

Alien (Ridley SCOTT, 1979)

Analyse de Claudine Le Pallec Marand

(docteur en cinéma et chargée de cours à Paris 8 en esthétique du cinéma)

2017 est l'année de sortie de ***Blade runner 2049*** et d'***Alien covenant***, 6e film de la franchise¹ et 3e film de la saga réalisé par Ridley Scott, réalisateur original du film de 1979. Ridley Scott s'accroche aux mythes modernes qu'il a contribué à fonder, répliquant une créature bio-mécanique², pour ne pas connaître un destin à la George Lucas, écarté de la saga *Star Wars* par Disney. ***Blade runner*** (1982) et ***Alien*** (1979) représentent deux univers-mondes devenus des franchises qui ont su imposer des scénarios et des décors capables de bouleverser l'histoire de la science-fiction.

Avant même le devenir saga, le premier opus d'***Alien***, avec ses ombres et les interstices (ou mystères) de son scénario, projette dans l'espace trois questions existentielles (ou philosophiques) : la nature de l'identité humaine (via la triade chat/humain/robot), l'intégrité individuelle du corps et l'imaginaire de la différence des sexes (en lien avec la reproduction, la naissance et la maternité).

Une date dans l'histoire de la SF cinématographique

Alien sort en 1979, 11 ans après le budget colossal de ***2001 A Space Odyssey*** (1968, MGM). Ce film fondateur de Stanley Kubrick a remis le voyage spatial et l'intelligence artificielle à l'honneur dans l'agenda des gros budgets des *majors*, devançant *in extremis* l'alunissage de Neil Armstrong. ***Alien*** sort deux ans après le succès faramineux de ***Star Wars*** (1977, George Lucas, Fox). Un certain Dan O'Bannon a participé à ce vaste projet de *fantasy* (merveilleux) qui tourne le dos aux références à notre galaxie. A la fin des années 1970, la technologie est représentée de manière moins rutilante quoique démultipliée dans autant de petits gadgets. A l'instar de la conquête de l'espace de ***2001***, ***Alien*** joue le jeu du film de (« hard ») science-fiction, suivant malgré tout le modèle graphique de référence de ***Star Wars***, mais inscrit ensuite sa propre mythologie grâce à la greffe du film de monstre. Le futur pessimiste d'***Alien*** est loin du conte³, de l'espoir ou de l'aventure collective et des soleils lumineux des planètes.

¹ A ce jour, ***Alien*** a connu trois suites [***Aliens*** (1986, James Cameron), ***Alien III*** (1992, David Fincher) et ***Alien resurrection*** (1997, Jean-Pierre Jeunet)], quatre *spin-off* [***Alien VS Predator I*** et ***II*** (2004 et 2007)] mais aussi deux prequels (ou antépisode) [***Prometheus*** (2012) et ***Alien covenant*** (2017)], produits et réalisés par R. Scott.

² C'est le nom revendiqué par l'artiste, titre d'un ouvrage illustré en 1988. 2018 correspond au XXe anniversaire du *Museum HR Giger* de Gruyères en Suisse. La célébration évoque les sous-cultures « gothique » et « métal ».

³ Il est question d'un retour sur terre même si nous ne la voyons jamais.

Extrait 1 **2001 A Space Odyssey** (Stanley KUBRICK, 1968, MGM)/ imaginaire de référence: **18'52** (un singe préhistorique rageur lance l'os qui lui a permis de tuer un autre singe vers le ciel) à **23'30** (la douceur de l'arrimage de l'avion de l'espace à la station orbitale) - **durée 4 mn 36 sec.**

Le jeune Ridley Scott, réalisateur formé à la direction artistique déjà très connu dans le monde de la publicité, obtient la commande puis la confiance des producteurs et du studio de la Fox pour diriger cette dystopie horrifique. Dan O'Bannon⁴, l'auteur du scénario original, lui recommande l'œuvre de Hans Ruedi GIGER (1940-2014). La révolution sera à la fois scénaristique et visuelle. D'une part, l'héroïne forte confrontée à un monstre androgyne interroge la sexualité des imaginaires de science-fiction. D'autre part, le film tourne le dos à la « *science-fiction colonialiste* » adepte de la puissance humaine terrestre et de l'union face aux autres espèces. Il projette un avenir sombre à la **Metropolis** (1927) qui fait peu de cas de la valeur des vies humaines (la volonté de *Mother*, le cerveau techno-scientifique du vaisseau et les intérêts économiques et militaires sous-jacents) et renoue avec une peur primale : l'être humain comme proie (la meurtrissure de la chair et le viol) face au prédateur ultime.

