comment est construite la menace ?

L'autre risque auquel sont généralement confrontés les êtres humains par rapport au progrès technologique dans les films de science-fiction est celui de l'aliénation. Ce type de film appartient souvent à la catégorie précédemment nommée « dystopies » et relatent la façon dont le progrès a mené à des situations terrifiantes dans lesquelles l'homme s'est en un sens exproprié de son humanité. On parle d'avancée sur les manipulations ADN dans *Gattaca* (1997), sur le clonage dans *The Island* (2005), ou encore de la robotique dans *Surrogates* (2009). Dans ces films, la

⁶¹ <https://www.wired.com/story/the-zuckerberg-hearings-were-silicon-valleys-ultimate-debut/>

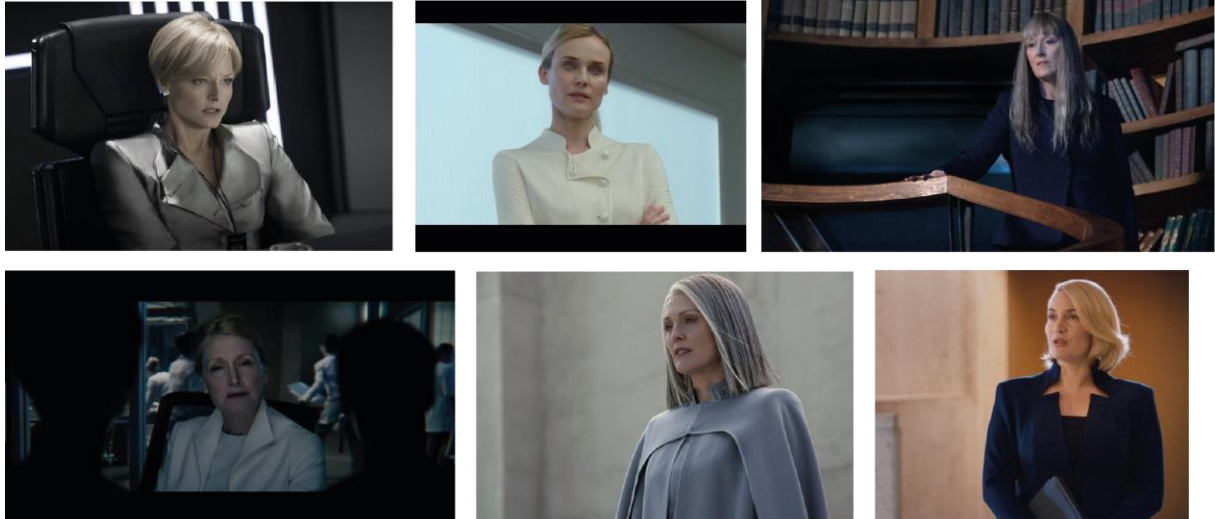
⁶² <https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/apr/11/mark-zuckerberg-facebook-congress-senate> ; <https://nypost.com/2018/05/22/zuckerberg-dodges-questions-at-european-parliament-hearing/>

technologie mène les sociétés à l'excès, aussi bien dans leur organisation par un système législatif montré comme dangereux que dans les comportements sociaux. Dans *Surrogates* (2009), c'est le rapport au virtuel qui est interrogé. La robotique a évolué de façon à ce que les humains puissent avoir des « enveloppes », un androïde leur ressemblant (de façon magnifiée) et les incarnant dans la sphère publique. Ils s'y connectent depuis leur domicile et n'ont ainsi pas besoin de s'engager dans le monde réel et personne ne se connaît alors vraiment. La menace est au début du film un groupe cherchant à détruire ces enveloppes, mais on se rend compte au fur et à mesure que bien que leurs méthodes soient extrêmes, leurs objectifs peuvent être louables tant cette société est aliénée. Le film *The Island* (2005), imagine un futur dans lequel une corporation propose à ses clients de créer des clones d'eux mêmes afin que ceux-ci puissent bénéficier d'une réserve d'organe en cas de problème médical. Ces clones évoluent dans un monde aseptisé où leurs comportements sont contrôlés en permanence. Ceux-ci se révèlent doués d'une conscience et lorsque l'un d'eux découvre la vérité et qu'il souhaite la révéler au monde en surface, il se rend compte que les gens préfèrent mettre leurs questionnements moraux de côté et perpétuer ce système plutôt que d'en abandonner les bénéfices, à savoir la vie éternelle. La menace est la corporation et ses actes immoraux et illégaux mais également la société qui détourne le regard. Dans *Gattaca* (1997), c'est également la volonté sociétale de conserver le *statu quo* dans une situation pourtant problématique (un monde où l'eugénisme est généralisé) qui est montré comme la menace.

Récemment, les films issus de la littérature jeune adulte se sont emparé du thème de l'expérimentation scientifique en imaginant un monde où des jeunes se retrouvent à leur insu au cœur d'expériences sociales ou médicales. Dans la saga *Divergent* (2015, 2016), l'héroïne découvre que tout ce qu'elle a connu n'était qu'un design expérimental mené par un groupe international secret cherchant à tester différentes configurations sociétales après que la Terre ait été décimée par un accident lié à des manipulations génétiques. Dans la saga *The Maze Runner* (2014, 2015), le héros découvre qu'il est manipulé par un groupe de chercheurs essayant de développer un antidote à un virus ayant affecté l'humanité. Dans *The Hunger Games* (2012, 2013, 2014, 2015), l'héroïne Katniss

