

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA REPRÉSENTATION DU FUTUR DES ÉTATS-UNIS : UNE ANALYSE ESTHÉTIQUE  
ET THÉMATIQUE DES FILMS DE SCIENCE-FICTION *INTERSTELLAR* (2014) ET *READY  
PLAYER ONE* (2018)

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

JÉRÔME VAILLANCOURT

NOVEMBRE 2025

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Ce mémoire de longue haleine n'aurait pu aboutir sans le soutien et l'aide précieuse que m'ont accordés quelques individus tout au long du processus. Tous et toutes ont collaboré de différentes manières à l'aboutissement de cette recherche et je souhaite les remercier sincèrement en soulignant leur contribution.

D'abord, monsieur Mouloud Boukala, mon directeur de mémoire, je désire vous remercier pour votre patience, votre appui, vos nombreux mots d'encouragement et vos précieux commentaires. Votre aide constante fut inestimable.

Ensuite, je tiens à remercier madame Viva Paci et monsieur Éric George pour votre participation au jury. Vos notes furent très enrichissantes et nos quelques échanges sur le sujet de ce mémoire ont grandement contribué à sa réalisation.

Aussi, je tiens à remercier ma famille et mes amis qui m'ont encouragé tout au long de cette aventure. Plus particulièrement à mon frère Jules, à mes grands-parents et à ma mère Christine et à mon père Éric, qui m'ont tous les deux transmis un amour inconditionnel pour la culture et le cinéma, une passion se trouvant au centre de ce projet de recherche.

Enfin, je souhaite souligner la présence et l'appui de Lou, de Judith et de Nathalie, qui ont été mes collègues de classe tout au long du parcours académique de la maîtrise. Merci d'avoir été à mes côtés.

## DÉDICACE

Je dédie ce mémoire à ma conjointe, Émilie.

Pour tes nombreux sacrifices et ton éternel support, tu as été et es toujours ma motivation, mon inspiration. Je n'aurais pas abouti à ce projet sans toi, merci pour tout, je t'aime.



## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	vi
RÉSUMÉ.....	vii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
PROBLÉMATIQUE .....	6
1.1 Mise en contexte .....	6
1.2 La science-fiction .....	10
1.2.1 Les fondements de la science-fiction .....	11
1.2.2 La science-fiction moderne et contemporaine .....	14
1.3 L’utopie .....	16
1.4 La représentation de la société étatsunienne .....	20
1.4.1 Une histoire culturelle des États-Unis.....	22
1.5 Questions de recherche .....	24
1.5.1 Question de recherche principale.....	24
1.5.2 Sous-questions de recherche .....	25
1.6 Objectifs de recherche.....	26
1.7 Pertinence communicationnelle .....	27
CHAPITRE II	
CADRE THÉORIQUE .....	31
2.1 L’analyse de la science-fiction.....	31
2.1.1 Le récit de science-fiction suvinien.....	32
2.1.2 Les films de science-fiction étatsuniens : Vivian Carol Sobchack .....	35
2.2 Les traits culturels des États-Unis : Jean Kempf.....	38
2.2.1 Les dynamiques culturelles étatsuniennes .....	39
2.2.2 Les piliers de la culture étatsunienne .....	40
2.3 L’utopie et la perte du futur : Fredric Jameson .....	41
CHAPITRE III	
MÉTHODOLOGIE.....	44
3.1 L’analyse qualitative .....	44
3.2 Constitution du corpus .....	45
3.2.1 <i>Interstellar</i> (Christopher Nolan, 2014) .....	48
3.2.2 <i>Ready Player One</i> (Steven Spielberg, 2018).....	48

3.3 La méthodologie.....	49
3.3.1 L'analyse esthétique.....	52
3.3.2 L'analyse thématique .....	52
CHAPITRE IV	
ANALYSE DE <i>INTERSTELLAR</i> (Nolan, 2014) et <i>READY PLAYER ONE</i> (Spielberg, 2018).....	55
4.1 Le cinéma de Christopher Nolan.....	55
4.1.1 <i>Interstellar</i> (Nolan, 2014) .....	58
4.2 Séquence 1 - La tempête de poussière (00 : 17 : 05 à 00 : 21 : 47 - sur Blu-Ray).....	61
4.2.1 L'analyse esthétique et thématique .....	62
4.3 Séquence 2 - La lutte pour la survie et l'avenir (01 : 51 : 26 à 02 : 00 : 35 - sur Blu-Ray).....	72
4.3.1 L'analyse esthétique et thématique .....	74
4.4 Séquence 3 - La réalisation utopique nostalgique (02 : 35 : 12 à 02 : 43 : 56 - sur Blu-Ray) .....	84
4.4.1 L'analyse esthétique et thématique .....	85
4.5 Le cinéma de Steven Spielberg.....	92
4.5.1 <i>Ready Player One</i> (Spielberg, 2018) .....	94
4.6 Séquence 1 - La présentation du réel et du virtuel (00 : 00 : 50 à 00 : 07 : 06 - sur Blu-Ray) .....	96
4.6.1 L'analyse esthétique et thématique .....	97
4.7 Séquence 2 - Les opprimés et les oppresseurs (01 : 13 : 07 à 01 : 17 : 14 - sur Blu-Ray).....	103
4.7.1 L'analyse esthétique et thématique .....	104
4.8 Séquence 3 - Le vrai monde (01 : 51 : 50 à 01 : 58 : 00 - sur Blu-Ray) .....	110
4.8.1 L'analyse esthétique et thématique .....	111
CHAPITRE V	
ANALYSE COMPARATIVE DU CORPUS.....	117
5.1 Le commerce.....	118
5.2 Le syncrétisme .....	118
5.3 L'aspiration démocratique .....	119
5.4 La nature.....	120
5.5 L'exceptionnalisme .....	121
5.6 La liberté .....	121
5.7 L'utopie .....	121
CONCLUSION .....	123
BIBLIOGRAPHIE .....	132
MÉDIAGRAPHIE .....	137

## LISTE DES FIGURES

Figure 4.1 Gros plan - Intervenant d'un documentaire - <i>Interstellar</i> (2014) (00 : 17 : 13) .....	63
Figure 4.2 Plan d'ensemble - Foule de spectateurs - <i>Interstellar</i> (2014) (00 : 17 : 21) .....	64
Figure 4.3 Plan américain - Étonnement du joueur témoin - <i>Interstellar</i> (2014) (00 : 18 : 01) .....	66
Figure 4.4 Plan de grand ensemble - Danger imminent de tempête - <i>Interstellar</i> (2014) (00 : 18 : 05) ....	66
Figure 4.5 Plan d'ensemble - Voiture au centre de la tempête - <i>Interstellar</i> (2014) (00 : 18 : 31) .....	69
Figure 4.6 Plan d'ensemble - L'état de la maison après la tempête - <i>Interstellar</i> (2014) (00 : 20 : 20) .....	70
Figure 4.7 Plan italien – Tableau colonialiste sur la planète de Mann - <i>Interstellar</i> (2014) (01 : 51 : 49).	74
Figure 4.8 Plan rapproché – Mann pousse violemment Cooper - <i>Interstellar</i> (2014) (01 : 51 : 55) .....	76
Figure 4.9 Large plan d'ensemble - Vaste environnement aliénant - <i>Interstellar</i> (2014) (01 : 53 : 42) .....	78
Figure 4.10 Plan d'ensemble - Aperçu des détails sous le vaisseau - <i>Interstellar</i> (2014) (01 : 58 : 12) ....	81
Figure 4.11 Plan rapproché - Romilly et TARS contemplatifs - <i>Interstellar</i> (2014) (01 : 58 : 33) .....	82
Figure 4.12 Plan d'ensemble - Milieu de l'axe vertical du cadre - <i>Interstellar</i> (2014) (02 : 35 : 44) .....	86
Figure 4.13 Plan d'ensemble - Fin de l'axe vertical du cadre - <i>Interstellar</i> (2014) (02 : 35 : 47) .....	86
Figure 4.14 Plan rapproché - Enclave aliénante - <i>Interstellar</i> (2014) (02 : 37 : 26) .....	88
Figure 4.15 Plan rapproché - Brand sur la planète de Edmunds - <i>Interstellar</i> (2014) (02 : 41 : 59) .....	90
Figure 4.16 Plan d'ensemble - Nouvelle colonie - <i>Interstellar</i> (2014) (02 : 43 : 44) .....	91
Figure 4.17 Large plan d'ensemble - Paysage des « stacks » - <i>Ready Player One</i> (2018) (00 : 00 : 59) ...	98
Figure 4.18 Plan moyen - Au niveau du sol des « stacks » - <i>Ready Player One</i> (2018) (00 : 02 : 12) .....	99
Figure 4.19 Plan d'ensemble - Abondance de déchets - <i>Ready Player One</i> (2018) (00 : 02 : 20) .....	100
Figure 4.20 Plan rapproché - Parzival parmi d'autres usagers - <i>Ready Player One</i> (2018) (00 : 04 : 49)	102
Figure 4.21 Plan d'ensemble - Les drones de IOI sont à l'affut - <i>Ready Player One</i> (2018) (01 : 13 : 08) .....	105
Figure 4.22 Plan d'ensemble - Surveillance par drone - <i>Ready Player One</i> (2018) (01 : 13 : 20) .....	105
Figure 4.23 Plan rapproché - Wade chez les rebelles - <i>Ready Player One</i> (2018) (01 : 14 : 21) .....	107
Figure 4.24 Plan moyen - Samantha est opprimée - <i>Ready Player One</i> (2018) (01 : 15 : 14) .....	109
Figure 4.25 Plan d'ensemble - IOI arpente les ruelles - <i>Ready Player One</i> (2018) (01 : 15 : 39) .....	109
Figure 4.26 Plan italien - Propagande contre patriotisme - <i>Ready Player One</i> (2018) (01 : 51 : 53) .....	111
Figure 4.27 Plan d'ensemble - L'OASIS urbaine - <i>Ready Player One</i> (2018) (01 : 54 : 11) .....	113
Figure 4.28 Plan d'ensemble - Les oologues de IOI - <i>Ready Player One</i> (2018) (01 : 54 : 18) .....	114
Figure 4.29 Plan d'ensemble - Les oologues de IOI, suite - <i>Ready Player One</i> (2018) (01 : 54 : 25) .....	115

## RÉSUMÉ

Le genre cinématographique de la science-fiction est l'aboutissement de plus de deux siècles de littérature fantastique et de fabulations scientifiques qui cherchaient à réfléchir sur l'ici, l'ailleurs, le passé, le présent et le futur. Relativement marginaux avant les années 1950 aux États-Unis, les films de science-fiction ont rapidement pris de la notoriété et un intérêt critique avec notamment la sortie de *2001 : A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) et plus tard *Star Wars* (Lucas, 1977), deux jalons historiques de la révélation du genre cinématographique au public. Aujourd'hui, le cinéma de science-fiction figure parmi les genres les plus populaires de l'industrie.

Comme toute fiction issue de son temps, les films de science-fiction extrapolent le présent pour en révéler les maux. Leur particularité se trouve toutefois dans les techniques employées pour y parvenir. L'usage des effets spéciaux, notamment, permet de créer des mondes irréels et ainsi d'accentuer la réalité. Nous sommes intéressés par ces manières dont la société et ses enjeux se représentent à travers la science-fiction. Plus précisément, comment la société du futur est imaginée. Particulièrement populaire dans le cinéma étatsunien hollywoodien, la thématique du futur porte habituellement sur les enjeux socio-économiques et sociopolitiques d'une réalité alternative idéalisée et est représentée sous la forme d'une utopie.

Dans notre mémoire, nous tentons alors de répondre à la question de recherche suivante : Comment les films de science-fiction *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018) représentent-ils la société étatsunienne du futur?

Par l'analyse thématique et esthétique de ces deux films constituant notre corpus, nous identifions des thèmes spécifiques liés au modèle historico-culturel de la société étatsunienne de Jean Kempf (2015). En interprétant nos résultats, nous dressons le portrait de la représentation des sociétés fictives thématiques au cinéma.

Mots-clés : cinéma, États-Unis, science-fiction, futur, utopie, dystopie, société

## INTRODUCTION

L'humanité a exprimé sa curiosité et son intérêt pour la condition humaine à travers, entre autres, son art et des outils de communication. Son questionnement quant à la nature de sa propre existence, des enjeux du quotidien et de ses craintes pour l'avenir a pris la forme, à travers l'histoire, de mythes cycliques, issus notamment de textes religieux, ou de critiques sociopolitiques philosophiques.

C'est surtout par les récits de fiction, et le médium du cinéma, à l'époque moderne, que ces réflexions se popularisent ensuite, rejoignant un plus large public dès le début du XX<sup>e</sup> siècle. Un genre cinématographique en particulier, celui de la science-fiction, occupe l'imaginaire collectif depuis de nombreuses générations et a la capacité d'illustrer des réalités alternatives en suggérant des pistes de réponses aux grandes questions fondamentales. Des films de science-fiction réinterprètent les origines de la civilisation humaine et de l'univers, d'autres recontextualisent le présent en exagérant ses caractéristiques sociopolitiques et scientifiques, et certains imaginent la forme du monde de demain, mais tous représentent les limites idéologiques du moment et les rêves du futur.

Les récits de SF (acronyme qui désigne la science-fiction) peuvent attribuer à l'espèce humaine des symboles d'espoir, de progrès et d'inclusivité, mais aussi d'annihilation, de régression et de discrimination. Issus de leur temps, les films de science-fiction sont en effet des témoins des conditions sociales, politiques et économiques de l'époque durant laquelle ils sont produits et diffusés. Considéré comme étant le premier film de SF, *Le Voyage dans la Lune* (Méliès, 1902) exprime l'intérêt de l'humanité pour ce corps céleste en y transportant le public plus de soixante ans avant que Neil Armstrong puisse y mettre le pied. *Metropolis* (Lang, 1927) personnifie l'angoisse pour l'industrialisation de masse et aborde la lutte des classes. Le film futuriste de voyage spatial, *Forbidden Planet* (McLeod Wilcox, 1956), représente l'envoûtant progrès des sciences et de la technologie, mais présente aussi les enjeux de l'innovation scientifique, le tout quelques années après la fin de la Seconde Guerre mondiale<sup>1</sup>. Puis, dernièrement, les films *The*

---

<sup>1</sup> Les conflits armés occasionnent souvent des découvertes scientifiques et des innovations technologiques majeures. La Seconde Guerre mondiale est particulièrement citée dans les domaines d'études historiques et scientifiques comme

*Creator* (Edwards, 2023) et *The Electric State* (A. Russo et J. Russo, 2025) illustrent les craintes contemporaines pour le développement de l'intelligence artificielle et son omniprésence dans la société.

