

## 2001 : Retour vers le futur

Philippe Mather

Volume 19, numéro 3, printemps-été 2001

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/33690ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

### Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

### ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

### Citer cet article

Mather, P. (2001). 2001 : Retour vers le futur. *Ciné-Bulles*, 19(3), 18–21.

## 2001 : Retour vers le futur

PAR PHILIPPE MATHER

Pour de nombreux cinéphiles, le chiffre 2001 n'évoque pas tant l'aube du troisième millénaire, ou même l'année en cours, que le film de Stanley Kubrick, **2001 : l'Odysée de l'espace**, une œuvre qui occupe une place de choix dans l'histoire du cinéma de science-fiction. On parle de ressortir le film en salle avant la fin de l'année, avec une bande sonore remise à neuf. Profitons de l'occasion pour faire le point sur l'influence que continue d'exercer ce film-phare sur l'imaginaire collectif.

En 1948, l'écrivain anglais George Orwell décida de situer sa célèbre anti-utopie en l'an 1984 (inversion des deux derniers chiffres), soit 36 ans dans l'avenir. En 1965, le cinéaste Stanley Kubrick commença le tournage d'un film d'anticipation, qu'il situait en l'an 2001... 36 ans plus tard. Coïncidence? Sans doute, mais dans les deux cas, on imagine aisément que les auteurs souhaitaient choisir une date suffisamment éloignée pour éviter toute comparaison qui risquerait de compromettre la vraisemblance de leur vision de l'avenir.

Cela dit, il n'est jamais question de faire de la futurologie. Le propos de la science-fiction n'est pas de prédire l'avenir, mais plutôt d'effectuer une expérience de la pensée nous permettant d'envisager des possibilités qui invitent à reconsidérer notre situation contemporaine. Paradoxalement, la science-fiction se penche non pas sur le futur, mais sur le présent. De la même façon que le roman **1984** exprime des peurs et des hantises issues du lendemain de la Seconde Guerre mondiale, le film **2001** combine l'optimisme positif du programme spatial Apollo de la NASA avec le pessimisme tribal de la guerre froide.

Malgré cela, le discours réaliste de la science-fiction encourage une lecture littérale et non pas métaphorique de son univers fictif. Les comparaisons entre les visions fictives de l'avenir et la réalité *ex post facto* du présent deviennent inévitables. En 1984, les ventes du roman d'Orwell furent exceptionnelles, et le cinéaste Michael Radford en profita pour réaliser une adaptation cinématographique. Cette version filmique est curieusement anachronique mais concorde néanmoins avec l'esprit post-moderne des années 1980, et des films tels **Brazil** (1985, Terry Gilliam) et **Blade Runner** (1982, Ridley Scott).

Lorsqu'on regarde **2001** aujourd'hui, on est frappé par sa vision optimiste de la technologie aérospatiale. La station orbitale du film est incomplète mais possède une élégance esthétique qui n'a pas d'égal dans notre monde actuel. Par contraste, la station spatiale présentement en orbite ressemble à un tas de ferrailles. Quant à la technologie informatique, on peut se féliciter du fait que nos ordinateurs ne se soient pas encore révoltés contre nous, même si l'on aurait très bien pu y passer l'an dernier avec le bogue du millénaire. Encore mieux: la miniaturisation a fait de nets progrès comparativement aux ordinateurs *mainframe* des années 1960, y compris HAL 9000, le protagoniste cybernétique du film. Et qui, en 1968, aurait pu prédire la banqueroute éventuelle de la compagnie aérienne Pan American, celle qui permet au personnage Heywood Floyd d'atteindre la station orbitale dans le film?

Dans le roman d'Arthur C. Clarke, qui fut publié en même temps que le film, la date de naissance de l'ordinateur HAL est le 12 janvier 1997. Il n'en fallait pas plus pour que des informaticiens de la célèbre Massachusetts Institute of Technology décident d'évaluer l'écart entre HAL et l'état actuel des sciences informatiques, notamment en ce qui concerne le concept de l'intelligence artificielle. Résultat: les presses du MIT publièrent en 1997 **HAL's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality** (figure 1). Plusieurs spécialistes examinent divers aspects de l'ordinateur HAL: sa compétence aux échecs, son habileté à communiquer verbalement avec les astronautes, sa capacité à interpréter ce qu'il voit, le statut de ses réactions émotionnelles, etc. Il est intéressant de lire qu'une œuvre de fiction a, en fait, inspiré plusieurs de ces savants à poursuivre une carrière dans le domaine des sciences. L'éditeur de cette collection d'articles, David Stork, affirme avoir consacré de nombreuses années à la recherche d'un système qui puisse lire le mouvement des lèvres, après avoir vu la célèbre scène dans **2001** où HAL apprend que les deux astronautes ont l'intention de le déconnecter.