devient malgré elle icône d'un soulèvement populaire lorsqu'elle décide de saboter les Hunger Games, jeux sacrificiels organisés une fois par an par le pouvoir politique afin d'apaiser l'opinion publique. Dans ces films, les jeunes sont utilisés, manipulés, évoluent dans un univers où les alliances changent et où ils ne peuvent faire confiance à personne. Un autre de leurs points communs est la figure de l'antagoniste, des femmes aux caractéristiques similaires. Toutes catégories confondues, une antagoniste de sexe féminin est assez rare dans la science-fiction. On a pu voir Sils dans *Species* (1995), qui était infantile et sexualisée à outrance ou les « reines-mères » extraterrestres. Toutes adoptaient des comportements instinctifs, plus proche de l'animal et ne parlaient que peu. Depuis 2010, il y a une tendance à un nouveau type de personnages féminins antagoniste. Il s'agit de femmes dans des positions de pouvoir, non-maternelles, froides, déterminées, avides de pouvoir et qui se démarquent par leur intelligence. Leurs points communs s'étendent à leur physique : ces personnages ont toutes le même âge (entre 40 et 65 ans), la même corpulence mince, et des cheveux lisses blancs ou blonds. On parle des personnages joués par Diane Kruger dans *The Host* (2013), par Meryl Streep dans *The Giver* (2014), par Patricia Clarkson dans *The Maze Runner* (2014, 2015), Julianne Moore dans *The Hunger Games III et IV* (2014, 2015), Kate Winslet et Naomi Watts dans *Divergent* (2014, 2015). Ces deux derniers films ont la particularité de faire apparaître ces antagonistes comme des *leaders* rebelles dans la première partie de l'histoire, qui sont ensuite corrompues par le pouvoir et finissent par commettre des actes tout aussi atroces. Dans *Divergent*, Jeanine, érudite ayant pris le pouvoir suite à un coup d'Etat, laisse ainsi la place à la mère d'un des personnages principaux, qui se révèle tout aussi extrême dans ses décisions. Dans les *Hunger Games*, le grand antagoniste est le Président Snow, et, si l'on se méfie de Alma Moore, cheffe de la rébellion depuis le début, on ne se rend compte de son extrémisme qu'à la fin de la saga, lorsqu'elle décide de continuer la tradition cruelle des *Hungers Games* qui ont provoqué la rébellion à l'origine. Cela est quasiment systématique dans les films issus de la littérature jeune adulte avec, mais cela ne se limite pas à ce sous-genre. On a vu récemment *Elysium*

(2013) de Neil Blomkamp, avec la Secrétaire Delacourt, qui répond aux mêmes caractéristiques et inspirée, selon le réalisateur, par la directrice du FMI, Christine Lagarde.



De gauche à droite, en partant de la ligne du haut : Secrétaire Delacourt (*Elysium*, 2013) ; The Seeker (*The Host*, 2013) ; the Chief Elder (*The Giver*, 2014) ; Ava Paige (*The Maze Runner*, 2014, 2015) ; Alma Coin (*The Hunger Games*, 2014, 2015) ; Janine (*Divergent*, 2014, 2015)

Haas et al. (2015) postulaient que les films contribuent à l'apprentissage social et politique. Selon eux, le manque de personnages politiques féminins à l'écran peut soutenir la résistance du public à voter pour de telles candidates. On est ici dans une dimension diamétralement différente dont les effets peuvent être les mêmes : elles sont représentées, mais d'une manière très spécifique et négative (indignes de confiance, froides, manipulatrices et inquiétantes). On a pu voir précédemment que le cadrage de la menace dans la science-fiction nous apprendait ce qu'il fallait craindre. Cette récurrence paraît ainsi préoccupante : on nous dit qu'une femme intelligente, sans enfant, d'âge moyen et ambitieuse, c'est effrayant. Alors même que certains pourraient y voir du féminisme, la construction de ces nouveaux personnages féminins dans la science-fiction participe d'un discours réactionnaire.

- Quelles sont les solutions ?

Dans les films où l'aliénation est construite comme menace, les solutions s'articulent autour d'une rupture du *statu quo* : la révolte ou la disruption. A la fin du film *The Island* (2005), les clones s'échappent de leur habitat sous-terrain et rejoignent le monde réel. *Surrogates* (2009) raconte une histoire différente, mais termine de la même manière : le personnage principal désactive toutes les « enveloppes », forçant ainsi les citoyens à sortir de chez eux et rencontrer le monde réel. La rébellion est au cœur de l'intrigue dans les films issus de la littérature pour « jeunes adultes ». La chute de l'entité oppressive est l'objectif principal des personnages. Ceux-ci évoluent dans différents groupes sociopolitiques : leurs amis, des alliés « adultes », et d'autres groupes rebelles. Un des éléments clés de ces narrations est la difficulté qu'ont les héros à savoir à qui se fier. Souvent, ils se rendent compte qu'ils sont les seuls à même de rompre le *statu quo* et se désolidarisent des structures préexistantes. On observe cela dans les films *The Hunger Games*, *Divergent*, *The Maze Runner*, *The Host*, et *The 5th Wave*. Cet élément est intéressant à mettre en perspective avec l'actualité de la lutte contre les armes à feu aux Etats-Unis qui a vu la jeune survivante Emma Gonzalez érigée en icône activiste⁶³, le prix Nobel attribué à la jeune Malala Yousafzai rescapée d'une attaque terroriste contre une école au Pakistan, ou encore l'engouement militant pour Ahd Tamimi⁶⁴, une adolescente devenue figure de la cause palestinienne.

⁶³ <https://www.theguardian.com/us-news/video/2018/mar/24/emma-gonzalez-powerful-march-for-our-lives-speech-in-full-video>

⁶⁴ https://www.lemonde.fr/proche-orient/video/2017/12/20/qui-est-ahed-tamimi-l-adolescente-devenue-une-icone-de-la-cause-palestinienne_5232540_3218.html

- Quel est le rôle de la sphère politique ?

