

Alien

Analyse de Julien Marsa

(réalisateur, enseignant, rédacteur, formateur et intervenant en éducation à l'image)

Le choix du second long-métrage de Ridley Scott pour entamer cette nouvelle édition de Lycéens et Apprentis au cinéma dans la région Hauts-de-France est pertinent dans le sens où il fait lien avec un autre film étudié l'année dernière, *Les Dents de la mer*, et ce sur plusieurs points.

En effet, sans le requin de Steven Spielberg, l'*Alien* n'existerait probablement pas. Car ce qui lui a permis de surgir sur les écrans en 1979, ce sont les prémices du blockbuster, ce film à gros budget programmé pour rafler la mise en quelques semaines d'exploitation en salles. Grâce aux *Dents de la mer*, sorti en 1975 et réalisant 470 millions de dollars de recettes dans le monde, mais aussi à *La Guerre des étoiles* (1977) qui totalisera pour sa part 530 millions de dollars, la possibilité de produire des films de genre grand public permettra de sortir de l'ornière de la série B (film à petit budget).

Genèse

Car suite à *La Guerre des étoiles*, le célèbre studio de la Twentieth Century Fox souhaitera capitaliser sur ce succès en mettant rapidement un nouveau film de science-fiction en chantier. Ils sortent alors de leur tiroir le seul scénario de ce type qu'ils aient sous la main, intitulé *Alien*, par un illustre inconnu, Dan O'Bannon. Du point de vue de la Fox, *Alien* semble être le projet parfait, puisqu'en se présentant comme film d'horreur dans l'espace, il marie deux qualités des deux blockbusters qui l'ont précédé.

Les Dents de la mer et *La Guerre des étoiles* ont également ouvert la voie à de jeunes cinéastes inconnus à l'époque (Spielberg et Lucas), et les studios vont plus facilement accorder leur confiance à un réalisateur sans expérience. Certes, Ridley Scott a déjà 40 ans à l'époque, mais il n'a réalisé qu'un seul long-métrage auparavant et fait ses armes dans la publicité. Son premier long-métrage, *Les Duellistes* (1977), est justement le film qui permettra aux producteurs d'*Alien* de le repérer lors de sa présentation au festival de Cannes. Après avoir essuyé quelques refus de réalisateurs plus chevronnés, ils lui proposeront ce projet, qu'il acceptera très rapidement de réaliser.

Sa contribution sera d'ailleurs déterminante. Le budget d'*Alien*, initialement doté de 4 millions de dollars, va se retrouver doublé lorsque Scott enverra en quelques mois aux producteurs un storyboard complet du film, en couleurs et annoté d'indications de mise en scène.

Décor et design

Si le film marque assez fortement l'esprit du spectateur, c'est d'abord par la qualité de ses décors, que ce soit le vaisseau Nostromo ou ceux de la planète d'où provient le signal. Ils sont réalisés par Ron Cobb et Chris Foss. La qualité de leur travail fait penser à celle d'un autre film de science-fiction bien connu, *2001, L'Odyssée de l'espace*, tourné onze ans plus tôt par Stanley Kubrick. Les deux films ont en commun l'utilisation des mêmes techniques : maquettes de vaisseaux pour les plans en extérieur du Nostromo, notamment lors de son atterrissage sur la planète, et utilisation de toiles peintes pour les vues dans l'espace (par exemple, au moment de l'explosion du Nostromo). En ce qui concerne l'intérieur du vaisseau, les décors sont réalisés en studio, et Ridley Scott insiste pour que les plafonds soient bas (pour produire un effet claustrophobique), et que les différents couloirs et pièces de l'appareil soient connectés entre eux, afin de donner aux acteurs le sentiment d'évoluer dans un véritable engin spatial.

Mais le défi majeur consistait à concevoir la créature qui est au centre du film. Bien que partiellement visible car, comme toujours dans le film d'horreur, suggérer vaut mieux que montrer, elle devait arborer un design suffisamment stupéfiant et effrayant pour pouvoir tenir le spectateur en haleine. C'est finalement Hans Ruedi Giger (1940-2014), plasticien suisse ayant déjà travaillé sur le fameux projet avorté d'adaptation de *Dune* par Alejandro Jodorowsky en 1975, qui fut choisi. L'*Alien* est inspiré d'un recueil d'illustrations nommé *Necronomicon* (1977), où Giger dessine des œuvres biomécaniques, des corps qui mêlent organique et machine, avec également une connotation sexuelle et sensuelle (formes phalliques, corps qui rappellent la nudité humaine et évoquent certaines formes féminines), et font de ces créatures des entités à la fois repoussantes et attirantes. L'ouvrage tient son titre d'un livre fictif qui fut inventé par l'écrivain américain Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). Chez Lovecraft, cet ouvrage, dont le contenu n'est volontairement pas défini, est une sorte de livre de culte, contenant des incantations magiques qui permettraient de faire revenir les Grands Anciens, entités maléfiques qui régnaient sur Terre il y a des siècles. Chez cet auteur américain, comme dans *Alien*, la peur et l'angoisse règnent un peu partout, au détour d'une phrase comme d'un couloir de vaisseau, et les Grands Anciens sont des créatures qui représentent eux aussi une sorte de mal absolu. Ridley Scott reprend à son compte et cinématographiquement la technique littéraire de Lovecraft, distillant insidieusement l'angoisse jusqu'à un moment de stupéfaction final, qui correspond à la révélation de la créature.