Nous avons toujours été fascinés par cette aptitude du cinéma de science-fiction à pouvoir susciter une réflexion philosophique sur des enjeux spécifiques, tout en proposant un moment de divertissement permettant de se déconnecter de ce même contexte. Cet effet de dualité du cinéma de SF, faisant converger la critique sociale et l'effet de spectacle, est propre aux grands blockbusters hollywoodiens du genre qui reposent notamment sur des artifices techniques (créatures animatroniques) et numériques (la capture de mouvements) pour construire des contextes étrangers, mais réalistes.

L'un de nos premiers contacts personnels avec ce genre cinématographique fut par l'entremise des films de la saga *Star Wars* (dont le premier est sorti en 1977), durant notre enfance. Ayant grandi dans une famille de cinéphiles, nous avons été introduits rapidement aux films de SF hollywoodiens populaires, telle que la trilogie *Back to the Future* (Zemeckis, 1985-1990), le premier *Jurassic Park* (Spielberg, 1993), et plus tard *Alien* (Scott, 1979) et *The Terminator* (Cameron, 1984), qui demeurent encore mémorables pour leurs effets spéciaux justement.

Un autre intérêt à l'origine de ce mémoire se trouve dans l'aspect du futur imaginé par la science-fiction, et plus précisément dans ses caractéristiques utopiques. Quelle soit positive (eutopie) ou négative (dystopie), l'utopie est la réalisation d'un projet idéal impliquant une prospection d'un état idéal de la société (généralement située dans le futur) et une certaine introspection de la condition humaine contemporaine. S'interroger sur l'avenir est d'autant plus pertinent aujourd'hui en considérant tous les enjeux concernant la crise environnementale et les avancées de l'intelligence artificielle.

---

l'exemple d'une situation où le progrès fut autant novateur que destructeur, avec notamment la conception et l'usage de la bombe atomique (Andersson, 2018).

La société étatsunienne<sup>2</sup> – lieu et espace culturel de la popularisation du cinéma de science-fiction, avec notamment le premier *Star Wars* (Lucas, 1977) – est l’un des endroits les plus souvent illustrés dans les films du genre (*Soylent Green* [Fleischer, 1973], *Minority Report* [Spielberg, 2002], *I, Robot* [Proyas, 2004], *Blade Runner 2049* [Villeneuve, 2017]). Les utopies imaginées dans ce type de production cinématographique adhèrent davantage aux caractéristiques de la dystopie, mais demeurent assez nuancées. Nous estimons que l’étude et l’application des sujets de l’anticipation du futur, de l’utopie et du cinéma étatsunien de science-fiction sont pertinentes dans le cadre d’un mémoire de maîtrise en cinéma et images en mouvement, d’autant plus que la quantité de recherches effectuées sur le genre de la science-fiction n’est pas abondante.

Notre mémoire de recherche, de type classique, s’intéresse concrètement à la représentation de la société étatsunienne du futur dans les films étatsuniens de science-fiction, *Interstellar* (Nolan, 2014) et *Ready Player One* (Spielberg, 2018), deux productions cinématographiques contemporaines détenant une certaine notoriété dans l’industrie. Avant d’analyser ces films, qui constituent notre corpus, nous commencerons notre mémoire par une mise en contexte de la problématique de notre recherche au chapitre 1, en y décrivant notamment l’état du cinéma étatsunien contemporain et son rôle dans la culture. Dans le même chapitre, nous aborderons les deux principaux sujets de notre mémoire, soit la science-fiction et l’utopie. Ceux-ci sont abordés dans divers domaines d’études et présentent différentes propriétés selon la perspective envisagée. Nous ferons alors une revue des fondements historiques et de l’idéologie de la science-fiction et de l’utopie en précisant leur emploi spécifique dans le cadre de notre mémoire.

La suite du premier chapitre sera consacrée à une présentation des caractéristiques et thématiques du contexte culturel de la société étatsunienne autour duquel nous centrons notre analyse. Le modèle historico-culturel des États-Unis, par l’historien Jean Kempf, sera alors traité. Cette section sera suivie de la question principale, des sous-questions et des objectifs de recherche, ainsi que de la pertinence communicationnelle de notre mémoire.

---

<sup>2</sup> Nous employons dans notre mémoire l’adjectif « étatsunien » plutôt que la dénomination populaire « américain », afin de préciser que le pays des États-Unis, sa société, sa culture et son cinéma sont au centre de notre analyse et non les productions cinématographiques des autres pays du continent.

Au chapitre 2, attribué à notre cadre théorique, nous détaillerons les différents textes et les études dont les modèles constitutifs nous permettront de mieux cerner les composantes relevées lors de l'analyse de notre corpus. D'abord, l'approche théorique du récit de SF, telle qu'énoncée par le théoricien de science-fiction Darko Suvin, et approfondie par d'autres auteurs, sera mobilisée comme un outil permettant d'aborder les composantes narratives science-fictionnelles des films. Ensuite, nous ferons part de l'étude de Vivian Carol Sobchack sur le cinéma de science-fiction étatsunien et l'esthétique science-fictionnelle cinématographique. Ce chapitre permettra aussi de présenter les composantes thématiques du modèle historico-culturel des États-Unis de Jean Kempf.

Par la suite, le cadre théorique de notre mémoire se conclura par un tour d'horizon de l'argumentaire du théoricien politique et critique littéraire Fredric Jameson pour l'état idéologique contemporain de la science-fiction, de l'utopie et de la conception du futur dans un contexte socio-économique.

Le chapitre 3, intitulé « méthodologie », sera d'abord consacré à une description du type d'analyse que nous employons, soit l'analyse qualitative. Nous préciserons ses fondements méthodologiques et son implication dans notre recherche. Nous justifierons ensuite les raisons et les critères selon lesquels nous nous sommes appuyés pour constituer notre corpus. Celui-ci sera aussi abordé et les deux films seront résumés. Nous terminerons le chapitre avec une présentation structurée de la méthodologie que nous emploierons lors de l'analyse de notre corpus, en commençant par l'analyse esthétique, telle que proposée par Jacques Aumont et Michel Marie dans *L'analyse des films* (2020), et en finissant avec l'analyse thématique d'après *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2021), de Pierre Paillé et Alex Mucchielli.

Le chapitre 4 sera attribué à l'analyse de notre corpus et sera divisé en deux principales sections, l'une pour chaque film analysé. Nous débiterons chaque section avec une mise en contexte de la production, de la diffusion et de la réception du film, avec notamment une courte présentation du réalisateur, de son style filmique et de sa filmographie. Nous poursuivrons avec un résumé des différents actes narratifs des films et une brève description des séquences avant d'en faire une analyse esthétique et thématique.



Puis, dans l'objectif d'interpréter les résultats de notre analyse dans le cadre de notre recherche et de notre sujet, nous opposerons les diverses données recueillies dans le chapitre 5, qui est intitulé « analyse comparative du corpus ». En nous fondant sur le concept de schéma thématique, notamment abordé par Pierre Paillé et Alex Mucchielli dans leur ouvrage *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2021), nous ferons part des occurrences, des parallèles et des différences entre les résultats de l'analyse des deux films. Ces éléments seront considérés dans le contexte thématique leur étant attribué, soit dans le modèle de Jean Kempf et la thématique de l'utopie.

Enfin, dans la conclusion, nous aborderons à nouveau les intérêts qui ont motivé ce mémoire et ferons une synthèse de notre démarche et de notre sujet. Nous reviendrons également sur les questions de recherche et présenterons les résultats de notre analyse, en précisant les limites de notre recherche.

## CHAPITRE I

### PROBLÉMATIQUE

Dans ce premier chapitre, nous traiterons du sujet de notre mémoire en débutant par une mise en contexte de la problématique que notre recherche tente d'aborder. Par la suite, nous établirons les bases conceptuelles et thématiques de la science-fiction et de l'utopie, qui sont au cœur de notre étude. Nous ferons ainsi une revue des fondements historiques et de l'idéologie de ces sujets pour mieux les contextualiser dans notre mémoire. Ensuite, nous préciserons l'implication de la société étatsunienne dans notre recherche et finirons par une description de la question, des sous-questions et des objectifs de recherche, ainsi que de la pertinence communicationnelle de notre mémoire.

#### 1.1 Mise en contexte

Les grandes œuvres littéraires de science-fiction ont permis de l'intégrer dans la culture moderne occidentale, mais c'est surtout son apparition sous le format audiovisuel, à partir des années 1950 aux États-Unis, qui a facilité sa popularisation. Nous pouvons nommer, entre autres, la première itération de la série télévisée *Star Trek* (Roddenberry *et al.*, 1966-1969), le long métrage de type « space opera » *2001 : A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) et le premier film de la saga *Star Wars* (Lucas, 1977) comme d'importants exemples de cette massification culturelle et médiatique, qui aurait même mené les productions du genre et leurs produits dérivés au rang d'objets culturels, selon plusieurs auteurs (Jameson, 2005/2007 et 2005/2008; Fukuyama, 1989; Jobin, 2008; Sobchack, 1987/1997; Saint-Gelais, 1999; Langlet, 2022).

Le sabre laser de l'univers cinématographique de *Star Wars* (Lucas, 1977), la lumière rouge de l'« œil » de l'intelligence artificielle HAL 9000, de *2001 : A Space Odyssey* (Kubrick, 1968), ou la DeLorean de la trilogie *Back to the Future* (Zemeckis, 1985-1990), ne sont que quelques exemples de nombreux artéfacts science-fictionnels cinématographiques appartenant désormais à la culture populaire et à l'imaginaire collectif occidental. L'universitaire française diplômée du master en anthropologie de l'Université de Neuchâtel, Florine Jobin, résume cet aspect du cinéma

de SF en suggérant dans un article anthropologique (2008) la capacité des productions médiatiques science-fictionnelles de constituer une « mythologie moderne » ou une « nouvelle mythologie » de la société occidentale :

Alors que le cinéma de SF s'inspire la plupart du temps de la littérature du genre, l'image de la SF au cinéma et à la télévision a grandement influencé l'image du genre dans son entier, et c'est ainsi qu'on lui a apposé des traits propres aux médias télévisuels (du moins selon les clichés qui y sont attachés) et particulièrement aux films hollywoodiens et à la publicité : une SF spectaculaire, basée sur l'action et dont les figures sont stéréotypées (martiens en petits hommes verts et soucoupes volantes, personnages humains sans profondeur psychologique, etc.). (Jobin, 2008, p. 60)

Les figures et les éléments diégétiques qui témoignent de prouesses scientifiques et technologiques, telles que les robots, les fusées et l'intelligence artificielle, sont des exemples d'indices visuels qui vont souvent permettre de déterminer si une production médiatique appartient au genre ou aux sous-genres de la science-fiction. Les thèmes du voyage dans le temps ou de l'invasion extraterrestre ne font que s'ajouter à la longue liste. Sans ces images science-fictionnelles, le récit cinématographique de SF est un peu plus difficile à distinguer, bien que tout de même identifiable par son sujet ou ses composantes narratives et diégétiques, avec la notion de *novum* notamment que nous aborderons plus tard.

Une autre caractéristique attribuable à la science-fiction est sa relation particulière au temps. Certains films de SF qui abordent le voyage dans le temps ou qui placent l'intrigue à une époque lointaine dans le passé ou le futur, par exemple, ont souvent une structure formelle désordonnée ou répétitive. Les séquences peuvent mobiliser différentes temporalités du récit pour exprimer la complexité d'un sujet science-fictionnel (*Predestination* [Spierig Brothers, 2014], *Interstellar* [Nolan, 2014], *Arrival* [Villeneuve, 2016], *Tenet* [Nolan, 2020]). Des scènes peuvent aussi être utilisées à plusieurs reprises dans un film à divers moments du récit pour suggérer un paradoxe ou les conséquences d'un « effet papillon » (*Back to the Future Part II* [Zemeckis, 1989], *The Time Machine* [Wells, 2002], *Primer* [Carruth, 2004]).

Outre sa relation avec la forme du film et de l'assemblage de ses séquences et plans, la temporalité figure aussi au sein même de l'intrigue du récit de SF. Certaines histoires se déroulent dans le passé et le futur, tandis que d'autres se situent dans un présent alternatif, une uchronie d'un « passé

réinventé » (Saint-Gelais, 1999, 2013). Tous, cependant, extrapolent le présent pour en révéler les maux. Par exemple, la crainte sociale des enjeux de l'omniprésence de l'intelligence artificielle dans la société est un thème récurrent qui est exprimé par des films tels qu'*Ex Machina* (Garland, 2014), *The Creator* (Edwards, 2023) et *M3GAN* (Johnstone, 2023). Aussi, la peur pour la survie de l'humanité, en considérant les problèmes écologiques actuels, est surtout abordée par des dystopies anticipant un futur meurtri par les changements climatiques et la bêtise humaine (*Interstellar* [Nolan, 2014], la nouvelle saga de l'univers de *Mad Max* [Miller, 2015-2024] et de *Planet of the Apes* [2011-2024]).

Les récits des films de SF des dernières années prennent toutefois surtout place dans le futur, représentant une version imaginaire prospective de la société étatsunienne sur Terre (*Elysium* [Blomkamp, 2013], *Interstellar* [Nolan, 2014], *Blade Runner 2049* [Villeneuve, 2017], *Ready Player One* [Spielberg, 2018]) ou sur une autre planète (*Avatar : The Way of Water* [Cameron, 2022], *Dune* [Villeneuve, 2021], *Dune : Part Two* [Villeneuve, 2024]). Certaines utopies (positives ou négatives) hollywoodiennes se déroulent aussi ailleurs sur la planète, par exemple en Asie, avec *The Creator* (Edwards, 2023), ou en Australie, avec *Furiosa : A Mad Max Saga* (Miller, 2024). D'autres situent leur intrigue sur un territoire terrestre du futur méconnaissable géographiquement, dû, par exemple, à des guerres ravageuses, comme dans la série de films de la franchise *Hunger Games* (2012-2023), ou causé par l'autodestruction de l'espèce humaine, dans *Kingdom of the Planet of the Apes* (Ball, 2024).