Les sphères du pouvoir sont souvent mises en scène comme étant à l'origine de la menace. On retrouve en effet dans ce type de narratif des figures scientifiques, économiques et politiques à l'origine de grandes machinations et manipulations, créant des situations où l'être humain est opprimé et la société dans son ensemble aliénée. Au-delà de ces sphères politiques qui sont clairement identifiées comme antagonistes, c'est également la perpétuation de ces systèmes de domination qui est montrée du doigt. Celle-ci peut provenir des élites économiques (dans *Surrogates*, *Gattaca*, et *The Island*) mais également par la nature corruptrice du pouvoir, semble nous dire les films « jeunes adultes » dans lesquels les *leaders* adultes de la rébellion retombent fatalement dans les schémas qu'eux même cherchaient à détruire.

Dans la section précédente sur la perte de contrôle, la sphère politique était dépassée et impuissante. Ici, la dynamique est inverse : elle est surpuissante et manipule les événements. Le détenteur ou la détentrice du pouvoir, sous couvert ou non d'œuvrer pour le bien public, poursuit des intérêts privés. Les systèmes politiques en place ne semblent pas jouer le rôle de garde-fou : ils ne sont pas montrés comme étant capables de mettre des barrières à ce type d'abus de pouvoir. Et ce même lorsqu'on transite de la tyrannie vers la démocratie, comme dans la saga *Hunger Games* dans laquelle la cheffe d'une rébellion à vocation démocratique prend le pouvoir avec aisance et réintroduit les mesures tyranniques de son prédécesseur. La solution qui s'impose est l'assassinat de la cheffe de la rébellion par l'héroïne. C'est une solution partagée par une majorité des films de cette catégorie : la disruption du pouvoir, comme si tout système politique était corrompu par essence.

Si l'on pense à l'effet de cadrage que ces films populaires peuvent avoir et que l'on pousse la réflexion, on pourrait réfléchir à la façon dont ces films envisagent la participation politique des jeunes. L'univers politique est représenté comme un petit cercle fermé, difficilement accessible.

Lorsque les jeunes parviennent à s'y insérer, ils y sont manipulés et découvrent qu'ils ne peuvent faire valoir leurs idées dans ce schéma. Ce type de narratif entre en résonance avec un discours d'oligarchisation du pouvoir, que l'on retrouve dès la fin du 19^{ème} siècle dans les milieux académiques, et qui est aujourd'hui largement relayé par la presse dans un contexte de crise institutionnelle que l'on voit progresser aux Etats-Unis et en Europe. Cette science-fiction participe de ce discours repoussoir de la politique comme « cercle fermé » et qui n'apporte pas de vision nuancée des complexités du pouvoir.

5. Conclusion

L'objet de ce travail a été d'interroger les liens que les films de science-fiction entretiennent au réel et plus précisément d'analyser dans quelle mesure ces films populaires pouvaient opérer un effet de *framing* sur certains items sociopolitiques autour desquelles leurs intrigues se fondent. Les points centraux de cette mise en contact entre la science-fiction et la politique tiennent aux caractéristiques du genre, à savoir le flou entre le réel et l'irréel et l'omniprésence de la menace. A partir de ce prisme de la menace, je me suis intéressée à la manière dont certains items sont problématisés ou non, à la gamme de solutions envisagés pour répondre à ces problèmes et à la représentation du rôle des institutions politiques dans les axes narratifs.

Mon analyse a été conduite sur un corpus constitués de 84 films à succès parus entre 1995 et 2016. Cet échantillonnage longitudinal permet en premier lieu de constater d'éventuelles évolutions dans le cinéma de science-fiction. Sur vingt ans, les variations sont relativement minimales et on observe plutôt une récurrence thématique et la perpétuation des réflexes narratifs.

Particulièrement quand il s'agit du traitement des avancées technologiques, il y a une homogénéité des thèmes traités (robotique, intelligence artificielle, manipulations génétiques) et une constance des discours. Les technologies du vivant sont problématisées dans une perspective conservatrice emprunte de références théologiques. Elles sont construites comme intrinsèquement menaçantes dans la mesure où l'être humain transgresse des limites éthiques et « joue à être Dieu ». La problématisation des avancées techniques est plus nuancée. Elles sont représentées comme potentiellement bénéfiques pour les sociétés à partir du moment où celles-ci parviennent à s'adapter et mettre en place des garde-fous, à travers une régulation sociale et législative.

De plus, l'analyse du corpus montre que les trames narratives d'invasions extraterrestres ou encore de catastrophes naturelles font bien souvent office de chambres d'écho aux conceptions stratégiques américaines. Ces films permettent de rendre compte de variations en terme de focus stratégiques selon les périodes : le *space defense* et la *Revolution in Military Affairs* dans les années 1990, la lutte terroriste dans les années 2000, ou encore l'abolition des frontières et le retour au combat au sol dans les années 2010. A travers les images, les symboles, les intrigues et les dialogues, le cinéma de science-fiction tel que reflété par mon corpus a de plus tendance à amplifier les conceptions et doctrines américaines en terme de légitime défense, de droit d'intervention et d'usage de la force. Egalement, cette analyse permet de valider une idée mise en avant par JM Valantin (2004) : alors que le cinéma européen a tendance à occulter le fait guerrier, le cinéma américain le maintient toujours présent. Il y a une mise en image constante de la guerre, de la menace qui, si elle prend différentes formes, s'incarne bien souvent par le risque d'anéantissement ou d'aliénation qui donne corps à certaines inquiétudes du public américaine (la protection de leur mode de vie, l'arrachement à leurs valeurs et mythes). Cette omniprésence du risque peut avoir un impact sur la dominance de certaines idéologies sécuritaires ou normatives. Elle peut par exemple renforcer l'attractivité des appareils étatiques de surveillances ou des dynamiques de courses à l'armement dans la mesure où ces mécanismes rendent désirables le fait de pouvoir être préparés à contrer ces menaces multiples.