La collaboration décisive de Hans Ruedi Giger : l'art biomécanique (mi humain, mi machine) et la SF rétrofuturiste

Le rôle crucial de l'illustrateur et peintre suisse formé au dessin industriel est primordial à plus d'un titre.

La production et le réalisateur Ridley Scott ont été définitivement convaincus de l'engager après avoir consulté son livre d'illustration **Necronomicon de Giger** publié en 1977 (éditions françaises aux *Humanoïdes associés*) et plus précisément deux planches - **Necronom IV** et **Necronom V** illustrant parfaitement la quadruple nature de son œuvre :

- l'inspiration du modèle humain (formes reconnaissables de squelette et de visage)
- l'hybridation mécanique⁵ (l'aspect lisse et chromé de la tôle, les formes de tubes, de tuyaux, les systèmes de cylindres et de pistons) des appendices de ses créatures
- les couleurs froides des œuvres (bleu acier, gris) transposées dans le film en jeu de reflets bleus sur le corps comme un éclat métallique

⁴ Il est l'auteur du scénario de **Dark Star** (1974, John Carpenter) qui anticipe le script à venir avec une séquence de course-poursuite avec un extraterrestre à travers le vaisseau : trame narratrice principale d'**Alien**.

⁵ La comparaison avec le monde de **Matrix** (1999-2003) pourrait être intéressante avec l'opposition entre l'imaginaire sombre et imposant de l'équipement industriel lourd et la microinformatique des mondes virtuels (les arts technologiques plutôt que l'usage des sculptures et de la mécanique dans les effets spéciaux). Si **Matrix** ouvre une nouvelle série, les sagas **Star Wars** et **Alien** se transforment en lien avec l'évolution des nouvelles technologies.

- l'importance des connotations sexuelles soulignées par les positions des créatures et surtout l'omniprésence de formes phalliques et mammaires, de bouches, d'orifices (l'artiste parle dans son compte rendu du tournage de « vagin⁶ » à propos des œufs avant même la célèbre forme de l'entrée dans le vaisseau extraterrestre) ou encore l'obsession des représentations de fécondation et de gestation.

Alien ou les 3 métamorphoses.

HR Giger avait donc en charge la plastique des trois évolutions présentes dans ***Alien*** mentionné par le fac-similé du synopsis de départ de Dan O Bannon présent dans ***Giger's Alien. Film design 20 th century Fox***⁷. Le monstre (le mot xénomorphe arrive dans le film suivant) obéit en effet à une seule règle biologique primaire : se reproduire. On ne le voit pas manger, seulement chasser. L'arme suprême de l'*Alien* est la grossesse dans l'humain. Leur mode de reproduction implique donc l'agression, le viol buccal, la paralysie de la proie, le parasitage, la fécondation forcée et la mise à mort.

Le principe du scénario reprend le concept de voleur de corps (« *body snatchers* ») du roman ***Les Marionnettes humaines*** (1951) de Robert Heinlein où les envahisseurs sont de minuscules mollusques qui s'agrippent au cou des victimes humaines. L'ère de la bombe et le contexte de la guerre froide substituaient déjà à l'expansion militaire liée à la puissance technique (le schéma de ***La Guerre des mondes***, Wells, 1895) l'inconnu des formes de vie possibles et la hantise de l'ennemi intérieur (« *le fils de Kane* »).

Le « *Face hugger* » a juste la taille d'un visage que ses tentacules recouvrent entièrement. Il enfonce en fait sa queue dans la bouche jusqu'à atteindre l'estomac où il dépose sa semence. Le monstre est donc associé autant à l'idée de perforation et de pénétration dans une sorte de viol buccal qu'au sexe féminin via le principe de la gestation et de la ventouse collée au visage. En bon parasite, il maintient en vie l'organisme qu'il colonise.

