

Fiche pédagogique

Avatar

Sortie en salles
16 décembre 2009



Film long métrage, USA, 2009.

Réalisation : James Cameron

Scénario : James Cameron

Interprètes : Sam Worthington (Jake Sully), Zoe Saldana (Neytiri), Sigourney Weaver (Dr. Grace Augustine), Stephen Lang (le colonel Miles Quaritch), Michelle Rodriguez (Trudy Chacon), Giovanni Ribisi (Selfridge).

Production: 20th Century Fox Film Coporation, Dune Entertainment, Giant Studios, Ingenious Film Partners, Lightstorm Entertainment.

Distribution en Suisse: 20th Century Fox Film Corporation.

Version originale anglaise sous-titrée français et allemand. Version doublée en français

Durée : 2h41.

Public concerné :

Age légal : 12 ans.

Age suggéré : 12 ans.

<http://filmages.vd.ch>

Résumé

En 2154, un ancien marine paraplégique, Jake Sully, est sélectionné pour participer au programme Avatar à la place de son frère décédé. Sans aucun entraînement, il se retrouve sur la planète Pandora, dans la peau d'un avatar Na'vi, seul moyen pour un humain de survivre sur cette planète. Dans ce luxuriant et incroyable monde, il est chargé d'une double mission : il doit intégrer et comprendre le peuple indigène pour compléter les recherches du Dr Grace Augustine et transmettre des informations stratégiques au colonel Miles Quaritch, dans l'optique d'une attaque militaire. Le village du peuple Na'vi est en effet situé sur un gisement d'Unobtainium, un métal précieux qui permettrait de résoudre la crise énergétique de la terre. Pour

mettre la main sur cette ressource, un puissant groupe industriel, Resource Development Administration (RDA), est prêt à tout pour déplacer le village indigène.

Dans la peau de son avatar, Jake découvre la planète Pandora et rencontre Neytiri, la princesse du peuple Na'vi. Avec son aide, Jake apprend le mode de vie et le langage de ce peuple. Il comprend peu à peu leur incroyable connexion avec la nature qui les entoure et devient l'un des leurs. Jake tombe amoureux de Neytiri et s'éloigne progressivement de la mission qui lui a été confiée. Mais dans la grande bataille épique qui se prépare, l'ancien marine devra faire un choix : rester avec les Na'vis et sauver la planète Pandora ou les combattre pour obtenir l'Unobtainium.

Commentaires

L'idée d'*Avatar* est venue à James Cameron, bien avant son fameux *Titanic*, il y a de cela 15 ans. Mais à cette époque, les moyens techniques ne lui permettaient pas de réaliser son projet. Il a donc attendu patiemment que la

technologie se perfectionne pour entreprendre la réalisation de ce film au budget colossal (près de 500 millions de dollars). *Avatar* était ainsi très attendu. La révolution technologique annoncée par James Cameron, la Performance Capture, lui a en effet permis de garder la fluidité

Disciplines et thèmes concernés

Éducation aux médias : La technologie « Motion Capture » et « Performance Capture » ; le film de science-fiction ; l'image du héros ; l'image du soldat et de l'armée américaine ; les références à la stratégie militaire américaine ; les mondes virtuels ; la catégorisation d'un genre.

Philosophie, histoire des religions : L'animisme.

Français, littérature : L'écriture d'un récit de science-fiction. La dissertation et le débat d'idées ; les citations d'auteur sur la science-fiction ; la définition d'un genre ; l'apprentissage.

Géographie, éducation au développement durable : la protection de la nature et de l'écosystème, l'obtention et l'utilisation des ressources naturelles.

des mouvements et les expressions faciales des acteurs lors de l'implantation de la 3D sur leurs personnages.

Le résultat est certes impressionnant : la technologie utilisée est si précise que l'on oublie rapidement la différence entre le peuple Na'vi et les humains. Mais la force du film est ailleurs. L'ébahissement visuel demeure mais ne se limite pas à la seule performance technique. Le monde créé par James Cameron et son équipe sur la planète Pandora est en effet fascinant. Chaque végétal, chaque être vivant nous plonge dans un monde merveilleux dont on ne voudrait pas sortir.

Le choc visuel est donc bien au rendez-vous. Reste le scénario. Et là, le bât blesse quelque peu. L'histoire est en effet, très classique et maintes fois vues : un homme ordinaire se transforme en héros pour sauver une civilisation aux valeurs bien plus morales que celles des êtres humains assoiffés de richesse. Mais contrairement à de nombreux « blockbusters » américains, l'image qu'*Avatar* nous renvoie de notre civilisation est bien sombre et sans appel.