Parmi ces récurrences narratives on relève aussi la représentation négative des institutions du pouvoir montrées comme incompetentes, dépassées et/ou manipulées dans une large majorité des films du corpus. Une tendance à placer les responsables politiques en tant qu'antagonistes cruels, corrompus et imbus de pouvoir est observable à partir des années 2010, notamment dans les films dits « jeunes adultes ». Ce rejet du système s'incarne notamment dans la constance des trames complotistes dans les films de science-fiction depuis vingt ans et dans la focalisation narrative sur des solutions basées sur l'individualisme et l'héroïsme de héros du quotidien davantage que sur les ressources du système.

Afin de nuancer cette invariabilité, le corpus montre tout de même l'apparition récente et sporadique de contre-narratifs avec des films de science-fiction comme *District 9* (2009) par exemple. On peut poser l'hypothèse que leur diffusion est rendue possible par la popularité croissante des films de science-fiction et que l'on pourra en voir davantage à l'avenir (par exemple, sur la plateforme Netflix, qui produit de plus en plus de films de science-fiction⁶⁵).

Deux éléments généraux se dégagent de ces conclusions. Premièrement, les films semblent en effet opérer un effet de *framing* sur les items sociopolitiques qu'ils mettent en image et narrent. Ils contribuent à construire des champs d'expérience sur des problématiques politiques. Cela peut pénétrer les processus normatifs, en influant la mise à l'agenda de certains objets mais également au sein des débats publics, en encadrant les idées que les citoyens et décideurs politiques peuvent avoir de ces objets. Le deuxième élément concerne les relations de pouvoir à l'échelle internationale. Il est intéressant de noter que ces films ont une résonance au-delà des Etats-Unis, dans le monde occidental par exemple, si bien que les problématiques abordées par ces films peuvent apparaître comme mondiales. Si l'on en revient à Joseph Nye (2004) et le concept de *soft power* : la culture permet de faire accepter des conceptions et solutions politiques. En effet, dans ces films, on constate une constance de l'hégémonie américaine au détriment d'un multilatéralisme de façade. Les Etats-Unis continuent d'être montrés comme les seuls aptes à sauver la planète, à travers des figures institutionnelles (Armée, gouvernement, agences étatiques...) ou des figures individuelles ancrés dans leur culture (le père de famille qui prend les armes par exemple).

⁶⁵ <https://www.businessinsider.my/netflix-is-focusing-on-sci-fi-to-meet-increasing-demand-data-2018-4/?r=US&IR=T>

Cette résonance particulière à la culture américaine est liée à ma décision de traiter le box-office américain. En appliquant ma logique de sélection à d'autres marchés cinématographiques, le marché chinois ou indien par exemple, on a de grandes chances d'observer des tendances différentes. S'intéresser aux films de science-fiction populaires dans différentes régions du monde permettrait de percevoir et analyser différences et similitudes de ces cadrages dans des contextes distincts. Un autre élément de comparaison intéressant serait temporel : mettre dos à dos la période ici analysée (1995-2016) à celle de la Guerre Froide permettrait d'avoir une plus robuste idée de l'évolution de la science-fiction en tant que genre par rapport aux problématiques politiques de l'époque. Les limites de ce travail présentent des pistes de recherche intéressantes pour la suite. Tout d'abord, les choix opérés lors de la sélection du corpus peuvent être adaptés à des objectifs de recherche différents afin d'explorer des aspects différents. L'intégration des films de super-héros pourrait par exemple offrir des possibilités intéressantes si on choisissait de se pencher sur les messages patriotiques au cinéma. Egalement, l'intensité de travail requis par l'analyse d'un large échantillon, pensé de façon à traiter la science-fiction dans toute sa diversité et restituer une vision englobante du genre implique que certains éléments n'ont pas été examinés de façon approfondie. J'ai par exemple eu l'occasion de survoler une problématique liée aux représentations de genre lors de la discussion sur les nouveaux antagonistes féminins dans les dystopies récentes mais cela pourrait faire l'objet d'une étude complète tant la matière est vaste. La science-fiction est, comme nous l'avons vu, un milieu traditionnellement masculin, qui s'accompagne de visions genrées particulières. Au vu de la popularité de ces films, il serait tout à fait pertinent d'analyser l'effet de *framing* en se focalisant sur des notions de genre (construction des personnages féminins, conception de la masculinité...). De plus, l'intérêt relativement récent de la science politique pour les sujets issus de la culture populaire, surtout la science-fiction, m'a encouragé à chercher des sources diversifiées : littérature issues de différents champs académiques mais également des sources journalistiques. Ces apports offrent des perspectives intéressantes tant en terme de méthodologie qu'en terme de théorisation. Finalement, si l'on devait continuer à creuser ce lien

entre science-fiction et politique, notamment en terme de *framing*, il faudrait certainement à l'avenir se tourner vers les séries télévisées. Celles-ci sont de plus en plus populaires, et leur format permet d'aborder des nouvelles thématiques. La série *Black Mirror*, par exemple, traite dans des formats courts d'avancées technologiques diverses et présentées comme réalistes. Ce type de série est vue par un public potentiellement plus large, pas forcément adepte de science-fiction à priori. Il arrive d'ailleurs que ce public ou des articles journalistiques se servent de la série comme référence pour appréhender les actualités technologiques en les comparant à ce qui est visible dans la série⁶⁶. Cela laisse à penser qu'une recherche sur le *framing* dans ces séries télévisées serait féconde.