Comme son nom l'indique, le « *Chest burster* » perfore le thorax du personnage. Il apparaît lors de la première (et quasi unique) scène *gore* du film et prend la forme d'une longue queue et d'un crâne très allongé avec une bouche qui dévoile déjà des dents de fer. Le « *chest burster* » va pouvoir se développer ensuite au sein du vaisseau qui l'a accueilli.

Le dit « *Alien* » ou parfois « *Alien III* » est la forme mature, le stade final de l'évolution. Giger décrit cet animal de stature humaine au crâne allongé

⁶ "They want the eggs containing the Facehuggers to be made organically like a sort of vagina." GIGER Hans, ***Giger's Alien. Film design 20th Century Fox***, Morpheus International, 1991 [1979, Big O Publishing], 3^e édition, p14.

⁷ Idem, p10.

(phallique) surdimensionné, à la longue queue, avec des os apparents et des tuyaux émergeant du dos comme « *insect like and elegant*⁸ ». Quand il retrousse ses lèvres, apparaissent plusieurs rangées de dents métalliques acérées dégoulinant de bave. La gueule s'ouvre ensuite afin de laisser jaillir une autre gueule, sorte de large langue munie de crocs. Il ne court pas. Il possède l'assurance du super-prédateur. La bande son est largement dominée par les victimes (souffles d'effort ou cris), même si certains sons prêtent à confusion comme le battement de cœur de la scène de repas. Enfin, Giger a entièrement fabriqué l'œuf duquel jaillit le *Face hugger* pour s'agripper au visage de sa victime. L'œuf de l'*Alien* rappelle un gigantesque vagin qui s'ouvre (l'intestin d'une vache et d'un mouton furent les matières premières des effets spéciaux) d'où une tentacule sort pour s'agripper au visage de sa victime humaine.

La mutation du décor

L'artiste a non seulement dessiné les trois phases de la créature (et participé à la supervision des sculptures) mais il est aussi l'illustrateur de la surface de la seule planète du film, de l'extérieur et surtout de l'immense intérieur du vaisseau abandonné (à la forme plus organique que celle du Nostromo) avec le pilote encastré et le champ des œufs. A « l'abri » de ce vaisseau, les murs suintent. Ils furent constitués de moules de plâtre installés verticalement à partir d'os véritables. L'intérieur de ce vaisseau correspond aux plans les plus larges et les plus hauts intégrant les acteurs (profitant des immenses dimensions des plateaux de cinéma). Giger a donc eu la main mise sur l'univers extraterrestre du film avec lequel l'équipage du Nostromo va entrer en contact.

Une fois la planète quittée, les plans extérieurs du Nostromo se répètent. Ces plans insistent sur le huis clos spatial du film : le vaisseau file silencieusement dans l'espace infini. Giger est étranger à la forme du vaisseau remorqueur dessiné par l'esprit pragmatique de Ron Cobb qui a rempli le vaisseau de petits écrans de contrôle et de radars. Pourtant, l'inspiration de l'univers artistique du graphiste se prolonge dans l'évolution de la mise en scène du vaisseau principal. Les ombres dominent la mise en scène. De nombreuses surfaces métallisées brillent (le décor du vaisseau a été constitué à partir d'épaves industrielles - dont un hélicoptère). Surtout, le vaisseau semble commencer à offrir les signes d'une vie biologique : de l'eau coule, du gaz s'échappe puis des matières non identifiées apparaissent dans une vaste échelle de plans.

Si certains traits constants facilitent le camouflage de la créature (absences de lumière ou effet de fumée de gaz) d'autres semblent intégrer la contamination scénaristique et surtout visuelle de l'arrivée de l'intrus. Il est loin le temps où

⁸ Idem, p58.

les mécaniciens répondaient aux agressions climatiques en réparant les boucliers ou en contrôlant les débits des tuyaux de gaz à l'intérieur des étages du *Nostramo*. Le monstre ne fait plus qu'un avec le labyrinthe et l'enveloppe du vaisseau.