Les références à notre passé militaire et colonisateur sont évidentes. Sous l'égide du colonel Miles Quaritch, l'armée américaine est en effet prête à anéantir une autre culture par le « Shock and Awe » (choc et effroi), terme popularisé lors de l'assaut sur Bagdad en 2003. En outre, les étapes de la colonisation des Na'vis rappellent étrangement celle des pays du Sud : construction d'écoles,

apprentissage de la langue des colons, éducation des « sauvages » et exploitation des ressources naturelles.

Deux conceptions du monde et de la vie s'opposent ainsi dans le film. Le quotidien des Na'vis contraste en tout point avec notre mode de vie actuel, basé sur l'exploitation immodérée de la nature et la surconsommation. Le réalisateur explique ainsi le peuple qu'il a créé : « *Pour moi, Neytiri et son peuple représentent ce que nous avons de meilleur en nous dans leur façon de vivre en harmonie, en symbiose avec leur environnement, et dans leur empathie. C'est une chose à laquelle nous devrions tous aspirer. C'est pour cela que cette histoire met en avant le lien avec la nature, à une époque où nous avons peut-être perdu le contact avec elle* » (in Dossier de presse).

Le scénario du jeu vidéo dérivé du film reprend d'ailleurs cette idée mais en laissant le choix aux joueurs : combattre aux côtés des humains pour l'obtention de ressources énergétiques, ou protéger l'écosystème de la planète Pandora.

James Cameron opte ainsi pour la fable écologiste-animiste. Mais *Avatar* est avant tout un film sur l'apprentissage. Dans la peau de son avatar, Jake Sully est comparé par Neytiri à un enfant qui ne sait rien. Il doit tout réapprendre : parler, marcher, courir, comprendre le monde qui l'entoure ; tout est nouveau et inconnu sur Pandora.

En outre, son avatar lui permet véritablement de repartir à zéro. Sa vie « virtuelle » lui offre la possibilité de devenir le héros qu'il n'a pas pu être en tant qu'humain. Le personnage est d'ailleurs rapidement perdu entre ces deux vies qu'il mène à la fois, nous rappelant ainsi les effets addictifs que peuvent avoir certains jeux vidéo aux possibilités similaires.



Ainsi, malgré un scénario de prime abord simpliste, *Avatar* développe une foule de thématiques et nous offre des

pistes de réflexion intéressantes sur notre société et son développement. Même notre manière de voir le monde et de le considérer est remise en cause.

Lorsque Jake Sully arrive au bout de son apprentissage, il lance cette phrase à Neytiri qui résume parfaitement cette idée : « *Je te vois* ».

Objectifs

- S'interroger sur la science-fiction et catégoriser un film.
- Analyser de manière critique l'apport des nouvelles technologies au cinéma.
- Distinguer deux visions dichotomiques de la vie et se positionner face à elles.
- Repérer les références à l'histoire militaire américaine.
- Discuter des mondes virtuels et des possibilités de double vie qu'ils nous offrent.
- Analyser la représentation de l'apprentissage et comprendre ses mécanismes.
- Ecrire un scénario de science-fiction à partir d'un univers préexistant.

Pistes pédagogiques

1. La science-fiction

Demander aux élèves de définir la science-fiction. Analyser ensuite les citations suivantes et comparer celles-ci avec celles proposées par les élèves.

« La science-fiction n'est pas autre chose que des rêves mis par écrit. La science-fiction est constituée des espoirs, des rêves et des craintes (car certains rêves sont des cauchemars) d'une société fondée sur la technologie. » John W. Campbell.

« Une vue nouvelle sur notre nature, notre place dans l'univers, notre devenir et nos fins. » Jean-Louis Curtis.

Faire ensuite la distinction entre science-fiction et fantastique à l'aide de la citation suivante, puis catégoriser *Avatar* :

« Le fantastique traite de choses qui ne sont pas et ne peuvent pas être. La science-fiction traite de choses qui ne sont pas, mais qui pourront être un jour. La science-fiction se limite à des possibilités compatibles avec la logique. » Frederic Brown.

Distinguer dans le film ce qui relève de la science-fiction (un futur possible, plausible) de l'héroïc-fantasy (le merveilleux qui fusionne de grands mythes).

2. La Performance Capture

Observer la fluidité de mouvement et les expressions du peuple Na'vi. Analyser ensuite vos

sentiments face à ces personnages. Vous sentez-vous en présence de personnages « réels » ou de personnages « imaginaires » ? Cas échéant, que manque-t-il à ces personnages ?

Approfondir la technique de Performance Capture utilisée par James Cameron pour rendre le plus réaliste possible les Na'vis.