Au-delà des objectifs de recherche à proprement parler, le but de ce travail était également de développer une méthodologie et une base de donnée permettant la réplique de ce type d'étude. Les éléments que j'ai présentés dans mon analyse confirment l'idée que, de par sa faculté de s'extirper du réel, que la science-fiction y est intrinsèquement liée. Dans un contexte où la réalité rattrape parfois la fiction, celle-ci est un outil d'introspection essentiel des conceptions et représentations des structures sociologie-politiques futures et présentes.

⁶⁶ <http://www.businessinsider.fr/us/black-mirror-predictions-reality-2016-10>

6. Bibliographie

Articles

Bacchi, C. (2009). *Analysing policy: What's the problem represented to be?* Frenchs Forest, NSW: Pearson Education.

Bacchi, C. (2012). Why study problematizations? Making politics visible. *Open Journal of Political Science*, 2(01), 1.

Benford, R. D., & Snow, D. A. (2000). Framing processes and social movements: An overview and assessment. *Annual review of sociology*, 26(1), 611-639.

Bletsas, A. (2012). Spaces between: Elaborating the theoretical under- pinnings of the WPR approach and its significance for contemporary scholarship. In A. Bletsas, & C. Beasley (Eds), *Engaging with Carol Bacchi: Strategic interventions and exchanges*. Adelaide: University of Adelaide Press.

Barnett, M., et al. (2006). The Impact of Science Fiction Film on Student Understanding of Science. *Journal of Science Education and Technology* (2006): 179-191.

Berlinguette-Auger, C. (2013). « Vers l'infini et plus loin encore ! » La culture populaire comme agent promoteur du programme spatial américain.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.

Bridwell, B., Carbonetti, B. and Tagliarina, C.M. (2016), Going to the "Dark Side": Star Wars Symbolism and the Acceptance of Torture in the US Security Community. *Annual Meeting of the International Studies Association, March 2016, Atlanta, GA. DRAFT*

Brown, S.A.(2016). China's military rise and the death star discourse : the deployment of star wars tropes in the framing of the « china threat », International Studies Association Annual Conference Panel. **DRAFT**

Brummett, B. (2014). *Rhetoric in popular culture*. Sage Publications.

Carpenter, Charli (2012). *Game of Thrones as Theory*. Foreign Affairs.

Mayer, Jane (2007). *Whatever it takes*. *New Yorker*, 19(02).

Cavanaugh, T.W., Cavanaugh, C. (1996). *Learning Science with Science Fiction Films*. Dubuque, Iowa : Kendall/Hunt Publishing Company.

Dittmer, J., & Dodds, K. (2008). Popular geopolitics past and future: Fandom, identities and audiences. *Geopolitics*, 13(3), 437-457.

Drezner, Daniel (2014). *Theories of International Politics and Zombies : Revived Edition*. Princeton, Oxford :Princeton University Press.

Foucault, Michel. (1972) *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language*, A. M. Sheridan Smith (trans.), New York: Pantheon Books.

Foucault, M. (1985). Discourse and truth: The problematization of parrhesia. In J. Pearson (Ed.), Evanston, IL: Northwestern University.

Frank, S. (2003). Reel reality : Science consultants in hollywood. *Science as Culture* 12(4) :427-443.

Franklin, Bruce H. (1989). Fatal Fiction: A Weapon to End All Wars. *Bulletin of the Atomic Scientists*, 45(9), 18-25.

Fraser, Matthew (2015). *American Pop Culture as Soft Power, Movies and Broadcasting. Soft Power Superpowers*, 172. Routledge : London and New York.

Gale, N. K., Heath, G., Cameron, E., Rashid, S., & Redwood, S. (2013). Using the framework method for the analysis of qualitative data in multi-disciplinary health research. *BMC medical research methodology*, 13(1), 117.

Gamson, W. A., & Modigliani, A. (1989). Media discourse and public opinion on nuclear power: A constructionist approach. *American journal of sociology*, 95(1), 1-37.

Gamson, W. A., Croteau, D., Hoynes, W., & Sasson, T. (1992). Media images and the social construction of reality. *Annual review of sociology*, 18(1), 373-393.

Gierzynski, Anthony, & Eddy, Kathryn (2013). *Harry Potter and the Millennials: Research methods and the Politics of the Muggle Generation*. JHU Press.

Goffman, E. (1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Cambridge, MA, US: Harvard University Press.

Hall, S. (1981). 'Notes on Deconstructing "The Popular"' in R. Samuel (ed.), *Peoples History and Socialist Theory* (London, Routledge 1981), pp.227-40;

Hall, Stuart (1982). *The rediscovery of ideology: Return of the repressed in media studies. Cultural theory and popular culture: A reader*, 111-41.

Huxley, Aldous (1932), *Le Meilleur des Monde [A Brave New World]*, Paris, Plon. Jackson, P. T., & Nexon, D. H. (2003). *Representation is Futile?*. In *To Seek Out New Worlds* (pp. 143-167). Palgrave Macmillan US.

Jackson, P.T. (2014). "Critical Humanism: theory, methodology, and *Battlestar Galactica*." In N. J. Kiersey and I. B. Neumann (Eds.), *Battlestar Galactica and International Relations*. New York, NY: Routledge.

Kirby, D.A. (2003a). Reflections : Science in the cultural context. *Molecular Interventions* 3(2) :54-60.

Kirby, D.A. (2003b). Science consultants, fictional films, and scientific practice. *Social Studies of Science* 33(2) : 231-268.