Particulièrement populaire dans le cinéma étatsunien hollywoodien, le futur science-fictionnel porte habituellement sur les enjeux socio-économiques et sociopolitiques d'une réalité alternative idéalisée et est représenté soit sous une forme eutopique (une utopie optimiste et positive), dystopique (utopie négative) ou sous une combinaison esthétique et thématique des deux.

Penser le futur a toujours fait partie des pratiques sociales et culturelles de l'humanité. Depuis, entre autres, les conflits sociaux et militaires autour de la moitié du XX<sup>e</sup> siècle, la science-fiction est considérée comme un outil ou une pratique permettant d'imaginer l'avenir tout en ébranlant la conception du présent et du passé (Andersson, 2018; Sorensen, 2021). La force destructrice des nouvelles technologies mise en pratique lors de la Seconde Guerre mondiale, la peur de l'aliénation nucléaire durant la guerre froide et l'expansion du système capitaliste et de consommation, ne sont

que quelques exemples d'éléments ayant permis d'alimenter cette philosophie de l'avenir et inspiré plusieurs films et romans d'anticipation (Andersson, 2018).

Bien que différentes temporalités soient explorées dans certains récits de science-fiction, nous privilégions pour notre mémoire l'analyse de films de SF prenant exclusivement place dans une société du futur dont les caractéristiques sont utopiques (positives ou négatives). Tels que le suggèrent les précédents exemples de films de SF contemporains anticipant l'avenir, une tendance de récits plus dystopiques, pessimistes et nihilistes qu'optimistes et utopiques peut aussi être observée. Le théoricien politique et critique littéraire Fredric Jameson utilise entre autres ce constat pour formuler son hypothèse selon laquelle la société occidentale postmoderne serait incapable de concevoir son avenir et surtout d'imaginer une eutopie (Jameson, 2005/2007 et 2005/2008).

Des auteurs et théoriciens du futur et de ses représentations, du domaine de la futurologie<sup>3</sup> notamment, utilisent souvent la science-fiction d'anticipation pour extrapoler et critiquer la vision pessimiste d'une société occidentale postmoderne et néolibérale (Jameson, 2005/2007 et 2005/2008; Andersson, 2018; Sorensen, 2021). Jameson attribue à la SF le rôle important de représenter, par l'imaginaire, les angoisses de la société étatsunienne pour la « perte du futur », ou la menace généralisée d'un changement politique et idéologique drastique des fondements de la société capitaliste contemporaine dans un avenir proche (Jameson, 2005/2007, p. 392). Le théoricien appuie son raisonnement avec les concepts d'utopie, de progrès et du futur dans les deux tomes : *Archéologies du futur : le désir nommé utopie* (2007) et *Penser avec la science-fiction* (2008) (*Archaeologies of the Future : The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, 2005).

Nous avons présenté les principales caractéristiques du cinéma de SF contemporain et avons identifié quelques-unes de ses figures et quelques thèmes récurrents. Nous préciserons dans la prochaine section du chapitre l'historique des fondements de la science-fiction et ses particularités en tant que concept et idéologie, et ferons de même pour le concept d'utopie.

---

<sup>3</sup> La futurologie (*Futures Studies* en anglais) est un domaine d'étude interdisciplinaire portant sur la recherche et l'analyse du futur, ainsi que l'anticipation de l'avenir, par un recensement des conditions et enjeux du présent et du passé. Le terme a originalement été proposé par le philosophe politique allemand Ossip K. Flechtheim, dans les années 1940, pour décrire un cadre théorique positiviste supporté par la science de la probabilité du futur (Andersson, 2018).

## 1.2 La science-fiction

De manière générale, les auteurs et autrices qui s'attaquent au sujet de la science-fiction tentent également d'en offrir une définition globalisante ou de la décrire dans ses principaux aspects. Celle-ci prend souvent la responsabilité d'être une description de référence pour la suite de l'argumentaire théorique. Par exemple, du *Dictionnaire de la science-fiction* (2014/2015), un recueil collectif dirigé par l'auteur britannique Guy Haley, – qui retrace l'histoire et les sous-genres de la SF au travers de 200 titres de films, de livres, de bandes dessinées et de séries télévisées du genre – l'écrivain britannique Stephen Baxter propose cette description de la SF dans les pages de l'« avant-propos » :

Elle [la science-fiction] exprime (...) les tensions, les anxiétés et les rêves de l'époque qui la voit naître. La science-fiction est une réponse aux changements, et ce depuis ses tout [sic] débuts. (Baxter, 2014/2015, p. 8)

Bien que cette description générique de la science-fiction soit fondée sur des éléments concrets, un tel condensé de tout un genre et de ses particularités est flou et serait même futile, selon l'universitaire française Irène Langlet, spécialisée dans les études de la science-fiction et professeure de littérature. Celle-ci avance qu'en général les définitions formulées sont trop tributaires des spécificités contextuelles des différents domaines d'étude (Langlet, 2022). Une perspective intéressante que nous prendrons le temps de présenter ci-après, car la méthode que Langlet emploie inspire celle empruntée dans notre recherche.

Dans son article *Pour une French (Science Fiction) Theory* (2022), de l'édition collective *Théorie(s) de la science-fiction* (Langlet et al., 2022), Langlet survole les principales théories de la SF en les contextualisant historiquement dans leur discipline et en les interprétant dans un regard contemporain. Menés par une « passion définitoire », ces cadres produiraient, selon l'autrice, des descriptions « extrêmes » et « molles » du genre, c'est-à-dire vides de pertinence, car trop partagées entre les disciplines et domaines d'étude (Langlet, 2022). Dans son texte, Langlet souhaite « réécrire l'histoire et la théorie de la science-fiction globale » dans une perspective française (ou européenne), en prolongeant les hypothèses des cadres théoriques avec lesquels elle interagit (Langlet, 2022, p. 16).

En citant le *Cambridge Companion to Science Fiction* (James et Mendlesohn, 2003), de l'historienne universitaire britannique Farah Mendlesohn, Langlet explique la pertinence de décrire la science-fiction comme « une discussion en cours » (James et Mendlesohn, 2003, cité dans Langlet, 2022, p. 8). En s'inspirant des idées de Farah Mendlesohn, Langlet choisit plutôt d'aborder les théories de la SF comme une mise en commun des différentes descriptions conceptuelles du genre dans le but de « déclencher et de nourrir une réflexivité sur nos régimes d'historicité » (Langlet, 2022, p. 14), c'est-à-dire le rapport de la culture à son histoire (passé, présent et futur). L'universitaire et auteur Mathieu Letourneux, du domaine de la culture médiatique, résume cette position :

Dès lors, parvenir à la bonne définition d'un genre n'a pas grand sens, puisqu'il n'est rien d'autre que le résultat de définitions fragmentaires sédimentées, et évoluant au fil des nouvelles actualisations ... Or, c'est dans les écarts et dans ce qu'ils nous disent sur les œuvres, les séries culturelles et la position des créateurs ou du public, que se joue en contexte la signification individuelle et collective de la science-fiction. (Letourneux, 2022, p. 114)

Dans le cadre de notre recherche, nous nous inspirons de l'approche non-essentialiste de Langlet qui propose d'étudier le genre de la science-fiction comme étant l'« ensemble de pratiques, de valeurs et de croyances culturelles » d'un contexte historique et socioculturel précis (Langlet, 2022, p. 16). L'intérêt de l'étude de la SF tiendrait donc, selon elle, dans son aspect de « phénomène culturel » et donc sa relation avec divers moments science-fictionnels spécifiques de l'histoire culturelle occidentale (Langlet, 2022, p. 16).

### 1.2.1 Les fondements de la science-fiction

Dans une perspective inspirée de celle de Langlet, présentons d'abord les origines historiques et culturelles occidentales de la science-fiction afin de mieux situer et contextualiser les descriptions données au genre et leurs principaux auteurs. Deux principales écoles de pensée coexistent quant aux origines de la SF. La première, davantage philosophique, considère surtout « l'aspect conjectural de la science-fiction » (Bouchard *et al.*, 1985, p. 183), c'est-à-dire sa manière de susciter l'expérience intellectuelle de supposer par l'imaginaire une réalité autre. Elle s'appuie sur

les écrits de Platon sur l'Atlantide et les utopies sociopolitiques littéraires, ainsi que l'Épopée de Gilgamesh, comme étant les premières représentations historiques du genre (Bouchard *et al.*, 1985, Stover, 1972). Cette perspective historique se fonde alors davantage sur les origines de l'imaginaire de la science-fiction – le système idéologique des récits du genre – plutôt que celles de l'image, des thèmes et de l'esthétique qui sont associés à la SF moderne et qui seront abordés dans la prochaine école de pensée.

La seconde conception des origines de la science-fiction se base davantage sur l'apport du genre pour la science et la technique. Selon les nombreux adeptes de cette école de pensée, de Fredric Jameson à l'anthropologue étatsunien Leon E. Stover, pour n'en nommer que deux, la SF n'aurait pu exister avant la révolution industrielle du XIX<sup>e</sup> siècle (Jobin, 2008; Stover, 1972; Bouchard *et al.*, 1985). En Europe, à cette époque, théâtre de l'ère industrielle, le célèbre roman *Frankenstein : Or, the Modern Prometheus* (1818) fait de son autrice britannique, Mary Shelley, la « mère » (Dollo et Morissette-Phan, 2020, p.14) de la science-fiction (Jobin, 2008; Stover, 1972). Dans son livre, Shelley explique le miracle de la réanimation de sa créature par des principes réalistes de la science, c'est-à-dire par les prouesses de l'électricité et une compréhension de la biologie humaine. Aux fondements de cette seconde perspective sur les origines historiques de la science-fiction, se retrouve donc un fort intérêt pour l'innovation technologique et scientifique et surtout ses apports dans cette nouvelle société industrielle. L'auteur français Jules Verne et le Britannique H. G. Wells sont également souvent considérés comme des pionniers européens du genre, avec Edgar Allan Poe pour les États-Unis.

Le terme « science-fiction » arrivera toutefois beaucoup plus tard après Shelley. Au début du XX<sup>e</sup> siècle, aux États-Unis, la SF littéraire apparaît sous la forme de magazines et de *pulps* (des textes populaires à faibles coûts) à partir de l'engouement de l'Occident de l'époque pour les nouvelles technologies et l'industrialisation de la société. Fondé en 1920 par l'inventeur, écrivain et éditeur étatsunien Hugo Gernsback (1884-1967), le magazine *Science and Invention* s'est rapidement démarqué des autres *pulps* de l'époque, par son ajout notamment d'histoires de fiction scientifique parmi les articles journalistiques d'actualité. Il nommera au départ de « scientific fiction » ces textes de fiction, qu'il changera ensuite pour « scientifiction », dans son magazine *Amazing stories*, qu'il définit de la manière suivante :



By “scientifiction” I mean the Jules Verne, H. G. Wells, and Edgar Allan Poe type of story—a charming romance intermingled with scientific fact and prophetic vision. (Hugo Gernsback, 1929, interprété par Gary Westfahl, 1999, cité dans Langlet, 2022, p. 14)

Gernsback proposera finalement le mot-valise « science-fiction » dans une édition publiée en 1929 du magazine (Dollo et Morissette-Phan, 2020). Si le genre a pris naissance en Europe, ce serait alors aux États-Unis qu’il prendra forme et popularité. Dès lors, les *Amazing Stories* et multiples *pulps* de science-fiction qui foisonnent dans les années 1930 aux États-Unis deviendront des histoires de « super-science » (Stover, 1972, p. 25), c’est-à-dire des aventures romanesques et futuristes optimistes destinées à un public général. C’est seulement avec John W. Campbell, important auteur étatsunien de science-fiction et rédacteur en chef, à partir de 1937, du magazine *Astounding Stories (Analog Science Fiction and Fact)*, que la SF littéraire (le cinéma commence progressivement à gagner en popularité à cette époque) renouera avec la fonction critique du genre pour la science et la technologie, telle qu’initiée dans le récit de Shelley.

L’impact de Campbell dans le développement de la science-fiction est si majeur que plusieurs auteurs et autrices s’attardant à l’étude du genre, d’une perspective historique, culturelle et/ou médiatique, emploient l’adjectif « pré-campbellien » pour identifier un élément thématique ou narratif précédant la conception moderne de la SF (Stover, 1972). La science-fiction pré-campbellienne est prophétique, prospective et optimiste, tandis que la SF campbellienne est une « littérature d’idées » (Stover, 1972, p. 25) qui amène de la nuance aux discours sur les apports de la science et de la technologie dans la société, s’approchant de la conception de Fredric Jameson sur l’angoisse d’un futur menacé.

Suivant ensuite le développement des nouveaux médiums audiovisuels de diffusion dans les années 1940 et 1950, cette « littérature d’idées » a pu prendre racine dans le cinéma, marquant une nouvelle ère pour la science-fiction, caractérisée par de nouveaux thèmes, un public différent et l’établissement d’une esthétique propre au genre. La prochaine section du chapitre abordera ce nouvel état de la SF.

### 1.2.2 La science-fiction moderne et contemporaine

Le cinéma de S-F, c'est le cinéma de la modernité : c'est celui dans lequel transparaissent les nouvelles hantises de la civilisation moderne – avec tout ce que cela implique, non seulement au niveau des avancées technologiques et de leurs conséquences (des mutations engendrées par l'arme nucléaire aux modifications du corps et de l'esprit de l'homme), mais aussi dans le domaine social et politique (les processus de totalitarisation, c'est-à-dire les changements et les réorganisations qui, sous couvert de faciliter la vie des citoyens dans nos démocraties, instaurent des dispositifs de contrôle et limitent la liberté). (Dufour, 2011, p. 243)

Au départ, le cinéma étatsunien de science-fiction de cette époque visait davantage un public jeune, exhibant des images spectaculaires de la conquête de l'espace et de l'optimisme des innovations techniques « d'aujourd'hui et de demain » (le sujet de prédilection des récits pré-campbelliens). Avec la sortie de *2001 : A Space Odyssey* (Kubrick, 1968), le genre rejoint ensuite une plus large audience et un public plus âgé, car aborde des thèmes plus complexes de la guerre et de la politique. Les années 1970 constituent une sorte de « renaissance » du film de science-fiction, avec un discours campbellien de critique des sciences et de la société, mais aussi des thèmes teintés d'une anxiété sociopolitique aux États-Unis, dus au climat de la Guerre froide (Sobchack, 1987/1997; Jobin, 2008, Dufour, 2011).