Angoisse et stupéfaction

Car il ne suffit pas simplement de trouver la créature adéquate, encore faut-il la mettre en scène, et ce sous ses différentes formes. C'est notamment la séquence la voyant apparaître sous les traits du Facehugger, qui nous renseigne sur la stratégie de mise en scène de Ridley Scott, et sa façon d'orchestrer, toujours, le surgissement de la créature, soit tapie dans l'ombre, soit se confondant avec la machinerie du vaisseau ou, dans le cas présent, cachée au fond d'un œuf. Il s'agit d'abord pour Scott de créer un environnement hostile, celui de la planète d'où vient le signal radio, et qui trouvera plus tard son équivalent avec le *Nostromo*, confiné et abritant la créature. Ici la planète est hostile de par son climat venteux, mais aussi parce que Scott joue sur une dialectique éprouvée mais efficace, qui confronte zones d'ombre et sources de lumière, ainsi qu'espaces sonores saturés ou quasiment vides. Ces jeux de tensions entre visible et invisible, plein et vide orchestrent une montée de l'angoisse où, à chaque fois que la séquence progresse, Scott va venir ajouter un élément supplémentaire. C'est notamment cette caméra subjective posée sur les casques, qui figure ce que les astronautes voient et met le spectateur dans la peau de ces explorateurs en danger. La mauvaise retransmission de cette image, ainsi que les problèmes de communication radio, qui amèneront à ce qu'ils se retrouvent coupés du reste de l'équipage, constituent des sources de tensions supplémentaires. Une fois à l'intérieur du vaisseau, la caméra subjective n'est plus celle des casques, mais bien du regard des astronautes, cette fois-ci confrontés seuls à un engin spatial inconnu. C'est alors avec cette dialectique entre ce que voient les explorateurs et leurs réactions que Scott va s'amuser à prendre le spectateur aux tripes, en lui donnant d'abord à voir la réaction du personnage avant d'effectivement découvrir ce qu'il a sous les yeux. Le travail d'imagination du spectateur fonctionne ici comme une sorte d'effet Koulechov, anticipant toujours l'horreur à venir et qui pourtant n'advient (presque) jamais. Car la séquence dure 10 minutes avant que la créature ne surgisse et embrasse le visage de Kane ; Scott retient ici que l'angoisse est affaire de tension, et surtout de rétention du moment où la source de frayeur surgit enfin (encore un point commun avec *Les Dents de la mer*). Il faut donc prendre son temps avant de pouvoir faire sursauter le spectateur.

Des corps dans l'espace

Avec son groupe de huit astronautes à la merci de l'Alien, le film ressemblerait presque à une version moderne des *Dix petits nègres* d'Agatha Christie. À chaque fois qu'un corps disparaît, le groupe se réduit et devient plus faible. Malgré son nombre important de personnages, *Alien* est tout sauf un film désincarné, et la corporalité y occupe une place importante. Que ce soit le corps fascinant de l'Alien sous ses différentes formes (du Facehugger à sa forme finale et achevée), le démantèlement de celui d'Ash, l'androïde se faisant passer pour un être humain, ou ceux de l'équipage sortant de leur sommeil prolongé au début du film, la chair, quelle que soit sa matière première, est omniprésente. C'est notamment le cas lors du duel final, où le corps de Ripley se trouve pris au piège de la capsule de survie, en compagnie de celui de l'Alien. Ripley se déshabille pour aller se coucher. Elle met, dès lors, son frêle corps en situation de danger. On retrouve ici une dimension érotique mêlée à la crainte de l'Alien qui rappelle ce que l'on peut ressentir devant les dessins de Giger mais aussi, comme dans tout film d'horreur, le fait que le registre sensuel alerte le spectateur quant au péril à venir (voir l'analyse des *Dents de la mer*, sur la question du slasher, sous-genre du film d'horreur). Cet affrontement final, qui se joue en une longue série de champs/contrechamps, peut en ce sens rappeler la logique du duel dans le western américain : une longue phase d'observation, qui va créer de la tension chez le spectateur, avant qu'elle ne soit libérée par le coup de feu (qui s'assimile ici à l'ouverture finale de la porte de la navette). Mais pour y arriver, il n'est pas anodin de constater que Ripley va devoir se vêtir d'une combinaison. Il s'agit, pour éloigner le danger, de recouvrir son corps, de le protéger avec une seconde peau, là où l'Alien restera dans une contemplation malsaine, mais peut-être fascinée par sa propre puissance, de son corps nu.

Sur la question du corps et de l'angoisse, on pourra envisager un prolongement de l'expérience du film avec un long-métrage plus récent, mais qui représente une expérience de cinéma toute aussi forte. *Under the skin* (2013) de Jonathan Glazer met en scène une extra-terrestre incarnée par Scarlett Johansson, qui attire des hommes dans sa tanière afin de s'emparer de leur peau. Et c'est en un jeu de séduction lié à sa plastique qu'elle réussit à hypnotiser ses victimes, reprenant en ce sens la dialectique attraction/répulsion associée à l'Alien. Le film joue également sur une distanciation qui amène à une réflexion sur notre rôle de spectateur : tout comme dans *Alien*, notre peur est mue par une soif de révélation, de ce qui est caché, dans *Under the skin*, nous sommes pris au piège de notre propre désir, car rendus tout autant captifs du pouvoir d'attraction et de l'aura de Scarlett Johansson que ne le sont les hommes qu'elle capture dans la fiction. Enfin, le film de Jonathan Glazer pourra constituer un intéressant contrepoint à celui de Ridley Scott, dans le sens où il adopte pour sa part le point de vue opposé : celui de cette extranéité radicale qui, toujours, attire les regards.