- Larson, H. J., de Figueiredo, A., Xiahong, Z., Schulz, W. S., Verger, P., Johnston, I. G., ... & Jones, N. S. (2016). The state of vaccine confidence 2016: global insights through a 67-country survey. *EBioMedicine*, 12, 295-301.
- Lipschutz, Ronnie D. (2003). *Aliens, alien nations, and alienation in American political economy and popular culture. To Seek Out New Worlds: Exploring Links between Science Fiction and World Politics*, 79-98.
- Long, M., Steinke, K. (1996). The thrill of everyday science : Images of science and scientists on children's educational science programmes in the united states. *Public Understanding of Science* 5(2) : 101-119.
- Maertens, Lucile (2015). Securitization in Pop Culture: the Environmental Threat According to Hollywood. In: Convention Annuelle de l'International Studies Association (ISA), La Nouvelle Orléans (USA), Février 2015, 2015 **(Présentation)**
- Nexon, Daniel H. and Neumann, Iver B. (2006). *Harry Potter and International Relations*, Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Nye, Joseph (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. New York : Public Affairs.
- Orwell, George (1949), *1984 [Nineteen Eighty-Four]*, Gallimard.
- Prince, S. (1993). The discourse of pictures : Iconicity and films studies. *Film Quarterly* 47(1) :16-28.
- Prince, S. (1996). True lies : Perceptual realism, digital images, and film theory. *Film Quarterly* 49(3) : 27-37.
- Riessman, C. K. (2005). Narrative analysis. University of Huddersfield.
- Robb, David L. (2004) *Operation Hollywood: how the Pentagon Shapes and Censors the Movies*, New York: Prometheus Books.
- Roberts, Adam (2002). *Science fiction*. London, New York : Routledge.
- Rose, C. (2003). How to teach biology using the movie science of cloning people, resurrecting the dead, and combining flies and humans. *Public Understanding of Science* 12 :289-296.
- Shimko, Keith I. (1992). *Realism, neorealism, and American liberalism. The Review of Politics*, 54(02), 281-301.
- Sparks, G. (1998). Paranormal depictions in the media : How do they affect what people believe. *Skeptical Inquirer* 22(4) :35-39.
- Sparks, G., Nelson, T., Campbell, R. (1997). The relationship exposure to televised messages about paranormal phenomena and paranormal beliefs. *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 41 :345-359.
- Spencer, L., & Ritchie, J. (2002). Qualitative data analysis for applied policy research. In *Analyzing qualitative data* (pp. 187-208). Routledge.

- Steinke, J. (1999). Women scientist role models on screen. *Science Communication* 21(1) :38-63.
- Stimmer, A. (2016). How to bring balance to the Force ? Star Wars in United States political discourse. *Annual Meeting of the International Studies Association, March 2016, Atlanta, GA. DRAFT*
- Tournier, Vincent (2005). *Les " Guignols de l'Info " et la socialisation politique des jeunes (à travers deux enquêtes iséroises)*, Revue française de science politique, 4/2005 (Vol. 55), p. 691-724.
- Vaillancourt, Claude (2012). *Hollywood et la Politique*. Montréal : Ecosociété.
- Van Veen, Elspeth (2009). *Interrogating 24: Making sense of US counter-terrorism in the global war on terrorism*. *New Political Science*, 31(3), 361-384.
- Walters, W. (2004). Secure borders, safe haven, domopolitics. *Citizen- ship Studies*, 8, 237-260.
- Weldes, Jutta (1999). *Going cultural: Star Trek, state action, and popular culture*. *Millennium*, 28(1), 117-134.
- Weldes, Jutta (2003). *To seek out new worlds: science fiction and world politics*. New York :Palgrave Macmillan.
- Welch, David. (2014). *Germany and Propaganda in World War I: Pacifism, Mobilization and Total War*. New York :IB Tauris.
- Wodak, Ruth, & Meyer, Mickael (Eds.). (2009). *Methods for critical discourse analysis*. Sage.

Filmographie (Chronologique)

- Corpus :

- CANNON, Danny (1995). *Judge Dredd*. Hollywood Pictures.
- DONALDSON, Roger (1995). *Species*. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- GILLIAM, Terry (1995). *12 Monkeys*. Universal Pictures.
- LONGO, Robert (1995). *Johnny Mnemonic*. TriStar Pictures.
- PETERS, Wolfgang (1995). *Outbreak*. Warner Bros.
- REYNOLDS, Kevin (1995). *Waterworld*. Universal Pictures.
- DAVIS, Andrew (1996). *Chain Reaction*. Chicago Pacific Entertainment.
- EMMERIC, Roland (1996). *Independence Day*. Twentieth Century Fox.
- TWOHY, David (1996). *The Arrival*. Live Entertainment.
- COSTNER, Kevin (1997). *The Postman*. Tig Productions.
- DEL TORO, Guillermo (1997). *Mimic*. Dimension Films.
- JACKSON, Mick (1997). *Volcano*. Twentieth Century Fox.