Si le genre était plus marginal à ses débuts aux États-Unis dans les années 1950, celui-ci a tranquillement commencé à susciter un intérêt critique et théorique et à prendre de la valeur économique, en finissant par rejoindre le « mainstream » des « blockbusters » hollywoodiens (Box Office Mojo, 2024). Afin de devenir un genre cinématographique à part entière, la science-fiction a dû passer par un processus que Éric Dufour, philosophe français du cinéma, appelle « regenrification ». Dans un contexte de reconnaissance du cinéma comme pratique artistique, des films déjà sortis avant 1950, qui présentaient des caractéristiques science-fictionnelles, mais appartenaient particulièrement aux genres d'horreur ou de monstres, ont été réévalués par les théoriciens et l'industrie du cinéma afin de les inscrire dans la SF.

À partir de ce moment, la science-fiction s'est même vu attribuer ses propres sous-genres. Par exemple, celui du monstre géant, notamment avec le film *Godzilla* (Honda, 1954), qui sert souvent à critiquer par la métaphore les impacts de la bombe atomique dans la société. Cette association de la SF avec les genres cinématographiques populaires de cette période, soit ceux d'horreur, de

créatures et de monstres (*Frankenstein* [Whale, 1931], *Creature from the Black Lagoon* [Arnold, 1954], *The Fly* [Neumann, 1958]), a amorcé des discussions critiques quant à la nature et la composition des films de science-fiction. Dans son livre *Screening Space : The American Science-Fiction Film* (1987/1997), la théoricienne étatsunienne du cinéma et des médias, et critique culturelle, Vivian Carol Sobchack, souligne que l'horreur, souvent associé à la magie et à la spiritualité, et la science-fiction, liée à la science et à la technologie, peuvent effectivement coexister.

If one considers the actual complexity of the films themselves, then, it seems not enough to say that the horror film is about magic and religion and that the SF film is about science. What is important is to recognize that both genres involve *interaction* [souligné par l'autrice] between magic, science and religion – and the only thing which really separates the genres is the dominant emphasis given to either the sacred or the profane. (Sobchack, 1987/1997, p. 58)

L'autrice suggère que les deux genres se trouvent aux opposés d'un spectre narratif et thématique se déplaçant du moral, magique et religieux à l'intellectuel et empirique. Elle précise toutefois qu'il est très rare de voir un film d'horreur entièrement mystique et un film de SF complètement empirique. Les deux types d'œuvres cinématographiques comportent des thèmes et des styles provenant des deux extrémités du spectre. Pour affirmer ceci, Sobchack observe les pratiques communes de la société et de sa population de concilier la « magie », la « science » et la « religion » dans ses tentatives de formuler certaines pistes de réponses aux questions fondamentales qu'elle se pose. En ajoutant que ces trois types de domaines ont tout de même des différences notables – mais ont la fonction commune de décrire l'inconnu de manière à satisfaire le désir de sécurité et de contrôle de l'humain (Sobchack, 1987/1997, p. 63) – l'autrice formule sa définition du cinéma de SF :

The SF film is a film genre which emphasize actual, extrapolative, or speculative science and the empirical method, interacting in a social context with the lesser emphasized, but still present, transcendentalism of magic and religion, in an attempt to reconcile man with the unknown. (Sobchack, 1987/1997, p. 63)

Nous avons présenté plus tôt des descriptions de la science-fiction sous ses multiples formes et dans plusieurs domaines, ainsi que les difficultés d'en produire une définition précise. Nous n'avons toutefois pas tenté de décrire ce genre cinématographique, étant donné que la nature de ses

caractéristiques dépend fortement des époques auxquelles les productions ont été diffusées et des innovations techniques qui ont influencé le milieu (les effets spéciaux numériques, les costumes de capture de mouvement). Nous nous baserons donc sur la définition précédente de Sobchack lors de l'analyse de notre corpus, car elle permet de généraliser les thèmes et l'idéologie du genre cinématographique sans trop s'attacher à des éléments stylistiques et matérialistes temporalisés, tout en ne prétendant pas être exhaustive<sup>4</sup>.

Après la période de « regenrification » du cinéma de science-fiction, d'autres sous-genres du grand écran ont été incorporés à la SF, tels que le cyberpunk (*Blade Runner* [Scott, 1982]) qui peint le récit comme une représentation dystopique d'une société future imprégnée par les technologies de l'information, et l'utopie. Cette dernière est synonyme d'altérité, de changement, et permet de spéculer sur la nature et l'existence du progrès sociétal. L'utopie représente une illusion de la réalisation d'un idéal et, pour certains théoriciens (Jameson, 2005/2007 et 2005/2008; Fukuyama, 1989), cette situation idéale est impossible, irréalisable, plus que parfaite. Pour d'autres (Polak, 1955/1971; Friedman, 1975), l'utopie peut se réaliser, ou du moins se rapprocher le plus possible d'un monde meilleur.

Comme nous l'avons fait pour la science-fiction, la prochaine section de ce chapitre sera consacrée aux origines historiques et idéologiques de l'utopie.

### 1.3 L'utopie

Divers domaines d'étude abordent la question des origines de l'utopie et plusieurs s'accordent sur deux textes fondateurs : d'une part, le dialogue philosophique de *La République*, écrit par Platon autour de 315 avant J.-C, et d'autre part, *Utopia*, un ouvrage de 1516 écrit par l'humaniste et historien britannique Thomas More, dont le titre du livre est considéré comme l'origine du mot « utopie » et du genre littéraire moderne utopique. Bien que ces deux textes aient été élaborés dans

---

<sup>4</sup> Bien que nous ayons cité plus tôt la description des images science-fictionnelles de Florine Jobin, les caractéristiques proposées sont particulièrement attribuées à l'esthétique et aux thématiques des productions cinématographiques. La citation de Jobin est pertinente pour illustrer la prédominance du genre dans la société et sa culture, mais la définition de Sobchack permet de spécifier davantage la nature et les caractéristiques du cinéma de SF.

des contextes géographiques, historiques et politiques très différents, les deux illustrent l'utopie comme un lieu spécifique (une cité et une île) dont les conditions socio-politiques et/ou de vie sont meilleures que celles vécues et perçues par les sociétés réelles respectives des auteurs. Ainsi, Platon décrit l'état d'une cité dont les systèmes politiques et de justice sont idéaux, tout en critiquant la dégénérescence de la démocratie dans laquelle il vit. More peint le portrait d'une île fictive qu'il nomme *Utopia* (utopie en anglais) sur laquelle ni système monétaire ni pauvreté existent, faisant contraste avec la réalité socio-économique de l'Angleterre de l'époque<sup>5</sup>.

Ces premiers exemples de textes utopiques sont des exercices de raisonnement idéologiques qui cherchent à réagir aux angoisses du présent en suscitant une illusion dans laquelle s'échapper par la pensée et l'imaginaire. Ces sociétés fictives décrivent des « non-lieux » qui peuvent tout de même donner une certaine satisfaction illusoire, un rêve (Bouchard *et al.*, 1985, p. 23-24). Platon décrit cet aspect du « non-lieu » comme suit : « L'apparaître, ainsi que me le montrent les sages, fait violence à la vérité, et il est maître du bonheur » (Platon, 565b-c, cité dans Bouchard *et al.*, 1985, p. 24). S'échapper dans l'irréel est un exercice qui ressemble fortement au processus conjectural de la science-fiction. L'utopie se fonde également dans la philosophie et permet de formuler, presque de la même manière, des hypothèses et des spéculations sur des alternatives sociohistoriques à la réalité du moment.

La construction philosophique de l'utopie a fortement été théorisée à travers plusieurs domaines d'étude. Plusieurs théories et conceptions de l'utopie ont été présentées dans l'ouvrage collectif québécois *L'utopie aujourd'hui* (1985), dirigé par le directeur à la recherche et au développement à l'Éducation permanente de l'Université de Sherbrooke, Gilbert Leclerc, avec la participation de Guy Bouchard, professeur de philosophie à l'Université Laval et Laurent Giroux, professeur de philosophie à l'Université de Sherbrooke. Les auteurs soutiennent dans l'introduction du livre que leur étude n'est ni exhaustive ni généraliste, et qu'ils visent « poser les jalons d'une réflexion philosophique sur la possibilité d'un dépassement de l'idéologie de la société technologique moderne (...) et des structures étatiques qui y correspondent » (Bouchard *et al.*, 1985, p. 19). Ils

---

<sup>5</sup> Le théoricien de science-fiction Darko Suvin désigne ce processus d'idéalisation d'une société utopique fictive comme étant une « construction » diégétique basée sur l'*estrangement* (caractère étrange mais réaliste d'une fiction) émanant de l'hypothèse d'une alternative historique (Suvin, 1988, p. 35, cité dans Steble, 2011, p. 96-97). Suvin considère l'utopie comme étant un genre littéraire ou une construction verbale intégré dans un contexte science-fictionnel.

précisent ensuite que : « Cette étude est née d’une angoisse et elle se voudrait à la fois pensée et engagement. » (Bouchard *et al.*, 1985, p. 20).

Nous avons constitué notre cadre conceptuel et terminologique de l’utopie autour des études et théories abordées dans cet ouvrage, car elles sont inscrites dans un contexte occidental sociétal bien spécifique qui rejoint nos intérêts de recherche. Présentons à présent l’ouvrage et son argumentaire afin de mieux dresser le portrait complexe de l’utopie.

*L’utopie aujourd’hui* (1985) est divisé en trois principales sections dans lesquelles chaque auteur propose à son tour un cadre théorique et sa méthodologie. Dans la première, Laurent Giroux propose un « essai sur la nature de l’utopie, sur son usage et son destin historique » (Bouchard *et al.*, 1985, p. 20). Giroux y définit le concept d’utopie dans une perspective philosophique telle qu’il l’a déjà été abordé plus tôt, soit un « non-lieu » visitant une réalité fictive pour commenter les craintes et enjeux de la société. Selon lui, l’utopie, dans son processus de raisonnement, serait indissociable de la philosophie : « la structure même de la pensée philosophique est utopique – au sens constructif du terme » (Bouchard *et al.*, 1985, p. 79).

Dans la seconde section de l’ouvrage, Gilbert Leclerc analyse des modèles théoriques de l’utopie afin de déterminer si un programme d’école permanente est une réalisation utopique (« irréalisable ») ou possible. Il finit par développer une série d’étapes et de fonctions du concept d’utopie qui permettraient, si mises en pratique, à une société d’atteindre le « type idéal » sociopolitique formulé par le sociologue Max Weber. Le philosophe résume ce processus de « réalisation utopique » par le terme : « altérité ». À la troisième section, Guy Bouchard présente la terminologie associée à l’utopie et à ses variations dans des exemples concrets tirés principalement de la littérature de fiction. Notre mémoire fera usage des résultats de la recherche des trois auteurs et des réflexions abordées au travers de leur collectif, mais certains éléments théoriques spécifiques seront davantage mobilisés, et seront présentés dans la section ci-après du chapitre.

Pour commencer, dans sa perspective philosophique, Laurent Giroux explique que l’utopie n’est pas exclusivement représentée par des exercices de raisonnement. Non seulement elle permet de critiquer les défis et enjeux de la société, mais la pensée utopique peut également transgresser les

limites de la raison en tentant de se réaliser. Il est possible de rapprocher cette constatation à l'utopie de Platon qui, bien qu'elle soit principalement issue d'une critique politique et d'un exercice philosophique, propose en effet des directives assez précises quant à l'établissement de cette communauté idéale. *La République* de Platon est davantage un manifeste qu'une aventure exotique telle que celle de More et de son île imaginaire. L'aspect de la cité idéale de Platon est plus concret et réalisable que l'île de More, car se base sur une analyse économique et politique profonde du système démocratique de la Grèce antique. Giroux décrit cet aspect « philosophique » de l'utopie comme étant un raisonnement instaurant « la distance nécessaire à une révision de conditions de vie jugées inacceptables, mais non indépassables » (Bouchard *et al.*, 1985, p. 54), attribuant ainsi à l'utopie une qualité réalisable<sup>6</sup>.

Ensuite, en tentant de décrire l'utopie, Guy Bouchard explique qu'une définition du genre peut reposer sur trois « types d'ingrédients » : le domaine, le thème et le cadre. Afin de déterminer les domaines et les thèmes de l'utopie, il présente vingt définitions du genre de la part d'auteurs et théoriciens (occidentaux) reconnus, et rassemble dans un tableau les éléments et thèmes qui ressortent le plus fréquemment. Ses résultats lui permettent de déterminer que l'utopie est l'atteinte – par la fiction – d'une société idéale (qu'elle détienne des caractéristiques eutopiques ou dystopiques), « [...] de l'avis des spécialistes, l'utopie relève du domaine social, elle est politique plutôt qu'éthique. Le parfait bonheur de l'homme est inconcevable en dehors de la société, par conséquent si l'utopie se préoccupe de ce bonheur, elle ne peut faire abstraction de la société », précise-t-il (Bouchard *et al.*, 1985, p. 161).

L'utopie serait toujours liée au domaine de la fiction (particulièrement littéraire<sup>7</sup>) – comme nous avons pu le voir pour la SF – et son cadre serait toujours situé spatio-temporellement, selon les

---

<sup>6</sup> L'utopie réalisable est une autre variation utopique particulièrement privilégiée par le domaine des études de l'utopie. Le sociologue et architecte d'origine française Yona Friedman explique dans son livre *Utopies réalisables* (1975) que : « Les utopies anciennes, jusqu'à la première utopie moderne – celle de Thomas More –, n'ont pas été tenues pour "utopiques". L'utopie de Platon, les utopies chrétiennes sont considérées par leurs auteurs comme réalisables, sinon déjà réelles et existantes, dans ce monde ou dans l'autre. L'utopie, avant More, n'est pas encore réservée aux intellectuels » (Friedman, 1975, p. 14). Selon l'auteur, le récit emblématique de More marquerait le départ graduel de l'utopie réalisable et le début de l'usage moderne du thème de l'utopie comme lieu de l'imaginaire et de la construction philosophique.