Ce phénomène d'influence n'est pas unique. On peut parler de stimulation réciproque de la science-fiction et de la science: les œuvres du genre sont un reflet de la recherche et de la théorie scientifique contemporaine, et la science elle-même est parfois inspirée par la science-fiction. À titre d'exemples, le roman de Jules Verne **De la**

## 2001: l'Odyssée de l'espace

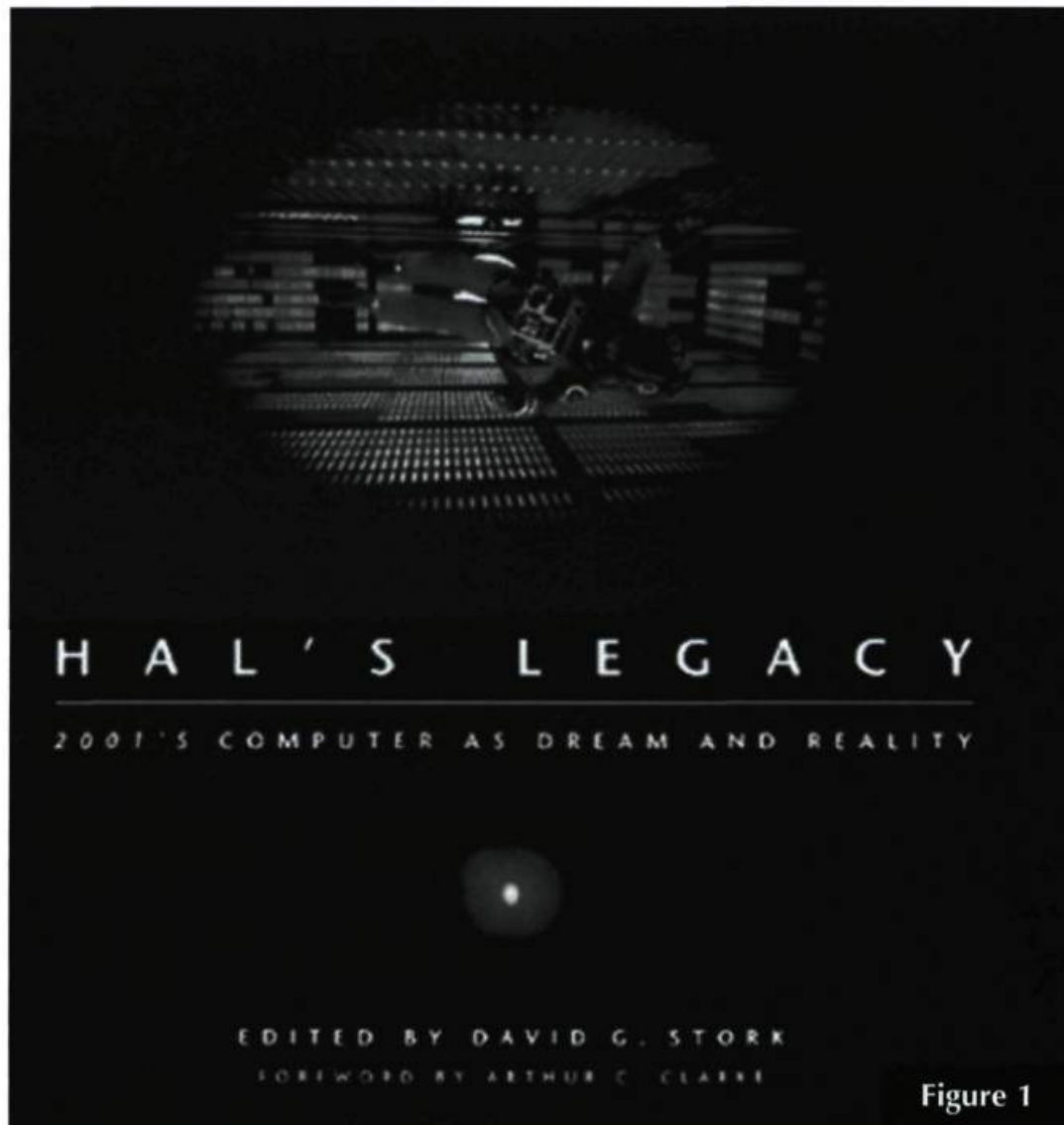


Figure 1

**terre à la lune** (1865) inspira le Russe Konstantine Tsiolkovski (le premier à énoncer les lois du mouvement d'une fusée en 1903, et à avancer l'idée des stations orbitales) ainsi que l'Allemand Hermann Oberth à poursuivre une carrière en astronautique. Oberth servit d'ailleurs de conseiller scientifique à Fritz Lang pour la réalisation de **la Femme sur la lune** (1929), film auquel on attribue l'invention du compte à rebours pour le décollage des fusées.

Aussi, plusieurs œuvres de science-fiction ont donné leur nom à des inventions réelles. Le premier sous-marin atomique de la marine américaine, lancé en 1955, fut baptisé *Nautilus*, en hommage au sous-marin du capitaine Némoto dans le roman de Jules Verne **Vingt Mille Lieues sous les mers** (1870). De la même façon, la première navette spatiale de la NASA, qui fit ses vols expérimentaux en 1976,

fut baptisée *Enterprise*, en hommage cette fois-ci à l'astro-nef de la populaire série de télévision américaine, **Star Trek** (1966-1969).

L'un des auteurs du recueil **HAL'S Legacy**, Marvin Minsky, est un pionnier de l'intelligence artificielle et doyen des études informatiques à MIT. Il avait tenté dans les années 1980 de programmer les «Trois Lois de la Robotique» d'Isaac Asimov, romancier américain qui avait énoncé ces lois en 1942 dans son recueil **les Robots**. Minsky a échoué, mais l'occasion lui a permis d'en apprendre long sur la manière de fabriquer des programmes informatiques complexes.

L'influence de **2001** ne se limite pas aux aspects technologiques et scientifiques. Plusieurs éléments visuels et sonores du film ont été repris dans des contextes fort



Figure 2



Figure 4