VERHOEVEN, Paul (1997). *Starship Troopers*. TriStar Pictures.
 ZEMECKIS, Robert (1997). *Contact*. Warner Bros..
 BAY, Michael (1998). *Armageddon*. Touchstone Pictures.
 BOWMAN, Rob (1998). *The X Files*. Twentieth Century Fox.
 LEDER, Mimi (1998). *Deep Impact*. Paramount Pictures.
 LEVINSON, Barry (1998). *Sphere*. Warner Bros..
 MEDAK, Peter (1998). *Species II*. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
 WACHOWSKI, Larry, Andy (1999). *The Matrix 1*. Warner Bros..
 CHRISTIAN, Roger (2000). *Battlefield Earth*. Warner Bros..
 DE PALMA, Brian (2000). *Mission to Mars*. Touchstone Pictures.
 HOFFMAN, Antony (2000). *Red Planet*. Warner Bros..
 SPOTTISWOODE, Roger (2000). *The 6th Day*. Phoenix Pictures.
 SOFTLEY, Iain (2001). *K PAX*. IMF Internationale Medien und Film GmbH & Co. 2.
 Produktions KG.
 FLEDER, Gary (2002). *Impostor*. Dimension Films.
 SHYAMALAN, M.Night (2002). *Signs*. Touchstone Pictures.
 SPIELBERG, Steven (2002). *Minority Report*. Twentieth Century Fox.
 WACHOWSKI, Larry, Andy (2002). *The Matrix Reloaded*. Warner Bros..
 WACHOWSKI, Larry, Andy (2002). *The Matrix Revolutions*. Warner Bros..
 WIMMER, Kurt (2002). *Equilibrium*. Dimension Films.
 AMIEL, Jon (2003). *The Core*. Paramount Pictures.
 EMMERICH, Roland (2004). *The Day After Tomorrow*. Twentieth Century Fox.
 PROYAS, Alex (2004). *I ROBOT*. Twentieth Century Fox.
 BAY, Micheal (2005). *The Island*. DreamWorks.
 COHEN, Rob (2005). *Stealth*. Columbia Pictures Corporation.
 KUSAMA, Karyn (2005). *Aeon Flux*. Paramount Pictures.
 SPIELBERG, Steven (2005). *War of the Worlds*. Paramount Pictures.
 CUARON, Alfonso (2006). *Children of Men*. Universal Pictures.
 MCTEIGUE, James (2006). *V for Vendetta*. Warner Bros..
 HIRSCHBIEGEL, Olivier (2007). *The Invasion*. Warner Bros..
 ANDERSON, Paul W.S. (2008). *Death Race*. Universal Pictures.
 DERRICKSON, Scott (2008). *The Day the Earth Stood Still*. Twentieth Century Fox.
 KASSOVITZ, Matthieu (2008). *Babylon AD*. Babylon.
 REEVES, Matt (2008). *Cloverfield*. Paramount Pictures.

SHYAMALAN, M. Night (2008). *The Happening*. Twentieth Century Fox.

BLOMKAMP, Neill (2009). *District 9*. TriStar Pictures.

CAMERON, James (2009). *Avatar*. Twentieth Century Fox.

EMMERICH, Roland (2009). *2012*. Columbia Pictures.

MOSTOW, Jonathan (2009). *Surrogates*. Touchstone Pictures.

ANTAL, Nimrod (2010). *Predators*. Twentieth Century Fox.

BERG, Peter (2011). *Battleship*. Universal Pictures.

JONES, Duncan (2011). *Source Code*. Summit Entertainment.

LIEBESMAN, Jonathan (2011). *World Invasion: Battle Los Angeles*. Columbia Pictures.

NICCOL, Andrew (2011). *In Time*. Regency Enterprises

SODERBERGH, Steven (2011). *Contagion*. Warner Bros.

WIMMER, Kurt (2011). *Total Recall*. Total Recall.

ROSS, Gary (2012). *The Hunger Games*. Lionsgate.

SCOTT, Ridley (2012). *Prometheus*. Twentieth Century Fox.

TRAVIS, Pete, GARLAND, Alex (2012). *Dredd*. DNA Films.

BLOMKAMP, Neill (2013). *Elysium*. TriStar Pictures.

BONG, Joon-ho (2013). *Snowpiercer*. SnowPiercer.

DEL TORO, Guillermo (2013). *Pacific Rim*. Warner Bros..

DEMONACO, James (2013). *The Purge*. Universal Pictures.

KOSINSKI, Joseph (2013). *Oblivion*. Universal Pictures.

LAWRENCE, Francis (2013). *The Hunger Games: Catching Fire*. Color Force.

NICCOL, Andrew (2013). *The Host*. Chockstone Pictures.

BALL, Wes (2014). *The Maze Runner*. Twentieth Century Fox.

BURGER, Neil (2014). *Divergent*. Summit Entertainment.

LAWRENCE, Francis (2014). *The Hunger Games: Mockingjay - part 1*. Color Force

BALL, Wes (2015). *The Maze Runner : Scorch Trials*. Gotham Group.

LAWRENCE, Francis (2015). *The Hunger Games: Mockingjay - part 2*. Color Force.

PEYTON, Brad (2015). *San Andreas*. Village Roadshow Pictures.

SCHWENTKE, Robert (2015). *The Divergent Series: Insurgent*. Summit Entertainment.

SCOTT, Ridley (2015). *The Martian*. Twentieth Century Fox.

WACHOWSKI, Lana, Lilly (2015). *Jupiter Ascending*. Warner Bros..

BLAKESON, Jonathan (2016). *The 5th Wave*. Columbia Pictures.

EMMERICH, Roland (2016). *Independence Day: Resurgence*. Twentieth Century Fox.

SCHWENTKE, Robert (2016). *The Divergent Series: Allegiant*. Mandeville Films.

VILLENEUVE, Denis (2016). *The Arrival*. Lava Bear Films.

- Autres films :

STONE, Oliver (1991). *JFK*. Warner Bros.

HOWARD, Ron (1995). *Apollo 13*. Universal Pictures.

BROOKS, James L. (1997). *As Good as It Gets*. TriStar Pictures.

LUCAS, George (2005). *Star Wars : Episode III – Revenge of the Sith*. Lucasfilm.

VAUGHN, Matthew (2011). *X-Men : First Class*. Twentieth Century Fox.

LIMAN, Doug (2014). *Edge of tomorrow*. Warner Bros..

NOLAN, Christopher (2014). *Interstellar*. Paramount Pictures.

NOYCE, Phillip (2014). *The Giver*. Tonik Productions.

PADILHA, José (2014). *Robocop*. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

ABRAMS, J.J. (2015). *Star Wars : Episode VII : The Force Awakens*. Lucasfilm.

DEL TORO, Guillermo (2018). *The Shape of Water*, Bull Productions.