<sup>7</sup> Dans un contexte moderne, le genre littéraire de l'utopie s'illustre en premier par des livres tels que *New Atlantis*, de 1626, du scientifique, auteur et philosophe britannique Francis Bacon, et les premiers textes de science-fiction de l'auteur français Jules Verne (*Voyage au centre de la Terre*, 1864 et *De la Terre à la Lune*, 1865). Si les textes de

observations de Bouchard (Bouchard *et al.*, 1985, p. 173). Il explique qu'il est nécessaire d'inclure un récit utopique dans un contexte spatial et temporel précis, car sans ces repères, « toute fiction et toute théorie seraient utopiques », et la tentative de décrire le genre serait problématique (Bouchard *et al.*, 1985, p. 173).

Nous avons présenté nos intérêts pour la représentation cinématographique science-fictionnelle du futur et avons détaillé la pertinence et les rôles historiques et culturels de la science-fiction et de l'utopie. Dans la perspective que les utopies soient toujours fondées dans un cadre spatio-temporel déterminé, tel que le présente Guy Bouchard, l'objet de notre recherche – qui porte sur des modèles diégétiques utopiques – doit donc aussi se fixer dans un espace et un temps précis. Nous avons exprimé les raisons pour lesquelles nous traitons la SF dans ses capacités temporelles d'anticipation, soit parce que nous cherchons à relever des thèmes et l'esthétique du futur tel que représenté par des films étatsuniens. Précisons maintenant le contexte spatial du sujet d'étude de notre recherche.

#### 1.4 La représentation de la société étatsunienne

Nous nous enlignons particulièrement avec le concept d'utopie tel que décrit par Guy Bouchard, soit comme l'atteinte d'une société idéalisée (à caractère eutopique ou dystopique), dont le modèle relève d'une critique sociale et politique de la société contemporaine. L'espace analysé dans le cadre de notre recherche est plus précisément la société utopique des États-Unis telle que représentée par deux de ses films de science-fiction. Celle-ci n'a pas besoin d'être le sujet principal des films analysés ou le seul lieu dans lequel se déroule la majorité du récit. Notre intérêt est d'observer les manières dont la société étatsunienne du futur est imaginée (par son esthétique et ses thèmes), même si celle-ci n'est abordée que brièvement dans les films. Notre recherche ne prétend donc pas faire une analyse détaillée de la société fictive, mais plutôt de décrire sa représentation à travers quelques exemples tirés de séquences du corpus.

---

Platon ont aidé à déterminer les origines conceptuelles de l'utopie et sa philosophie, la littérature utopique moderne donne des outils pour l'étude et la compréhension de la société.



*Interstellar* (Nolan, 2014) et *Ready Player One* (Spielberg, 2018) ne sont pas des œuvres utopiques, mais plutôt, et avant tout, des productions cinématographiques étatsuniennes de science-fiction spéculant sur les conditions sociopolitiques et culturelles de l'avenir de leur société (dont les caractéristiques sont eutopiques ou dystopiques). Le choix spécifique des États-Unis s'avère pertinent en raison du rôle du pays et de son industrie cinématographique dans le développement du genre de SF et du sous-genre de l'utopie (surtout de la dystopie). Les États-Unis ont aidé à la popularisation médiatique de la science-fiction et sont parmi les principaux acteurs de la culture de masse contemporaine. L'industrie culturelle de Hollywood détient le monopole financier (les budgets nécessaires pour produire des effets spéciaux spectaculaires) et culturel sur le cinéma du genre.

En considérant ces divers éléments et les concepts de science-fiction, d'utopie et du futur précédemment décrits, nous pouvons énoncer le sujet de notre mémoire comme suit : l'analyse esthétique et thématique de la représentation fictive d'une société utopique (positive ou négative) étatsunienne du futur, telle que présentée dans deux films de SF récents produits par l'industrie cinématographique hollywoodienne.

Avant de poursuivre, précisons davantage la manière dont nous aborderons la société étatsunienne dans notre recherche. Le concept de société, comme ceux d'utopie et de science-fiction est complexe et peut être approché différemment selon le domaine d'étude. Étant donné que notre mémoire s'inscrit dans le cadre d'une étude cinématographique (du domaine de la communication) avant tout, nous privilégions un traitement du concept de société qui se concentre sur les *manières* par lesquelles la société étatsunienne est représentée à travers la fiction plutôt que sur sa *nature*.

Dans cette perspective, nous nous appuyerons sur une approche historique de la société étatsunienne en nous restreignant à l'observation de ses grands thèmes culturels. Cette approche, appelée « histoire culturelle », est décrite par l'historien français Pascal Ory comme étant l'étude du regroupement des représentations collectives sociales (idéologies, médias, politique, économie, démographie, etc.) associées à une société (Ory, 2019). Nous présenterons dans la section suivante le modèle historico-culturel spécifique sur lequel nous nous baserons pour analyser la représentation de la société étatsunienne du futur.

#### 1.4.1 Une histoire culturelle des États-Unis

Théoriser les traits d'une société peut s'avérer laborieux dans le cadre d'une recherche et c'est, entre autres, pour commenter cet engagement que l'historien et professeur de civilisation étatsunienne à l'Université Lumière Lyon 2, Jean Kempf, a rédigé le livre *Une histoire culturelle des États-Unis* (2015). Dès les premières pages, l'auteur explique qu'en 30 ans d'expérience en enseignement consacré à la civilisation des États-Unis, « selon la terminologie universitaire française » (2015, p. 7), il n'a jamais pu constater la réalisation d'études qui arrivaient à synthétiser les grandes structures de la société étatsunienne et leur dynamique dans le temps.

Kempf propose alors le modèle d'une histoire culturelle des États-Unis qui survole l'histoire du pays de l'époque coloniale à aujourd'hui, en ressortant les principaux « traits définitoires d'une organisation sociale, mais aussi d'un imaginaire spécifique à un territoire » (qu'il nomme également des « thèmes » [2015, p. 11]). L'historien fait une interprétation de l'histoire des États-Unis en observant sa société à travers une série de problématiques culturelles historiques, ce qu'il appelle aussi des « matrices culturelles ». Nous utiliserons ce modèle historico-culturel dans notre mémoire, car les éléments identifiés par Kempf constituent une base théorique de référence de la représentation de la société étatsunienne. Relever fidèlement les caractéristiques d'une société dans sa contemporanéité est très complexe, car elle change constamment et est hautement influencée par l'actualité, les aléas sociopolitiques et les phénomènes sociaux. Nous ne cherchons pas à développer un « encyclopédisme presque sans limite » de notre sujet, tel que Kempf le précise en présentant son étude (2015, p. 7).

Une analyse telle que celle de Kempf, qui est construite à partir de fondements historiques et culturels de la société étatsunienne des derniers siècles, en constitue donc un portrait pertinent avec lequel nous pourrions comparer les éléments observés dans les sociétés fictives de notre corpus. Il faut préciser que dans son livre, Kempf met particulièrement l'accent sur la prudence théorique d'aborder ce sujet en limitant sa recherche à *une* histoire culturelle des États-Unis et non à *l'*histoire culturelle des États-Unis (2015, p. 9). Comme Kempf, nous ne prétendons pas invoquer les seuls traits valides de toute l'histoire culturelle des États-Unis et reconnaissons plutôt que nous nous fondons sur des dynamiques et thèmes génériques (parmi plusieurs), tels que décrits dans l'interprétation que Kempf fait d'*une* histoire culturelle des États-Unis.

En clarifiant davantage les limites de sa théorie, l’auteur précise sa méthodologie. Bien qu’il affirme avoir tiré quelques notions de base du domaine de la sociologie pour enrichir son étude – en expliquant s’être inspiré du travail du sociologue étatsunien Robert Bellah (*Habits of the Heart*, 1985) et de l’un des précurseurs de la sociologie, le français Alexis de Tocqueville (*De la démocratie en Amérique*, 1835 et 1840/1968) – Kempf estime que son histoire culturelle est très différente dans son approche. Comparativement à la sociologie culturelle que propose Bellah, notamment, la démarche de Kempf s’arrête au « seuil du présent », c’est-à-dire que :

L’histoire, aussi contemporaine soit-elle, ne saurait être une histoire du présent. La chronique et la prédiction relèvent du rôle des journalistes et des politiques. Les historiens se donnent pour mission de comprendre le changement, donc l’événement dans sa profondeur, et cette compréhension ne peut être que rétrospective. (Kempf, 2015, p. 10)

Si la sociologie s’intéresse davantage à l’étude d’une société, en tentant de comprendre son fonctionnement et de « déterminer sa viabilité à long terme » (Bellah, 1985, p. 275, cité dans Kempf, 2015, p. 10), l’histoire culturelle de Kempf traite plutôt de la société comme un modèle thématique de référence. Nous emploierons ainsi la liste des dynamiques et traits culturels dont est composé le portrait que dresse Kempf de la société étatsunienne à travers le temps, comme un ensemble thématique<sup>8</sup> nous permettant d’identifier les thèmes de notre corpus filmique lors de l’analyse thématique.

Pour sélectionner ces caractéristiques, l’auteur se fonde sur les principales matrices de la société étatsunienne et de leurs déploiements dans le temps. Selon celui-ci, il y aurait une continuité de traits culturels attribuables aux États-Unis dans l’histoire du pays, particulièrement due à la prégnance de ses mythes fondateurs. Ces traits, que Kempf qualifie de « mainstream », persistent depuis la fondation des États-Unis et demeurent aujourd’hui une ressource théorique concrète pour mieux comprendre le passé et l’histoire contemporaine de sa société.

---

<sup>8</sup> Au cours de notre mémoire, cet ensemble thématique de dynamiques et traits culturels étatsuniens sera désigné comme un groupe de rubriques. Dans leur livre *L’analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2021), Pierre Paillé et Alex Mucchielli définissent la rubrique comme étant un outil analytique permettant d’étiqueter un extrait analysé en identifiant ses principaux sujets thématiques (Paillé et Mucchielli, 2021, p. 20). C’est une manière de distinguer les grandes catégories générales des extraits analysés. C’est à partir de celles-ci que nous viendrons préciser le contenu des extraits en dénotant des thèmes lors de l’analyse de notre corpus.

Nous emploierons ainsi les trois principes conceptuels organisateurs dont Kempf se sert pour « situer » (il met l'accent sur ce verbe) la culture des États-Unis : le commerce, l'hybridation culturelle et l'aspiration démocratique, ainsi que le groupe thématique de rubriques des « trois piliers de la culture américaine [étatsunienne] », qui permettent d'expliquer le développement des États-Unis, soit : la nature, l'exceptionnalisme et la liberté. Ces six éléments nous aideront, lors de l'analyse, à interpréter les caractéristiques étatsuniennes des séquences de notre corpus.

Maintenant que l'implication de la société étatsunienne dans notre mémoire a été précisée et que son approche dans le cadre de notre analyse a été présentée, nous décrirons dans la prochaine section du chapitre, la question principale, les sous-questions, les objectifs et la pertinence communicationnelle de notre recherche.

## 1.5 Questions de recherche

### 1.5.1 Question de recherche principale

Notre mémoire de recherche, de type classique, s'inscrit dans une démarche qualitative de type inductif dont les objets analysés sont deux films de science-fiction étatsuniens. Notre corpus filmique est constitué de *Interstellar* (Nolan, 2014) et de *Ready Player One* (Spielberg, 2018), deux productions hollywoodiennes récentes représentant une société étatsunienne du futur. Les conditions de leur réalisation et de leur diffusion (des productions étatsuniennes à gros budget pour un public général large), ainsi que les caractéristiques des sociétés fictives dépeintes, s'inscrivent dans un contexte historico-culturel étatsunien, tel que révélé par l'histoire culturelle du pays. Par cette analyse, nous tenterons de répondre à la question de recherche suivante : Comment les films de science-fiction *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018) représentent-ils la société étatsunienne du futur?

### 1.5.2 Sous-questions de recherche

Dans cette perspective d'étude, nous proposons trois sous-questions nous permettant de mieux cerner l'analyse de notre sujet.

#### *Première sous-question :*

De quelles manières l'esthétique science-fictionnelle de *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018) illustre-t-elle le futur de la société étatsunienne? Bien que la science-fiction au cinéma ait pu hériter de certains codes visuels et conceptuels des films appartenant aux genres d'horreur et de monstres, et que les figures de quelques œuvres appréciées de la SF puissent occuper l'imagerie collective de la culture populaire occidentale, l'esthétique du cinéma de science-fiction repose surtout sur un principe d'*estrangement*. Souligné par le théoricien de science-fiction Darko Suvin et abordé par Vivian Carol Sobchack dans son livre *Screening Space : The American Science-Fiction Film* (1987/1997), la science-fiction fonctionne surtout dans un processus d'aliénation et de familiarisation d'images et de sons auprès de son public (ou ses lecteurs). Celui-ci étant confronté à des éléments technologiques ou scientifiques différents de ce qui peut être vu dans la contemporanéité (ce que Suvin appelle un *novum*), mais étant capable d'y reconnaître certaines caractéristiques familières. Ces éléments formels provenant de la dichotomie étrange et familier, que nous aborderons davantage dans le chapitre consacré à notre cadre théorique, seront relevés et décrits lors de l'analyse esthétique science-fictionnelle des deux films du corpus à l'étude.

#### *Deuxième sous-question :*

De quelles manières les lieux fictifs représentés dans *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018) caractérisent-ils la société étatsunienne du futur? Tel que nous l'avons précisé plus tôt, la société étatsunienne du futur peut être représentée sous plusieurs formes lorsqu'imaginée pour le cinéma hollywoodien. Une analyse thématique des rubriques kempfiennes (terme que nous

attribuons aux dynamiques et traits culturels du modèle de Jean Kempf) de ces lieux fictifs nous permettra d'associer leurs caractéristiques à celles de la société étatsunienne et ainsi de décrire son aspect lorsque projetée dans l'avenir.