L'entrée en scène d'Alien III marque l'apothéose de l'évolution de la mise en scène du vaisseau suivant la transformation de la créature. Le mécanicien Brett ne découvre pas seulement une peau à terre, signe de mue bien connu du monde animal, il entre dans un hangar inédit. Le contraste est saisissant avec la première séquence du film où les espaces de vie et de travail d'abord vides de mouvement éclatent encore d'un blanc clinique.

Alors que la vie des humains est désormais menacée, la coque et les machines du vaisseau sensés les protéger commencent à être visiblement plus usés, plus rouillés qu'il n'y paraissait au début du film. La matrice – par définition l'enveloppe qu'est le vaisseau, se révèle de plus en plus vibrant, obscur, sale, exigüe, suintant et fumant, comme l'intérieur d'une enveloppe corporelle. Le combat contre la créature ou le vaisseau sont aussi un combat pour préserver l'enveloppe charnelle humaine. Cette lutte est inégale, si on se rappelle les dangers inhérents à la destruction de la créature (son sang acide) mais aussi parce que d'autres ont programmé Maman sans donner la priorité à leur survie.

[Montage (2) de quatre extraits d'*Alien* / l'évolution du vaisseau au contact avec la créature :

- 2 mn 15 (le défilement du *Nostramo* au-dessus de nos têtes) à 3 mn 30 (aucun mouvement distinctif, coupure dans le plan)
- 53 mn 07 (« Qu'est-ce t'as la bouffe est pas si dégueu ? ») à 54 mn 33 (fin de la séquence gore)
- 1 h 01 mn'18 (plan larde d'un hangar inconnu) à 1h 05 mn'15 (Gp sur la gueule du chat)
- 1h41 mn'30 (Replay commence à enlever sa combinaison dans la navette de sauvetage) à 1h42 mn 40 (Ripley se réfugie près de l'armoire à combinaison]

Gore ou pas gore ?

La projection de sang et d'organes hors du corps de Kane contraste avec la séquence de la poursuite du chat. La comparaison souligne deux manières de filmer l'horreur :

le principe du choc visuel de la monstration⁹ (tributaire des effets spéciaux)

versus le principe de la suggestion par des images et des sons avec :

- la révélation de lieux inconnus plus ou moins exigus (travelling avant semi-subjectif)
- le mouvement injustifié d'objets inanimés (d'où vient le mouvement ?)
- le gros plan de visage horrifié

⁹ La monstration est doublée d'effets sonores : le larsen lorsque la créature s'agrippe au visage de Kane ou le rire mécanique de l'Alien dévoilant ses dents métalliques après la perforation du corps de Kane.

- la mise en scène de la lumière (l'éclairage disponible et le jeu des ombres, plusieurs fois celle de la créature sur les corps des victimes),
- l'optique (plus ou moins net)
- le découpage de la créature : la gueule ou la queue en gros plan
- la métaphore (le décrochage vidéo atteste de la mort de Dallas)
- le montage parallèle : la mise en scène des morts de Dallas, de Parker et de Lambert est attestée par les canaux de communication de l'équipage. Les vivants et le spectateur deviennent témoins de la mort en direct (sonore).

De tels choix réduisent systématiquement la vision de la créature à l'écran.

L'ellipse des mouvements de la créature qu'on parvient difficilement à localiser renforce la tension pour les personnages enfermés dans les « entrailles » du vaisseau comme les victimes du minotaure (bête mythologique à moitié humaine) dans le labyrinthe – lieu de perdition par désorientation.

[Montage (3) de trois extraits d'*Alien* / avez-vous vu le monstre ? :

- 1h 12mn'14 (contre plongée sur une échelle) à 1h12 mn'37 (coupure de la retransmission vidéo de Dallas et larsen)
- 1h27 mn (légère contre plongée sur Ripley cherchant Jones, le chat) à 1 mn 30'25 (Ripley court et il n'y a plus que les bruits de ses pas et du vaisseau)
- 1h32 mn'50 (elle sort d'un accès entre les étages) à 1h34 mn'10 (le brouillard enfume Replay)

Les deux robots du film

L'intelligence artificielle est un sujet cher à la science-fiction. *Alien* dédouble sa représentation mais toujours dans le sens de l'affrontement humain-machine. D'abord le film reprend le face à face avec l'ordinateur, après le fameux *AI* de **2001**. Il s'agit de poser les bonnes questions et de taper les bons codes (en l'occurrence « *le mode manuel d'urgence* »). La mise en scène souligne d'entrée de jeu le risque de laisser la destinée humaine sous le contrôle des ordinateurs (programmation du sommeil et du réveil, décisions prises en toute conscience des risques encourus, but de la mission), pour le meilleur (la préservation des corps humains fragiles dans l'espace-temps, voir les missions actuelles d'exploration effectuées par les seuls robots) et pour suggérer aussi le pire : les reflets des données informatiques défilant sur des combinaisons sans pilotes. Que penser du « premier » personnage du film alias *Maman* ?

