

Avatar
Tout ça pour un caillou
Avatar — États-Unis 2009, 166 minutes

Élène Dallaire

Number 265, March–April 2010

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/63441ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Dallaire, É. (2010). Review of [Avatar : tout ça pour un caillou / *Avatar* — États-Unis 2009, 166 minutes]. *Séquences*, (265), 47–47.

Avatar

Tout ça pour un caillou

*C'est la folie dans les salles qui présentent le film en Imax 3D. Les médias ne parlent que du record de revenus au guichet. Battre les recettes de **Titanic**? De combien? En combien de semaines? Mais qu'en est-il du film? De ce western aux Indiens bleus qui se battent contre les forces guerrières de méchants capitalistes. Cette simili-fable sur l'écologie n'abrite en fait qu'une histoire d'amour et une lutte contre l'empire. Le cow-boy solitaire est de retour.*

ÉLÈNE DALLAIRE

Un premier visionnement en projection régulière nous fait découvrir tout le merveilleux de Pandora. La direction artistique psychédélique de cet univers à la flore d'inspiration aquatique et à la faune inquiétante est magnifique de cohérence. Le soldat Jake Scully est recruté pour prendre le relais des recherches de son frère jumeau récemment décédé. Grace Augustine dirige un laboratoire qui produit des avatars qui prennent contact avec les Na'vi, habitants de la planète Pandora. C'est toutefois dans un but commercial que les humains explorent cet univers. On souhaite extraire du sol un rare minerai. Ce scénario anémique de western ne résiste malheureusement pas au deuxième visionnement. Le film devient alors interminable et les effets 3D n'apportent pas grand-chose de plus. On ne comprend pas du tout l'importance de ce caillou. Si ce n'est qu'on nous dit qu'il vaut cher. La quête des personnages est alors bien futile et l'on se demande, dans les deux sens du terme, pourquoi autant d'argent investi. Allégorie de la guerre en Irak et de la folie pétrolière des États-Unis?



Donner vie à des personnages étranges

On présente l'opposition entre la science et le commerce, alors que les deux personnages sont en fait de bons représentants de l'attitude américaine: ils réalisent tous ces efforts pour leur gloire personnelle. L'un pour contenter les actionnaires et devenir très riche, l'autre pour être la première et la seule spécialiste des habitants de Pandora. Il n'y a que Scully qui est sincère dans sa quête. Il faut voir la scène où il foule pour la première fois le sol de Pandora. Sam Worthington est la belle découverte de ce long, très long métrage. À l'opposé, Stephen Lang, qui joue le colonel Miles Quattrich, est risible tellement il se croit dans un dessin animé. La direction d'acteur très inégale donne le sentiment que

les énergies ont été déployées un peu trop sur les effets spéciaux. Il faut dire que ce ne sont probablement pas tous les acteurs qui sont à l'aise de tourner devant un écran vert.

Plusieurs studios ont collaboré aux effets visuels et le résultat est spectaculaire. La direction artistique très forte a été menée à bien par des artistes compétents, allumés et attentifs. On utilise habituellement l'animation dans un film de fiction pour donner vie à des personnages étranges — comme un extra-terrestre (**E.T.**, 1982), des petits monstres (**Gremlins**, 1984) ou des écureuils qui chantent (**Alvin and the Chipmunks**, 2007) —, mais ici c'est le monde virtuel de Pandora qui subit le monde réel. Les rares effets Imax 3D restent plutôt introspectifs. Au lieu de sortir de l'écran, ils tentent de nous faire mieux pénétrer le monde virtuel. Ce n'est pas nécessaire et l'on ne vit pas trop bien l'expérience. Heureusement, la distribution DVD ne sera pas accompagnée des inconfortables lunettes 3D.

Il y a une grande force chez James Cameron dans l'écriture des personnages féminins. On retrouve Sigourney Weaver dans un rôle dynamique, déterminé et délinquant. Le personnage de la pilote d'hélicoptère est aussi intéressant dans son attitude cow-boy. Les femmes, chez les Na'vi, sont indépendantes, influentes, intelligentes. Elles mènent l'action. Fin de la princesse qui attend d'être enfin sauvée par son prince des griffes du vilain. Les scènes de combat manquent quant à elle cruellement d'originalité. Les bêtes féroces, même si elles vivent en meute, attaquent une à une. Le ballet d'hélicoptères et de vaisseaux de guerre ne représente pas du tout les techniques de base d'une armée professionnelle. On se déplace n'importe comment et l'on tire à tort et à travers.

Même si la trame sonore chargée de tam-tam fonctionne, la chanson du générique de fin est pitoyable. Elle sonne tellement décalée avec ce film qui est à la fine pointe de la technologie qu'on se dit que l'œuvre vieillit déjà mal. Les dialogues sont émaillés de belles touches d'humour. La langue inventée pour les Na'vi paraît aussi étoffée que l'elfique créé par Tolkien. Les effets sonores restent dans les clichés du genre.

Le réalisateur de **Terminator**, **Aliens: Le retour**, **Abyss**, **True Lies**, **Titanic** et **Ghosts of Vesuvius**, nous propose malgré tout sept nouveaux longs métrages qui sortiront prochainement, dont **Avatar 2**!

■ États-Unis 2009, 166 minutes — **Réal.**: James Cameron — **Scén.**: James Cameron — **Images**: Mauro Fiore — **Cost.**: Mayes C. Rubeo — **Mont.**: John Refoua et Stephen E. Rivkin — **Effets visuels**: Joe Letteri — **Mus.**: James Horner — **Int.**: Sam Worthington (Jake Scully), Sigourney Weaver (Grace Augustine), Stephen Lang (Colonel Quattrich), Zoe Saldana (Neytiri), Michelle Rodriguez (Trudy Chacon), Giovanni Ribisi (Parker Selfridge), Laz Alonso (Tsu'Tey) — **Prod.**: James Cameron et Jon Landau — **Dist.**: Fox.