### *Troisième sous-question :*

Comment l'utopie est-elle matérialisée dans la société étatsunienne du futur de *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018)? Pour compléter l'analyse thématique de notre corpus, nous procéderons à la description des traits utopiques des sociétés illustrées dans les deux films. Nous avons présenté l'utopie comme étant un concept complexe pouvant être traité tel un genre littéraire, un sous-genre de la science-fiction, une idéologie ou même une philosophie. Bien que les racines conceptuelles et historiques de ces différents domaines demeurent pertinentes dans la terminologie de notre mémoire pour décrire l'utopie, celle-ci sera toutefois surtout abordée en tant que thème dans notre analyse. Tel que le livre *L'utopie aujourd'hui* (1985) nous permet de le présenter, l'utopie relève du domaine de la sociopolitique et est constitué d'un ensemble d'idées, de critiques historiques et économiques, ainsi que d'exemples imaginaires de spéculations et de solutions pour l'avenir, dont certains éléments sont réalisables et d'autres non, et dont les traits sont optimistes (utopiques) ou pessimistes (dystopiques). L'analyse des thèmes utopiques et dystopiques du corpus permettra de mieux concevoir l'état dans lequel l'idéalisation de la société étatsunienne du futur se trouve.

## 1.6 Objectifs de recherche

À la lumière des dernières sous-questions de recherche et de notre question principale de recherche, les objectifs de notre mémoire sont de :

1. Relever les caractéristiques esthétiques et thématiques de la représentation de la société étatsunienne du futur dans les films étatsuniens de science-fiction *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018).

2. Décrire l'état contemporain du concept de l'utopie et ses thèmes eutopiques et dystopiques au travers de ces deux productions cinématographiques récentes de science-fiction étatsunienne.

### 1.7 Pertinence communicationnelle

Notre recherche s'inscrit dans le domaine des études en communication, plus particulièrement de la branche médiatique : cinéma et images en mouvement. Notre problématique s'ancre autour des trois sujets que sont l'utopie, le futur et le genre de la science-fiction. Ces trois derniers éléments ont une importante résonance dans la culture, l'idéologie et les arts de la société étatsunienne contemporaine. Les productions médiatiques de science-fiction utopique sont en effet très populaires aujourd'hui (se retrouvant au sommet du box-office, Box Office Mojo, 2024) et détiennent une forte influence économique et sociétale (Hougron, 2000). Par exemple, le studio Disney, qui possède depuis peu les franchises de *Star Wars* et de *Marvel*, a réussi à monopoliser le marché en transformant ces grands noms de la science-fiction en une industrie multimédiatique complétée d'une imposante offre de produits dérivés.

Étant désormais le « phénomène d'une société » (Hougron, 2000), la culture (populaire) de science-fiction se caractérise, entre autres, par ses consommateurs, qui se rassemblent souvent sous la forme de communautés d'adeptes, de *fandom*, une « sous-culture » de *fans* (Jobin, 2008). Cette réception de la science-fiction au sein de la société et l'influence de son imagerie dans la culture occidentale témoignent également d'une certaine « mythologie moderne », tel que l'énonce Florine Jobin (Jobin, 2008). La discipline de la sociologie, qui inspire quelques modèles théoriques présentés au travers de notre mémoire, s'intéresse aussi à cette problématique. Dans le livre *Science-fiction et société* (Hougron, 2000), l'universitaire français spécialisé en recherche sociologique, Alexandre Hougron, propose les fondations d'une sociologie de la science-fiction en précisant que le genre est le phénomène d'une société, fonctionnant comme un « système de représentations

secondaires » reflétant « l'ensemble plus vaste de nos [la société occidentale] représentations sociales premières (les croyances religieuses, les idéologies philosophiques, politiques, esthétiques, économiques et morales) et s'y intègre » (Hougron, 2000, p. 8).

La sociologie de la science-fiction et de son public est en effet une approche populaire au genre et à ses productions médiatiques (tel que proposé par Châtelet, 2022, dans Langlet, 2022; Hougron, 2000; Jobin, 2008), dont le modèle théorique permet de l'inscrire dans le contexte contemporain de culture de masse. Dans son livre, Hougron propose de considérer la science-fiction comme un produit financier issu de l'« usine à rêves hollywoodienne »<sup>9</sup>, dont la fonction de distraction serait « individuellement réparatrice » et « socialement régulatrice » (Hougron, 2000, p. 1). Dans ce modèle, les grands réalisateurs de cinéma du genre – il nomme George Lucas, Steven Spielberg et James Cameron – auraient le rôle de « fournisseurs de ces rêves estampillés », distributeurs d'un « opium » au peuple « qu'il s'agit de maintenir dans un émerveillement audiovisuel peut-être proche de la torpeur » (Hougron, 2000, p. 3).

Bien que l'approche de Hougron soit un peu cynique<sup>10</sup>, son étude sociologique présente des particularités importantes de la science-fiction contemporaine, soit sa prédominance culturelle et médiatique, son aptitude à produire des images spectaculaires d'un monde irréel souvent prospectif, et ses rôles dans l'industrie hollywoodienne.

Du domaine des *cultural studies* maintenant, qui s'intéresse particulièrement à ces phénomènes culturels de la société, le sociologue français Éric Macé, propose de s'intéresser aux produits des industries culturelles, « comme des formes particulières de représentation de la "réalité" du monde social ». Dans son article *Sociologie de la culture de masse : avatars du social et vertigo de la*

---

<sup>9</sup> L'expression, qui sert à la fois à soulever les caractéristiques financières et industrielles de Hollywood et à critiquer son emprise sur la société, a originalement été formulée par l'anthropologue étatsunienne Hortense Powdermaker dans *Hollywood the Dream Factory: An Anthropologist Looks at the Movie-Makers* (Powdermaker, 1950). Celle-ci reprenait la formule du livre *Usines de rêves* (1932/1936) de l'écrivain russe Ilya Ehrenbourg (Kaspi *et al.*, 2006, p. 345).

<sup>10</sup> Dans son livre, Alexandre Hougron critique aussi les communautés de *fans* de SF et les collectionneurs de produits dérivés (qu'il appelle sciencefictionomaniaques), dont il associe les comportements à une pathologie collective faisant preuve d'une « incroyable immaturité » (Hougron, 2000, p. 264).



*méthode* (2002), Macé propose d'analyser la culture de masse<sup>11</sup> comme il le ferait pour tout objet sociologique, c'est-à-dire en étudiant ses composantes culturelles. Le sociologue en détermine que la culture de masse détient une forte pertinence sociale et qu'une étude sociologique de ses produits – il nomme surtout les films et les séries télévisées – et du contexte de leur production peut refléter les pratiques culturelles d'une société spécifique (Macé, 2002).

Ces disciplines (anthropologie, sociologie et études culturelles), rapprochant entre elles les concepts de société, de culture, d'industrie cinématographique et des médias, composent le contexte de diffusion et de réception des films de science-fiction contemporains hollywoodiens étatsuniens dans lequel notre mémoire s'inscrit. Il faut toutefois souligner que notre mémoire présente des limites. Bien que notre recherche soit de type « théorique », les disciplines et les modèles précédemment présentés ne seront pas abordés de manière extensive dans notre étude. Les sciences sociales sont importantes dans notre mémoire, car elles composent à la fois la toile de fond de notre analyse, dont l'objet principal est la représentation de la société étatsunienne du futur, et servent de tissu idéologique sur lequel nous nous fonderons pour élaborer notre réflexion à partir de nos résultats. Dans le cadre de notre recherche, l'étude du cinéma ne peut effectivement pas se faire sans considérer les dynamiques historiques et culturelles en action dans la société étatsunienne et son imaginaire collectif.

Notre mémoire nous permettra aussi d'observer plusieurs étapes du processus de production cinématographique. Lors de l'analyse esthétique et thématique des séquences de notre corpus (constitué de *Interstellar* [Nolan, 2014] et *Ready Player One* [Spielberg, 2018]), une attention particulière sera portée à la composition des scènes et des plans, et leurs aspects techniques seront relevés selon l'approche mobilisée par la méthode d'analyse esthétique de Jacques Aumont et Michel Marie (2020). Ces instruments d'analyse seront également supportés par un examen de la documentation externe aux films, en consultant notamment des entrevues des réalisateurs, des avis critiques des œuvres et le contexte d'écriture du scénario.

---

<sup>11</sup> Éric Macé définit la culture de masse comme représentant essentiellement l'ensemble des objets culturels (« avatars de la culture de masse ») produits par les industries culturelles à l'intention d'un public hétérogène d'individus (Macé, 2002, p. 46).

Par cette recherche nous tâchons de relever les manières par lesquelles le cinéma, en tant que médium et industrie, peut interpréter et représenter une société étatsunienne imaginaire au travers de la science-fiction. L'usage des effets spéciaux sera de grand intérêt dans notre analyse, car ces outils – souvent associés à la science-fiction – capables de créer des mondes irréels et accentuer la réalité, témoignent du développement technique du 7<sup>e</sup> art avec notamment le perfectionnement du CGI (*computer-generated imagery*). C'est dans cette technicité et l'approche de différentes disciplines tirées des sciences sociales que notre mémoire adhère au champ des études en communication, ainsi qu'en cinéma et images en mouvement. Le prochain chapitre présentera la constitution du cadre théorique de notre recherche sur lequel nous nous fonderons lors de l'analyse du corpus.

## CHAPITRE II

### CADRE THÉORIQUE

Dans ce chapitre nous aborderons les études qui nous permettront d'analyser et d'interpréter les données esthétiques et thématiques observées au sein de notre corpus filmique constitué de *Interstellar* (Nolan, 2014) et de *Ready Player One* (Spielberg, 2018).

D'abord, pour interpréter le contenu diégétique du corpus, nous présenterons les structures d'*estrangement* cognitif en action dans les récits de science-fiction et le *novum*, tels qu'initialement proposées par Darko Suvin et actualisés par Simon Spiegel et Aurélie Huz. Ensuite, nous aborderons l'étude historique et esthétique que Vivian Carol Sobchack fait de l'imagerie des films de science-fiction étatsuniens. Puis, nous détaillerons les dynamiques et traits culturels révélés par Jean Kempf dans son essai d'histoire culturelle de la société étatsunienne et ferons part de l'argumentaire de Fredric Jameson sur le futur et l'utopie, dans le cadre de notre analyse thématique.

#### 2.1 L'analyse de la science-fiction

Si la science-fiction « marche » si bien, si son imaginaire est devenu l'Imaginaire pour notre époque, c'est qu'elle satisfait et exploite un besoin, c'est que, sur le plan des représentations, qui sont notre nourriture intellectuelle comme les aliments sont notre nourriture corporelle, elle vient caresser une complaisance. (Hougron, 2000, p. 7)

Tel que l'exprime ce passage de Hougron, tiré de son livre *Science-fiction et société* (Hougron, 2000), les images science-fictionnelles « hantent » depuis longtemps la culture de masse contemporaine. L'analyse de films de SF nécessite donc des outils théoriques et une terminologie capable de déceler et de décrire les formes que prend cette imagerie science-fictionnelle lorsqu'elle représente l'avenir d'une société étatsunienne. Ces outils se trouvent dans les modèles théoriques de Darko Suvin (et d'autres auteurs du *novum*) et de Vivian Carol Sobchack, que nous présenterons dans les prochaines sections du chapitre.

### 2.1.1 Le récit de science-fiction suvinien

En tant que récits de fiction, toutes les histoires science-fictionnelles (littéraires ou cinématographiques) comportent un élément narratif commun : le *novum* (Suvin, 1979; Jameson, 2005/2007 et 2005/2008; Saint-Gelais, 1999, 2013; Spiegel, 2008/2022; Huz, 2022). Ce concept prend la forme d'un objet, d'une innovation technologique, d'un monstre ou même d'un lieu, dont l'apparence (ou sa description dans le cas d'un récit littéraire) semble d'emblée impensable et étonnante, tout en demeurant toutefois plausible et explicable par la logique.

Par exemple, un *novum* du film *Avatar* (Cameron, 2009) serait la physionomie unique des Na'vi, ces extraterrestres faisant plus de deux mètres de hauteur à la peau bleue. Leur aspect inhabituel peut être expliqué par une hypothèse considérant que leur apparence n'est que le résultat de l'évolution de cette espèce dans le contexte biologique unique de l'exolune (une lune se situant hors de notre système solaire) fictive du film : Pandora (lieu extraterrestre où se déroule le récit). Un autre exemple de *novum* est la capacité de la DeLorean de la trilogie *Back to the Future* (Zemeckis, 1985-1990) à voyager dans le temps. Cette situation impossible, selon la physique actuelle, est rendue possible grâce au « Flux capacitor », cette composante technologique mystérieuse de la voiture alimentée au plutonium.

L'élément narratif du *novum* est toujours merveilleux (hors de l'ordinaire), mais réaliste (jusqu'à un certain point) et s'inscrit dans un plus large principe appelé « *estrangement* » cognitif, tel que proposé par Darko Suvin, dans son ouvrage *Pour une poétique de la science-fiction. Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire* (1977). Le concept de *novum* tient sa fonction en premier de la distance imaginaire qu'il suscite entre les lecteurs (ou le public) et l'œuvre, et en second du rapprochement cognitif qu'il établit toutefois chez ces derniers, lorsqu'ils arrivent à considérer les éléments étonnants comme étant la plausible extrapolation des connaissances scientifiques et technologiques du présent. À l'aide du *novum*, le récit de SF rend ainsi les éléments familiers étranges et les éléments étrangers familiers.

Bien que centrée sur le genre moderne de science-fiction, la théorie de Suvin fonde ses concepts sur de plus anciens principes de la littérature et du théâtre, tel que sur le *Verfremdung-Effekt* (dans *Petit Organon pour le théâtre*, 1948/1970) de Bertolt Brecht, dramaturge allemand. Ce dernier vise

surtout la critique des textes non mimétiques et y décrit un élément de « distanciation » dans le récit.

Pour Brecht, la distanciation est une « reproduction qui permet, certes, de reconnaître l'objet, reproduit, mais en même temps le rend insolite. » (Brecht, 1970, p. 59-60, cité dans Suvin, 1977, p. 14). En se basant sur ce principe, Suvin explique qu'« en science-fiction, cet effet de distanciation – utilisé par Brecht différemment, dans un contexte à tendance "réaliste" – est devenu le cadre formel du genre. » (Suvin, 1977, p. 14). Suvin complète son modèle théorique en ajoutant à la « distanciation » – qui devient « *estrangement* » – le principe du *novum* (Suvin, 1977; Huz, 2022).