Capture de plan : L'ordinateur veille_Le vaisseau connecté
L'assurance de Ripley sur *Mother* (les chaussures sur l'ordinateur de bord au moment de prendre la direction du vaisseau) ou le jeu du technicien Parker pour contrôler le dégagement de fumée dans le vaisseau ne durent pas longtemps. Ce sont d'ailleurs des outils rétro-futuristes (le feu du lance flamme, le harpon), la rapidité d'esquive et l'appréhension de l'environnement (se glisser

dans la combinaison accrochée au mur pour pouvoir ouvrir ensuite la porte) qui parviendront à venir à bout du prédateur plutôt que la technologie.

Disposant de moins de pouvoir, le second robot a une apparence plus perfide car il se cache parmi l'équipage. Il ne s'agit plus pour ce type de robot de contrôler la destinée des hommes comme une nouvelle divinité mais de vivre parmi eux à leur insu. La seule confrontation possible est d'ailleurs celle du « *corps à corps* ».

Le lien *Mother/Ash* se constitue à partir de dialogues sibyllins. Ash est attentif à l'appel de *Maman* ou rappelle le contrat à l'équipe et Ripley devance de peu la révélation¹⁰ sur ce lien « naturel ». De nombreux gros plan sur son « visage » insistent sur l'admiration de *Ash* pour l'organisme inconnu¹¹. Sans surprise, cet outil de connaissance célèbre la perfection vitale mais Ash est subtilement soumis aux passions humaines. Le manque d'empathie et/ou de solidarité du personnage n'est plus une fascination toute scientifique pour la connaissance. La chaîne des petites actions d'Ash pour ramener l'*Alien* dans le vaisseau (rapporter les messages de Maman, inciter à l'exploration de la planète, contourner la sécurité de la mise en quarantaine, protéger le petit Alien...) constitue une mission suicide programmée par la direction d'une compagnie invisible. Est-ce par peur de l'isolement ou de la révélation de sa véritable nature qu'il agresse Replay venant de percer à jour la mission de *Mother* ? Quoi qu'il en soit, Ash laisse libre cours à une pulsion sexuelle criminelle (un liquide spongieux blanc semble sortir de son crâne, des photographies de nues sont visibles dans le décor et il force la bouche de Replay) et sa dernière réplique, dite avec un franc sourire, dénote une glaçante ironie¹². A côté de l'expérience de l'accouchement, le viol¹³ comme agression physique par un corps technologique-extraterrestre est un moteur efficace scénaristiquement et stylistiquement.

[Extrait 4 : *Alien* / la confrontation avec les robots :

1h15mn'35 (Replay entre dans la salle de l'ordinateur principal) à 1h19 mn'30 (coupure de la retransmission vidéo de Dallas et Larsen) – durée : **03 mn 49**]

¹⁰ « Ash ? Vous avez une suggestion, vous ou maman ? »

¹¹ « Un organisme parfait... Sa perfection structurelle n'a d'égal que son hostilité (...) Un survivant... que ne vient pas troubler la conscience, le remords ou l'illusion d'une moralité. »

¹² L'usage de dialogue ironique est présent dans le film : « la bouffe n'est pas si dégueulasse »,

¹³ Le commentaire audio de Ridley Scott sur la version *director's cut* du film précise cette inspiration. Il existe une scène tournée non montée où Ripley découvrait le corps mort violé de Lambert et Scott souhaitait tourner d'autres plans d'une sorte de viol qui devait permettre à l'Alien et à Ripley de se confronter, le premier s'attardant sur la peau de la seconde, la humaine, la désirant.