différents, indiquant à quel point ils font partie de notre imaginaire. La musique a été citée par de nombreux cinéastes, notamment la valse de Johann Strauss, *le Beau Danube bleu*, de même que l'ouverture du poème symphonique de Richard Strauss, *Ainsi parlait Zarathoustra*. Celle-ci figure comme un clin d'œil intertextuel, parmi tant d'autres exemples, dans une scène des films *Catch-22* (1970, Mike Nichols), *The Big Bus* (1976, James Frawley) et *Turner & Hooch* (1989, Roger Spottiswoode), ainsi que dans une publicité à la télévision pour les céréales Corn Flakes. La séquence de l'Aube de l'Humanité a été parodiée dans le premier film de John Landis, *Schlock* (1971), ainsi que dans la toute première scène du film *The Groove Tube* (1974, Ken Shapiro), une parodie de la télévision qui a servi d'inspiration pour la série *Saturday Night Live*. Deux épisodes de la série de dessins animés *The Simpsons* — *Lisa's Pony* et *Deep Space Homer* — contiennent des images qui parodient 2001.

Dans le registre des influences plus sérieuses, on notera *Phase IV* (1974), le seul film du monteur d'Alfred Hitchcock, Saul Bass, qui contient des tours construites par des fourmis intelligentes, tours ressemblant au monolithe noir de 2001. La conclusion de *Phase IV* figure une métamorphose psychédélique qui rappelle la séquence de la Porte des étoiles du film de Kubrick. À la télévision, la série britannique *Space: 1999* (*Cosmos 1999*, 1975-1976) se déroulait sur une base lunaire presque identique, vue de l'extérieur, à la base Clavius (figures 2 et 3).

Les références intertextuelles ne s'arrêtent pas là, car l'arrivée du nouveau millénaire et de l'an 2001 semblent avoir inspirés autant les artistes que les journalistes et les publicitaires. L'an dernier, le comédien Leslie Nielsen a coscénarisé une parodie de 2001 intitulée *2001: A Space Travesty*. Cette comédie est distribuée par une compagnie japonaise (Herald Film Company) et met en vedette Nielsen



Figure 3



Figure 5

lui-même. Les caricaturistes s'amuse également en assaisonnant les préoccupations contemporaines avec une sauce **2001** (figure 4). Parlant de cuisine, l'édition du samedi 6 janvier dernier du quotidien *National Post* comprend une chronique cuisine intitulée «2001: A Taste Odyssey», avec des recettes bien plus appétissantes que la purée multicolore dont les astronautes doivent se contenter dans le film. Cette année, tout événement culturel peut ainsi être présenté comme une odyssée, question de gonfler l'importance de l'événement grâce aux connotations mythiques du film de Kubrick.