Nous présentons le modèle de Suvin pour sa valeur terminologique et théorique dans les fondements des études du genre de la science-fiction et des processus narratifs et stylistiques dans la diégèse des œuvres de fiction modernes et contemporaines. Il faut toutefois souligner que cet ouvrage est daté et que des incohérences se trouvent dans les arguments de l'auteur. Pour demeurer pertinents et faire preuve de rigueur dans notre recherche, nous mobiliserons l'actualisation du modèle de Suvin réalisée par l'universitaire française du domaine des études de la science-fiction, Aurélie Huz, dans l'édition collective *Théorie(s) de la science-fiction* (2022), dirigée par Langlet.

Avant de poursuivre, précisons que les principes que nous aborderons dans la suite de cette section seront seulement employés dans notre analyse afin de mieux contextualiser les films et leur diégèse. Même si le récit de science-fiction demeure pertinent dans la représentation formelle du *novum* et du processus d'*estrangement*, l'esthétique des films de notre corpus, leurs rubriques et leurs thèmes sont les principaux éléments que nous analyserons. Une analyse approfondie du récit des films et de leurs caractéristiques narratives mises en parallèle avec les interactions qu'ont les lecteurs avec l'œuvre – comme le propose la théorie originale de Suvin – serait trop extensive et s'éloignerait de nos objectifs de recherche. Nous n'effectuerons pas une analyse narrative des films à l'étude, mais observerons tout de même les éléments narratifs du récit afin de mieux analyser sa représentation esthétique et thématique.

Pour poursuivre, en étudiant les principes de Suvin dans la perspective de pouvoir les adapter à des domaines d'études intermédiatiques, Aurélie Huz propose une interprétation du principe

d'*estrangement* en trois processus distincts. En premier, l'*estrangement* « diégétique » est considéré comme étant une collision de deux systèmes de réalité au sein d'un même monde imaginaire. Le *novum* de l'histoire de l'œuvre est l'instigateur de cette contradiction. Le deuxième processus est l'*estrangement* « formel » durant lequel le discours science-fictionnel de l'œuvre étudiée est « familiarisé » ou « défamiliarisé » par des procédés formels sémiotiques, de styles et rhétoriques, en rendant familier le non-familier et vice versa. Le troisième processus correspond à l'*estrangement* « cognitif », donc la critique du réel par la distanciation de la fiction lors de la réception de l'œuvre.

Pour développer son modèle, Aurélie Huz s'est inspirée de la révision de la définition suvinienne par Simon Spiegel, chargé de cours à l'Université de Zurich et spécialiste de l'histoire du cinéma. Il explique dans son ouvrage *Le monde en plus étrange : à propos du concept d'« estrangement » en théorie de la science-fiction* (2022), que le concept suvinien d'*estrangement* se fonde trop, à tort, sur la distanciation brechtienne de la représentation du monde diégétique et devrait plutôt se baser sur les procédés expressifs (formels) des textes. Dans l'objectif de « réévaluer la définition suvinienne » de l'*estrangement* (Spiegel, 2008/2022) et d'inscrire son principe dans une étude filmique de la science-fiction en tant que genre, Spiegel propose de redéfinir le modèle de Suvin en trois processus. Ce sont ces trois processus que Huz a ensuite actualisés et généralisés.

Bien que semblables, les trois niveaux ou processus d'*estrangement* présentent quelques différences. Si Huz parle de familiarisation et de défamiliarisation dans le deuxième processus, Spiegel nomme plutôt celui-ci comme un processus de « naturalisation » et de défamiliarisation, car la science-fiction « n'étrangéifie pas ce qui est familier, mais plutôt rend familier le non-familier. » (Spiegel, 2008/2022, p. 150). Huz n'utilise pas le terme « naturalisation », car « si la familiarisation est, de fait, le véritable “cadre formel” du genre, la défamiliarisation [...] n'est pas totalement étrangère au genre » (Huz, 2022, p. 25). En modifiant et en intégrant les processus de Spiegel dans son propre modèle théorique, Aurélie Huz cherche surtout à inclure davantage le concept de *novum*, dont elle souligne la faible présence dans l'ouvrage initial de celui-ci (Spiegel, 2008/2022).

Huz fixe le concept de *novum* au centre de son modèle, afin de « le (re)mettre à l'épreuve et le rendre opératoire en régime intermédiaire » (Huz, 2022, p. 22). À la différence de Spiegel,

l'autrice propose de nommer et de décrire trois « coordonnées » du *novum* présentes dans les œuvres de science-fiction en général (dans différents médias). Ces éléments, qu'elle appelle également « incidences » sont des objets fictionnels d'étrangeté inspirés de l'analyse sémiotique structurale du critique et romancier de science-fiction Samuel Ray Delany Junior (1977/2009), dans sa tentative de « textualiser » le *novum*.

La première coordonnée de Huz est « l'incidence formelle » et désigne la manière dont le *novum* de l'œuvre exprime, par ses « codes sémiotiques » ou « ses habitudes stylistiques », l'étrangeté formelle en transgressant les attentes traditionnelles ou spécifiques du média. C'est donc la mise en signe du *novum* par ses caractéristiques verbales, visuelles et sonores, par exemple l'image mouvante et le plan du film. La deuxième coordonnée du modèle de Huz est « l'incidence narrative » et sert à décrire les instances d'altérité du *novum* dans le récit de l'œuvre. Puis, la troisième coordonnée, « l'incidence xéno-encyclopédique » travaille de concert avec les deux premières incidences pour produire un discours encyclopédique d'un monde imaginaire. À ce stade, le *novum* est étudié en comparant ses caractéristiques et son contexte à ceux d'une culture de référence (du spectateur), dans notre cas : la culture étatsunienne.

Les principes fondamentaux du *novum* et de l'*estranagement*, les coordonnées de Huz et son modèle actualisé de Suvin seront adoptés dans notre analyse pour identifier les thèmes et éléments autant familiers que non-familiers des récits du corpus. La section suivante du chapitre présentera d'autres outils d'analyse qui porteront davantage sur l'esthétique des films de science-fiction étatsuniens telle que développée par Vivian Carol Sobchack.

### 2.1.2 Les films de science-fiction étatsuniens : Vivian Carol Sobchack

Les principes narratifs de familiarisation et de défamiliarisation, dans un contexte d'étude suvinien, se rattachent surtout au récit et à la portée ontologique du *novum* dans des œuvres principalement littéraires. La forme (esthétique et technique) des productions science-fictionnels est également observée dans un contexte intermédiatique, tel que le propose Aurélie Huz. Étant donné que notre analyse s'intéresse à des films de science-fiction, un médium audiovisuel, les éléments esthétiques

sont importants, d'autant plus que le genre cinématographique détiendrait une imagerie singulière selon Vivian Carol Sobchack.

Dans son livre *Screening Space : The American Science-Fiction Film* (1987/1997), Sobchack explique que même si le cinéma de science-fiction n'a pas nécessairement une iconographie type constante d'un film à l'autre, contrairement aux genres westerns et de « gangsters » (des exemples de Sobchack), ses représentations visuelles détiennent un certain « look » et « feel » spécifique au genre (Sobchack, 1987/1997, p. 87).

The visual connection between all SF films lies in the consistent and repetitious use not of *specific* images, but of *types* [souligné par l'autrice] of images which function in the same way from film to film to create an imaginatively realized world which is always removed from the world we know or know of. The visual surface of all SF film presents us with a confrontation between and mixture of those images to which we respond as “alien” and those we know to be familiar. (Sobchack, 1987/1997, p. 87)

Sobchack met ainsi de l'avant la particularité des films de science-fiction de créer des mondes étrangers (« strange worlds », Sobchack, 1987/1997) par l'assemblage d'images, de sons et d'effets spéciaux spécifiques, dont les caractéristiques s'accordent selon trois catégories conceptuelles différentes : l'alien (ou l'étrange), le familier et une cohésion des deux. Les représentations audiovisuelles « alien » peuvent être soit « extrapolantes » (« extrapolatives ») ou spéculatives (« spéculatifs »). Donc, respectivement, soit des éléments familiers représentés avec une légère exagération science-fictionnelle ou des constructions abstraites dont l'esthétique excède les limites anthropomorphiques de l'imagination (Sobchack, 1987/1997, p. 88). Ensuite, les images et les sons de la deuxième catégorie « familier » prennent la forme, selon Sobchack, de contextes urbains ou ruraux, présentent des personnages humains et mettent en scène des objets familiers du quotidien. La troisième catégorie de Sobchack aborde les éléments esthétiques des films de SF se présentant à la fois de manière étrangères et familières, dans un processus de familiarisation suvinienne.

Sobchack souligne que la représentation de concepts formels autant étranges que familiers crée une tension visuelle unique au genre permettant aux films de SF de tout de même paraître réalistes et crédibles en neutralisant l'alien et l'étrange par la référence à des éléments connus. Un principe dont l'esthétique se rapproche parfois des films documentaires, selon l'autrice, une particularité aussi observée par Aurélie Huz, qui ajoute que : « la SF peut être tenue pour formellement



“réaliste” si l’on comprend “réalisme” comme l’effet sémiotique produit lorsqu’on feint de décrire ou de raconter de manière transparente un objet ou une histoire qui n’ont aucune existence en dehors de cette opération de représentation » (Huz, 2022, p. 24).

Cette distinction entre les concepts d’étrange et de familier complète les modèles de Suvin, Spiegel et Huz, en apportant une source formelle de description du *novum* et de l’*estrangement* dans l’étude esthétique de films de science-fiction. Notre analyse s’articule autour de ces modèles dont la dichotomie conceptuelle nous permettra d’identifier l’esthétique étrangère et familière traitant du futur dans notre corpus filmique.

For a better understanding of this visual tension unique to science fiction, it becomes useful to isolate the two basic kinds of images (the alien and the familiar), examine their components, and then deal with their interaction. (Sobchack, 1987/1997, p. 89)

En nous fondant sur le modèle suggéré par Sobchack, les éléments formels des films *Interstellar* (Nolan, 2014) et *Ready Player One* (Spielberg, 2018) seront isolés, décrits et mis en relation entre eux et avec leur contexte diégétique et de réalisation.

Le livre de Sobchack est aussi une référence importante dans le domaine des études historiques et culturelles de la science-fiction étatsunienne, dont les résultats nous a permis de formuler notre définition du genre au cinéma et de détailler davantage la revue théorique et historique de la SF au premier chapitre. L’autrice s’intéresse aussi beaucoup à la place du médium cinématographique dans la société étatsunienne. Selon elle, les films de SF de la fin des années 1970 et des années 1980 sont différents de leurs prédécesseurs, car la transformation technologique de la culture a radicalement changé leur caractère technique et esthétique, sans parler du changement de leur conception du monde vivant (Sobchack, 1987/1997, p. 225).

Si les films de SF datant d’avant 1970 présentaient, par exemple, des caractéristiques de néo-isolationnisme, une hantise pour les extraterrestres et la crainte du totalitarisme, les films à partir, entre autres, de *Star Wars* (Lucas, 1977) et *Close Encounters of the Third Kind* (Spielberg, 1977) ré-agrandissent plutôt les limites spatiales (de centrées sur l’humain à centrées sur l’espace) et temporelles (de centrées sur le progrès et le futur à centrées sur le passé, le présent et leur décadence). L’imagerie de la SF deviendrait surtout, à partir de cette époque et encore aujourd’hui,

une représentation de la société des loisirs et du divertissement, sous ses formes contemporaines du cinéma et de la télévision (Jameson, 2005/2007 et 2005/2008, Sobchack, 1987/1997).

L'approche suvinienne du récit de science-fiction et les travaux de Sobchack nous aiderons à décrire les éléments science-fictionnels durant l'analyse esthétique de notre corpus. Nous préciserons dans la prochaine section du chapitre les composantes des modèles théoriques de Kempf et Jameson, sur lesquels nous nous appuierons lors de l'analyse thématique de *Interstellar* (Nolan, 2014) et de *Ready Player One* (Spielberg, 2018).

## 2.2 Les traits culturels des États-Unis : Jean Kempf

Le modèle théorique développé par Kempf est considéré pour sa pertinence scientifique au même titre que celui de Jameson et de ceux précédemment abordés. L'histoire culturelle employée par Kempf est une méthode de recherche permettant de révéler les traits culturels d'un phénomène ou d'une situation en identifiant leurs particularités à l'aide d'un cadre historique et social spécifique (Ory, 2019). L'interprétation de l'histoire culturelle des États-Unis que propose Jean Kempf dans son ouvrage scientifique (2015) est élaborée autour du principe des États-Unis en tant qu'un espace. Se fondant surtout sur les mythes fondateurs du pays et de son territoire, l'auteur explique que les États-Unis ont la particularité, avec le Canada et l'Australie, d'être un « pays-continent, conquis par un État moderne, ayant subi une forte influence de l'idéologie des Lumières et s'installant sur un territoire "purgé" de ses habitants aborigènes » (Kempf, 2015, p. 13).

En retraçant l'histoire de la fondation du pays et de sa société, Kempf souligne effectivement l'importance du territoire et de l'aspect d'enclave de sa culture dont l'identité et l'imagerie abordent souvent les mêmes caractéristiques. Il offre quelques exemples, tels que les petits villages ruraux, la présence des frontières et les centres-villes urbains.

Cette fascination pour le pays en tant que lieu inspire Kempf à structurer son modèle à la manière d'un « guide de voyage dans un espace » (Kempf, 2015, p. 13). C'est dans cette perspective que nous emploierons lors de notre analyse, les différents traits culturels formulés par l'auteur, qui

seront exprimés, dans le cadre de notre recherche, par les deux groupes de rubriques suivant : le commerce, l'hybridation culturelle et l'aspiration démocratique, ainsi que la nature, l'exceptionnalisme et la liberté.

### 2.2.1 Les dynamiques culturelles étatsuniennes

Pour commencer, l'aspect commercial de la culture de la société étatsunienne se fonde dans le modèle mercantiliste de commerce colonial des premiers colons européens en Amérique. Cette activité économique misait particulièrement sur des échanges et interactions entre les nations et des missionnaires. Cette économie de la production devient ensuite une économie de consommation et marque les fondations de l'idéologie matérialiste étatsunienne moderne. Les États-Unis attirent les foules et les médias, et inspire ceux-ci à consommer davantage leurs produits.

Ensuite, les États-Unis ont une culture de syncrétisme, d'hybridation. Kempf reconnaît le ton ironique de cette valeur, considérant les difficultés sociales et raciales dont fait figure l'histoire des États-Unis. Il précise que le choix de cette terminologie cherche plutôt à décrire cette valeur comme étant « une absorption, par le “mainstream” d'une culture, d'éléments les plus variés provenant de cultures diverses. Il ne s'agit pas pour autant d'un modèle de “creuset” (le célèbre “melting pot”), car les éléments agrégés ne perdent pas, pas complètement en tout cas, leur spécificité dans la constitution d'une culture nationale » (Kempf, 2015, p. 20).