Replay, la survivante et la constance de la question de la sexuation dans Alien

Le choix de Replay comme personnage principal du film fait écho aux débuts des lents progrès du féminisme occidental de la décennie 1970 et des timides changements des rôles féminins dans le cinéma hollywoodien. Les rôles de femmes puissantes avec des performances physiques nouvelles apparaissent dans les films de genre où les représentations de femmes furent longtemps reléguées aux marges du scénario comme sœurs, mère, fiancée ou femme de... et surtout victimes à secourir. Le fait est entendu : Replay est la première femme forte du cinéma fantastique *mainstream*. Le personnage interprété par Sigourney Weaver impose son nom au même rang que les héros masculins des années 1970 avant de tenir tête dans la décennie suivante à Rambo et Rocky, corps solitaires spectaculaires, symboles de la « *remasculinisation de l'Amérique* » selon l'expression de Susan Jeffords. Raphaëlle Moine distingue la nouveauté de la femme d'action qui se distingue de « *la femme de pouvoir (qui n'utilise pas nécessairement de la force) ou de la femme de tête, qui fait stricto sensu usage de son intelligence et non de ses capacités physiques. Elle écarte aussi les vamps, les femmes fatales, celles qui utilisent les armes (métaphoriques) de la séduction et dont le pouvoir est lié à la sexualité.*¹⁴»

Toutefois, la force de ce personnage doit être considérée dans toute l'ambivalence de l'œuvre :

- la genèse du film (idée de scénario tardive proposée par les producteurs confrontés à l'œuvre de Giger et pouvant espérer profiter d'une envie de personnages féminins forts),
- les étapes de narration (le personnage émerge à la mort de ses supérieurs hiérarchiques),
- l'évolution visuelle (la position traditionnelle « *d'objet érotisé* » du corps dénudé juste avant le face à face final)
- et surtout son rôle à l'échelle du film tout entier saturé de représentations horribles du féminin et de la maternité couplées à l'indifférenciation sexuée du monstre.

L'obsession sexuelle des crimes et surtout des meurtres irriguent ***Alien***. Le premier meurtre suit le premier viol sur un personnage masculin. La mort de Dallas survient par derrière dans un long couloir noir étroit et obstrué. Pour tuer Lambert, l'Alien remonte la pointe de sa queue entre les jambes de sa victime. La métaphore des agressions sexuelles si prégnantes dans l'univers de

¹⁴ MOINE Raphaëlle, *Les Femmes d'action au cinéma*, Armand Colin, 2010, p

l'artiste Giger se retrouve dans les plans et même les sons (le cri de Lambert) d'*Alien*.

Le célèbre essai « *Alien and The Monstrous-Feminine* ¹⁵ » de Barbara Creed publié en 1986 dans *Screen* est le premier de nombreuses études à mettre en balance le rôle narratif et la mise en scène de Replay en lien avec *Mother* et la créature. Inspirée des études psychanalytiques de Sigmund Freud et surtout de Mélanie Klein, elle souligne l'importance dans le film d'horreur de l'imaginaire de la « *mère archaïque* », trou noir empli de fluides capable d'aspirer les corps, et de la « *mauvaise mère* » abandonnant ses enfants à leur sort ou castrant leurs désirs sans pouvoir déterminer l'assurance de la différence des sexes. Raphaëlle Moine interroge à sa suite comment Replay peut incarner une « *féminité inoffensive* », à distance de *Mother* - l'origine du mal - et à distance de la « *féminité prédatrice de l'Alien* » - comprendre ici la sexualité féminine offensive. Elle conclut ainsi le chapitre « Replay » : « *Comment faire pour que féminité active ne soit pas féminité prédatrice ?* »

¹⁵ CREED Barbara, « Alien and the Monstrous-Feminine », *Screen*, vol 27, n°1, 1986. L'article est inspiré de l'ouvrage de Julia Kristeva : *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Seuil, 1980. Une tentative d'explication Freudienne de la peur, de l'horreur. L'auteur parle aussi de dégoût, « répulsion, haut-le-cœur qui m'écarte et me détourne de la souillure, [...] sursaut fasciné qui m'y conduit et m'en sépare . » Le sentiment d'abjection se divise alors en deux phases : la répulsion et la fascination.