Car il faut bien reconnaître le caractère exceptionnel de **2001**, en particulier son utilisation d'un langage quasi expérimental, sur le plan tant visuel que narratif. Ce fait est d'autant plus surprenant lorsqu'on considère qu'il s'agissait d'un film produit par les studios MGM, au coût de plus de 10 millions de dollars, somme importante à l'époque. Parmi tant d'autres qualités, on retiendra l'emploi de la métaphore visuelle et le contrepoint musical afin de suggérer une altérité radicale, c'est-à-dire une manière de représenter l'irreprésentable, stratégie artistique qui fait toujours défaut dans le cinéma américain. On se souviendra de la plus magistrale ellipse *temporelle* dans l'histoire du cinéma, lorsque Guetteur de lune, cet hominien qui fait en même temps la découverte de l'outil et de l'arme, lance son os vers le ciel, objet qui est soudain remplacé par un vaisseau spatial de forme semblable (figures 5 et 6). Cette coupe inoubliable rend dérisoire quatre millions d'années d'évolution et compare implicitement les deux objets.

En poussant davantage l'analyse, on peut repérer également la plus importante ellipse *spatiale*, peut-être, de l'histoire du cinéma, lorsque le plan en contre-plongée du monolithe sur la terre est suivi d'un plan identique sur la lune. En effet, la contre-plongée du monolithe est alignée avec le soleil et un croissant de lune, symbole d'une étape significative dans l'histoire de l'humanité (figure 7). Lorsque le monolithe est redécouvert sur la lune, on a droit

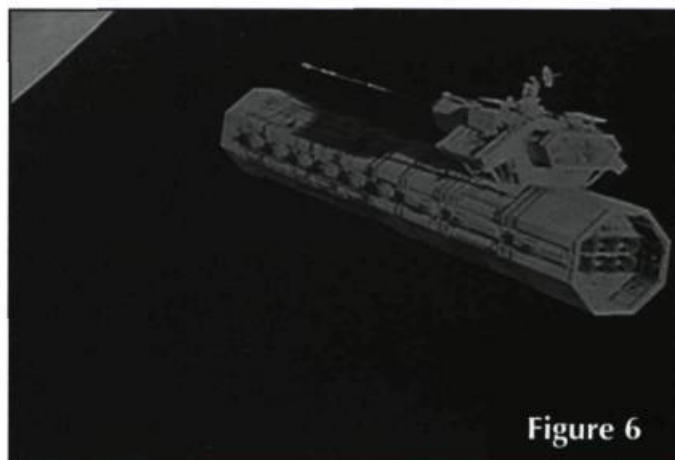


Figure 6

cette fois-ci à une contre-plongée en alignement avec le soleil et un croissant de terre. De la même façon que le raccord de l'os et du vaisseau spatial représente une ellipse de quatre millions d'années, la contre-plongée du monolithe sur la lune représente un magistral contre-champ, soit une ellipse spatiale de 385 000 kilomètres.

Aussi grandiose que cela puisse paraître, la séquence finale du film, intitulée «Au-delà de l'infini», relativise toute notion mondaine de l'espace-temps. Le trajet qu'effectue l'astronaute Dave Bowman est incommensurable, on ne peut le comparer à celui d'Ulysse dans *l'Illiade* et *l'Odyssée* d'Homère. L'enfant prodigue retourne au berceau semblable à un dieu, même s'il n'est qu'un fœtus astral. Lorsqu'il dirige son regard vers la caméra dans l'ultime plan du film, on a l'impression qu'il nous lance un défi: l'humanité saura-t-elle s'adapter à la vie technologique du troisième millénaire? On peut se permettre d'en douter, mais la fin du film semble exprimer un certain espoir. À brève échéance, contentons-nous d'une sortie en salle sur grand écran d'un film que les plus jeunes n'auront vu que sur le petit... ■



Figure 7