[Comparer à la technique de Motion Capture](#) utilisée pour le personnage de Golum dans *Le Seigneur des anneaux*. Quelle est la différence entre ces deux technologies ?

3. Le héros virtuel

S'interroger sur le personnage de Jake Sully. Est-il un héros ? A quel moment le devient-il ? Comment ?

Mettre en avant la différence entre sa place dans le monde humain (un ancien marine paraplégique) et la place de son avatar chez les Na'vis. Que lui permet cette vie virtuelle ? Mettre en avant aussi bien les possibilités physiques (courir, voler etc.) que de réalisation personnelle (repartir de zéro).

Réfléchir à l'engouement autour des mondes virtuels (Second Life, World of Warcraft etc.) Qu'est-ce qui nous attire dans ces jeux ? Quelles possibilités nous offrent-ils ? Quelles promesses ne sont-elles pas tenues ? A quel moment doit-on s'inquiéter d'une possible dérive ?

4. L'image du soldat

Réfléchir à l'image du soldat américain qui nous est présentée dans le film, notamment au travers du personnage de Jake Sully. Comment voyait-il son rôle de soldat avant le programme Avatar ? Comment son handicap est-il perçu au sein de l'armée ?

Analyser le sens et l'implication de cette réflexion de Jake Sully : « *J'étais un guerrier qui rêvait*

d'apporter la paix. Tôt ou tard, tu dois te réveiller ».

Quelle image de la guerre et du rôle du soldat nous est donnée ?

Avez-vous la même image du soldat et de l'armée de votre pays ?

5. Les références à la politique militaire américaine

S'interroger sur la vision de la politique militaire des Etats-Unis développée dans le film. Comment est représenté le colonel Miles Quaritch ? Peut-on voir des liens entre l'attaque de Pandora et l'attaque américaine en Irak ?

Approfondir cet aspect en analysant les ordres et les options stratégiques donnés par le commandant Miles Quaritch dans le film. A) La stratégie du « [Shock and Awe](#) » élaborée par le département de la défense militaire US et principalement mise en œuvre lors de la guerre en Irak. B) La phrase du commandant Quaritch reprise de George W. Bush : « *Our survival relies on pre-emptive action. We will fight terror, with terror* ».



6. Deux visions du monde

Définir et analyser les deux visions du monde et de la vie qui s'opposent dans *Avatar*.

Approfondir la conception opposée de l'utilité des ressources naturelles entre les humains et les Na'vis. Interroger cette opposition : pourquoi opposer ces deux visions du monde ? N'est-ce pas réducteur ? Y a-t-il une volonté de moralisation de notre

comportement ? De mise en garde ?

Réfléchir à sa propre vision du monde et de ses ressources. De quel côté se place-t-on théoriquement ? Et comment agit-on concrètement au quotidien ?

Neytiri (réapprentissage). Approfondir cette notion à partir de la réflexion de la mère de Neytiri au sujet des humains: « *Il est difficile de remplir une coupe déjà pleine* ». Débattre de cette idée. Faut-il désapprendre pour mieux apprendre ?

7. L'animisme

Définir l'animisme et faire des recherches sur son implantation géographique actuelle. Analyser ensuite le mode de vie des Na'vis sous cet angle. En quoi sont-ils animistes ? Quelles scènes nous permettent de comprendre cette philosophie ? Quelle implication l'animisme a-t-il dans leur quotidien ?

Débattre ou disserter: l'animisme est-il compatible avec nos sociétés modernes ?

8. La vision de l'apprentissage

Analyser la vision de l'apprentissage proposée dans *Avatar*. Comment Jake Sully apprend-il à contrôler son avatar ? Comment apprend-il auprès de

9. Atelier d'écriture

Répertorier les décors originaux proposés dans le film. A partir du monde imaginaire créé par James Cameron dans *Avatar*, proposer un autre scénario de film, une autre rencontre entre humain et Na'vi.



Pour en savoir plus

- [Site officiel](#) du film.
- Interview écrite de James Cameron sur [la technologie utilisée dans Avatar](#) (en anglais).
- [Article du Times](#) (en anglais) sur les parallèles entre *Avatar* et la politique militaire américaine.
- [Histoire de la science-fiction](#) sur wikipédia.
- Vidéo montrant le tournage d'[Avatar avec l'utilisation de la Performance Capture](#).



Bibliographie

- Colson Raphaël, Ruaud André-François, *Science-fiction, les frontières de la modernité*, éd. Mnemos, Paris, 2008.
- Colson Raphaël, Ruaud André-François, *Science-fiction, une littérature du réel*, éd. Klincksieck, Paris, 2006.

[Sylvie Jean](#), enseignante, Lausanne, décembre 2009.