- Séries Télévisées :

GARCIA, Greg (2012). *Raising Hope*. Episode 10, Season 3. Amigos de Garcia Productions.

SURNOW, Joel and COCHRAN Robert (2001-2010). *24 heures chrono [24]*. Imagine Entertainment.

DUFFER Matt and DUFFER Ross (2016-). *Stranger Things*. 21 Laps Entertainment.

WACHOWSKI, Lana and WACHOWSKI, Lily (2015-2018). *Sense 8*. Anarchos Productions.

NOLAN, Jonathan, JOY Lisa and WEGRYN GROSS Halley (2016-). *Westworld*. Bad Robot.

BROOKER, Charlie, BRIDGES, Will and ARMSTRONG, Jesse (2011-). *Black Mirror*. Zeppotron.

7. Annexes

- Annexe 1 : Exemple de fiche individuelle [Raccourcie]

Equilibrium 2002

Directed by Kurt Wimmer

Cast : Christian Bale, Sean Bean, Emily Watson

Distributed by Dimension films, Blue Tulip Productions

Code IMDb : tt0238380 [https://www.imdb.com/title/tt0238380/?ref =nv_sr_1]

« In the first years of the 21st century, a third world war broke out. Those of us who survived knew. (Images of nuclear cloud, destructed buildings...) Mankind would never survive a fourth. That our own... (image of staline) volatile natures could simply no longer be risked (**image of Saddam Hussein**). «

(NB : Images of both American enemies as « volatile natures »)

« So we have created a new arm of the law... The Grammaton Cleric, whole sole task it is to seek out and eradicate the true source of Man's inhumanity to Man. His ability to feel. »

Police breaks out in an appartement filled with armed men and paintings. Big operation. Heavy shooting. A man (Christian Bale) arrives at the crime scene (with Sean Bean). They are Clerics. Bean seems more doubtful that Bale who's very impassible. He enters, the room goes black. He killed everyone. (NB : The music has a religious note, the lights and their outfit make us think of the church //Religion) They find a cache of paintings. Including the Joconde, the real one. (NB : As Dredd, Bale is completely emotionless and no facial expressions) They burn it. Sean Bean comes in the room alone. In the return car. He took a poetry book to « take it down himself ». « how long Preston till everything is gone, till we burn every part of it ? » Bale answers to him that even though their resources at tight, they'll get it all eventually.

Off-voice : « Libria, I congratulate you. Peace reigns in the heart of man. At last, war is a word whose meaning fades from our understanding. At last... We... Are... Whole. »

Images of the city. All grey, with zeppelins flying in the sky, with a picture of a man speaking through the city's speakers. He must be the leader. Image of a flag, reminiscent of nazi esthetic. « Librians... There is a disease in the heart of man. Its symptom is hate. Its symptom... is anger. »

[... + 5 pages]

OTHER

- Talks about an unofficial spin-off in 2018
- In the final fight scene, there is a painting on the wall of Dupont's office. This painting is 'The Consequences Of War' by Peter Paul Rubens.

- Tetragrammaton (translation: "word with four letters"), is actually a word used in Judaism in reference to the name of God. "YHWH".

- The film takes place in 2072.

- Emily Watson's character is named Mary O'Brien. Her last name is a possible reference to the prominent character O'Brien from George Orwell's famous novel 1984, which shares similar themes about repressing emotions and government surveillance.

SCREENSHOTS



Annexe 2 : Extraits de la matrice [Captures d'écran]

[Première partie]

Éléments Descriptifs											
Année	Titre (VO)	Nat	Code Imdb	Réalisateur	Catégorie	Résumé (from Imdb)	Lieu et date (principaux)	Héros	Ennemi	Autres acteurs	Element déclencheur
1995	12 Monkeys	US	tt0114746	Terry Gilliam (US)	Virus	An unknown and lethally contagious virus	Etats-Unis, 2035, 1990, 1996	James Cole, un prisonnier de 2035, joué par Bruce Willis	Changeante. L'Armée des 12 Sii	Le père de Jeffrey, un grand vieillard	James Cole est envoyé dans le passé
1995	Johnny Mnemonic	CA	tt0113481	Robert Longo (US)	Virus	In 2021, the whole world is in a dystopian future	Etats-Unis, 2021	Johnny Mnemonic, un homme d'une trentaine d'années	Le gang des Yakuzas, qui pourrissent	Les données que Johnny doit transporter	Johnny doit transporter des données
1995	Judge Dredd	US	tt0113481	Danny Cannon (US)	Dystopie	In a dystopian future, a Judge is assigned to a case involving a deadly airborne virus	3ème Millénaire (2139), Megacity	Judge Dredd, l'icône des Judges. Figure à Rico et le Juge Griffin	Juge Fargo (Chief Justice), un homme d'élite	Dredd est accusé du meurtre d'un homme	Dredd est accusé du meurtre d'un homme

[Deuxième partie]

Éléments Analytiques									
Type de gouvernement en Ambiance générale	Qui est l'antagoniste	Institutions présentes	Ce qui est désigné comme "autre"	Solution apportée au problème	Mots-clés, thèmes	Complot?	Autres commentaires		
En 2035, conseil de scientifiques	* Anxiogène, à toutes les époques travaillant pour la figure est changeante, ce n'est pas clair et ce n'est pas la seule figure	L'institution scientifique sous les scientifiques et psychiatre, les	James identifie le porteur du virus m	Virus, folie	En 2035, conseil de scientifiques				
Corporatiste, challengé par le Conseil composé de 5 juges	* L'ère des "Info-wars", la data est un Les Yakuzas: humanisés par moment, dont le chef Armée: sous la forme de Jony Les Yakuzas sont les ennemis des Le Johny et James s'allient aux LoTeks, et Technology, data, épidémie, etc								