La troisième dynamique est l'aspect démocratique de la culture de la société étatsunienne. Kempf base son argumentaire sur les propos de Tocqueville, dans *De la démocratie en Amérique* (1835-1840). Il explique que le plus évident est l'aspect politique de la démocratie, qui représente bien la société étatsunienne, mais que ce caractère démocratique peut également être décrit par l'individualisme proéminent de la société. Cette liberté démocratique serait aussi à l'origine de la culture de consommation d'abondance, exercée par une accessibilité accrue aux biens de consommation. Ceci prendrait la forme du nationalisme, qui deviendrait également du patriotisme, selon l'auteur. Cet élément clé de l'histoire culturelle des États-Unis est surtout symbolisé par le

drapeau étatsunien, un symbole visuel important et omniprésent dans la culture « mainstream » du pays que l'on peut voir en abondance dans les films étatsuniens.

### 2.2.2 Les piliers de la culture étatsunienne

Les dynamiques culturelles précédemment présentées témoignent des principes organisateurs de la culture de la société étatsunienne, dont les caractéristiques se transmettent d'époque en époque. Abordons maintenant les trois piliers de la culture étatsunienne de Kempf, qui représentent plutôt les traits attribués à la construction de la culture des États-Unis au travers du temps, soit : la nature, l'exceptionnalisme et la liberté.

Quand Kempf parle de nature, il ne l'aborde pas dans le sens commun de l'environnement naturel, mais plutôt tel « un espace construit comme nature par et dans le discours humain » (Kempf, 2015, p. 62). Dirigés par des objectifs religieux, les premiers colons de l'Amérique poursuivaient une certaine quête de civilisation dans l'image du jardin d'Éden qu'ils cherchaient à créer à partir de la nature sauvage du territoire.

Ainsi va se constituer, à partir de cette nature hostile contre laquelle devront se battre les colons et que les chrétiens voient comme le domaine du diable, une zone domestiquée à la mesure de l'homme, le (nouveau) jardin, qui deviendra l'espace mental de la pastorale. Ce processus de transformation est au cœur du mythe américain, ce qui explique le fait qu'on trouve cette tension dans toute la littérature et l'iconographie américaines. (Kempf, 2015, p. 63)

Dans ce travail de transformation de la nature en « culture », les outils et nouvelles technologies ont une place particulièrement importante, faisant graduellement de la science et des progrès technologiques des caractéristiques intrinsèques aux États-Unis. Historiquement, plus la nature sera façonnée et les capacités industrielles augmenteront, plus les notions de richesse et d'abondance seront populaires. S'ensuivra la notion que la nature détient ses limites, l'idéologie à l'origine des mouvements environnementaux modernes et contemporains pour la préservation de la nature, selon Kempf.

Un autre pilier de la culture de la société étatsunienne est son exceptionnalisme. Kempf s'intéresse, dans cette partie, à l'identité construite et constitutive des habitants des États-Unis à partir de leur point de vue. L'auteur fait le tour des grandes figures étatsuniennes, surtout politiques, qui ont, à travers l'histoire du pays, véhiculé le nationalisme des États-Unis et parfois sa supériorité.

Puis, il y a la liberté, qui est présente dès la fondation du pays en figurant parmi les trois droits naturels de la Déclaration d'indépendance, avec la vie et la recherche du bonheur. La liberté a une connotation forte dans la politique avec notamment les discours de « free speech ».

La prochaine section du chapitre traitera de l'étude de la science-fiction dans un contexte économicopolitique. Dans ses textes critiques, le théoricien Fredric Jameson aborde l'utopie et ses enjeux contemporains par le biais de la science-fiction dans un contexte postmoderne de capitalisme tardif étatsunien. La terminologie employée complètera le modèle thématique de notre analyse avec les dynamiques et traits de la culture de la société étatsunienne précédemment présenté.

### 2.3 L'utopie et la perte du futur : Fredric Jameson

Dans son livre *Postmodernism: The Cultural Logic of Late Capitalism* (1991), Fredric Jameson aborde le système des industries culturelles comme étant le lieu d'une nouvelle norme culturelle systémique menée par le capitalisme. La société occidentale contemporaine se trouverait à l'ère du capitalisme tardif (traduction littérale de *late capitalism*), où la masse médiatique brouille les repères historiques et les conceptions de l'avenir sont remplacées par des mémoires du passé. C'est un phénomène qu'il décrit comme étant un millénarisme inversé dans lequel les rêves d'autrefois et les anticipations religieuses du futur catastrophique ou de la rédemption miraculeuse sont substitués par une idéologie de fin de la trajectoire historique de la culture.

Les discours sur le progrès et les utopies révolutionnaires, typiques de la modernité, deviennent des critiques du présent (postmoderne). Entre autres, les conflits militaires, les crises économiques et les défis écologiques du XX<sup>e</sup> siècle ont fait réaliser au monde occidental que l'humain est l'auteur

de sa propre perte et celle de la Terre. Dans cette perspective, l'anticipation d'un avenir meilleur, d'un progrès sociétal commun est moins présente dans l'imaginaire collectif. Ce nihilisme s'observe également dans la théorie de la « fin de l'histoire », centrale dans le travail de Jameson.

Dans le cadre de notre recherche, l'auteur nous intéresse surtout pour ces deux tomes : *Archéologies du futur : le désir nommé utopie* (2007) et *Penser avec la science-fiction* (2008) (*Archaeologies of the Future : The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, 2005), dans lesquels il propose la science-fiction comme instrument d'étude permettant de révéler la difficulté de l'humain à imaginer son avenir (Jameson, 2005/2007 et 2005/2008).

Jameson surenchérit ensuite dans son ouvrage (2005/2007 et 2005/2008) sur le sujet de la « perte d'historicité » en faisant interagir le concept de progrès avec celui de la science-fiction. Si les récits de SF se voulaient « anticipateurs », peignant des images « glacées » (lustrées) d'un avenir moderniste, idéal et technologique, les représentations contemporaines du futur ne sont que des images rétrofuturistes des rêves du passé. En étudiant notamment *Utopia*, de Thomas More, Jameson dénonce la crise contemporaine de l'imagination historique causée par une « perte du passé », sous sa forme culturelle. Il explique que le récit de More fonctionnait à l'époque, car il était constitué autour d'un fantasme de l'abolition de l'argent et de la propriété à une époque précapitaliste. Aujourd'hui, explique Jameson, il est difficile d'imaginer l'histoire occidentale sans capitalisme. Il estime que le capitalisme tardif a trop « hypothéqué » le passé, faisant un futur vide de progrès et d'innovation technique<sup>12</sup>.

Dans son étude de la société capitaliste (1991, 2005/2007 et 2005/2008), Jameson observe la prégnance des systèmes de consommation dans l'imaginaire occidental et ses désirs utopiques. Il conclut que la difficulté à penser un futur utopique meilleur est surtout systémique, car causée en partie par l'abondance de rêves et de désirs produits par la culture de masse et concrétisés par la société de consommation. À force de concevoir et de consommer des rêves matériels, il devient de plus en plus difficile de s'imaginer un monde meilleur que celui-ci. Pour illustrer son propos,

---

<sup>12</sup> Jameson prend l'exemple dans son ouvrage (2005/2007) du courant du modernisme, qui était surtout reconnu pour l'élaboration de projets architecturaux et urbanistiques optimistes et innovants, avec notamment le travail de design innovant de l'architecte suisse, naturalisé français, Le Corbusier. Le postmodernisme, lui, aurait envahi le modernisme et annulé la possibilité du progrès.

Jameson prend l'exemple de la compagnie étatsunienne Walmart, qu'il compare à un virus. Il explique que même si Walmart est une institution qui peut être reconnue négativement, par exemple en monopolisant le marché et détruisant des commerces locaux, et en participant à la pollution de l'environnement, les consommateurs continuent d'encourager l'entreprise en achetant ses produits accessibles. À force d'être conditionnée à consommer les objets de ses désirs, la société sombrerait dans une complaisance du présent en s'aveuglant aux impacts négatifs de ces derniers et en anéantissant tout espoir d'un avenir meilleur (Jameson, dans Gordin, M. D, *et al.*, 2010).

Dans son raisonnement critique sur ce phénomène, entre autres, Jameson nomme deux types de modèles utopiques qu'il détermine à partir d'une lecture du livre *Utopia*. Il s'agit de l'élan utopique (*utopian impulse*) et le programme utopique (*utopian program*), qui permettent d'invoquer le désir utopique du futur malgré les freins du capitalisme. Cette distinction conceptuelle sera le cadre terminologique sur lequel nous nous baserons pour relever et décrire les thèmes de l'utopie dans les films à l'étude.

Le concept d'élan utopique se fonde sur le principe espérance, du philosophe allemand Ernst Bloch, selon lequel l'élaboration d'utopies serait une fonction naturelle et essentielle de l'imaginaire des humains. L'élan utopique de Jameson est allégorique, car il est une théorisation et une interprétation inconsciente d'investissements utopiques dans la réalité. Le concept de programme utopique vise plutôt la réalisation concrète d'une utopie, par des révolutions sociales, par exemple. Jameson ajoute à son modèle théorique la notion d'enclave utopique, un type d'espace symbolique (parfois réel) d'un monde transformé détenant des limites précises. L'enclave serait commune à tous types de réflexions et réalisations utopiques.

Les concepts développés par Jameson sur les utopies et la place de celles-ci dans la société nous permettront de mieux examiner les sociétés idéalisées de notre corpus. Nous aborderons dans le prochain chapitre la méthodologie et les outils que nous emploierons dans le cadre de notre analyse.

## CHAPITRE III

### MÉTHODOLOGIE

Notre mémoire s'inscrit dans une démarche qualitative de type inductif. Contrairement à l'analyse de type quantitative, dont les méthodes de recherche reposent sur la compilation et l'étude de données numériques, métriques et statistiques, l'analyse qualitative fait l'interprétation du sens des données<sup>13</sup> observées dans le cadre d'une enquête consistant à répondre à un questionnement spécifique (Paillé et Mucchielli, 2021). Pour relever et interpréter ces données dans notre corpus, nous nous appuierons notamment sur des instruments d'analyse esthétique et thématique.

Dans ce chapitre, nous préciserons d'emblée les caractéristiques de l'analyse de type qualitative et en présenterons les implications dans le cadre de notre recherche. Ensuite, nous justifierons la réflexion qui a présidé l'élaboration de notre corpus et aborderons les deux films dont il est constitué. Puis, nous décrirons comment le corpus sera échantillonné lors de son analyse et la méthodologie dont nous ferons usage.

#### 3.1 L'analyse qualitative

Nous employons ce type d'analyse en nous appuyant sur la définition proposée par Pierre Paillé et Alex Mucchielli dans leur livre *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2021) :

Nous définissons le terme « analyse qualitative » comme l'ensemble des opérations matérielles et cognitives – actions, manipulations, inférences – non numériques et non métriques qui, prenant leur source dans une enquête qualitative en sciences humaines et sociales, sont appliqués de manière systématique et délibérée aux matériaux discursifs issus de l'enquête, dans le but de construire rigoureusement des descriptions ou des interprétations relativement au sens à donner aux actions ou expériences humaines

---

<sup>13</sup> Dans leur livre, Pierre Paillé et Alex Mucchielli qualifient les données qualitatives de « traces matérielles ». Ils précisent que la donnée qualitative est « une donnée de signification immédiate revêtant une forme discursive » (Paillé et Mucchielli, 2021, p. 79). Les auteurs énumèrent ensuite les mots, les textes, les images, les icônes et toutes formes signifiantes d'organisation picturale comme des exemples de données qualitatives.



analysées, ceci en vue de résoudre une intrigue posée dans le cadre de cette enquête. (Paillé et Mucchielli, 2021, p. 101)

Une analyse qualitative plutôt que quantitative s'accorde mieux avec notre corpus et nos objectifs de recherche, car nous cherchons à décrire et interpréter la représentation d'une « expérience humaine » (dans les mots des auteurs), soit le sens de l'anticipation du futur de la société étatsunienne au travers de sa science-fiction. Tel que l'affirment Paillé et Mucchielli, la donnée quantitative ne peut pas être définie (mais plutôt compilée et mesurée) et son analyse ne permet pas de commenter une situation symbolique comme le ferait l'analyse qualitative, dans le cas, par exemple, de l'établissement de parallèles entre les dynamiques culturelles étatsuniennes et l'esthétique cinématographique de SF. « Lorsque nous voulons mieux comprendre ce monde [d'expérience humaine et sociale] – ce qui ne revient pas à mieux le mesurer –, notre travail est en bonne partie un travail d'ordre qualitatif » (Paillé et Mucchielli, 2021, p. 81), précisent les auteurs.

Étant donné que l'« enquête » dans laquelle nous nous engageons concerne l'aspect formel d'un corpus cinématographique et son sens thématique, le matériel discursif analysé sera constitué d'images, de sons et de diverses caractéristiques relevées dans l'organisation générale des séquences observées. Détaillons maintenant la composition de notre corpus et ses modalités, en commençant par sa taille.

### 3.2 Constitution du corpus

Dans leur ouvrage *L'analyse des films* (2020), Jacques Aumont et Michel Marie abordent la taille d'une analyse cinématographique et de ses objets. Ils expliquent qu'il y a une différence importante entre, par exemple, l'analyse d'un extrait de film, de l'entièreté d'un film et d'un groupe de films. Ils soulignent qu'il est essentiel de déterminer clairement d'emblée la visée de sa recherche afin de pouvoir spécifier la taille de l'analyse.

Dans cette perspective, nous considérons qu'à la lumière de nos questions et objectifs de recherche, notre corpus doit être constitué de plus d'un film, car notre démarche – consistant principalement à analyser certains éléments de productions cinématographiques appartenant au genre populaire et

large de SF – bénéficierait en précision avec un ensemble plus large d’objets à analyser. Nous cherchons à révéler les manières dont la société étatsunienne contemporaine se représente et illustre sa perception de l’avenir dans son propre contenu cinématographique science-fictionnel. Il est ainsi plus pertinent d’étudier ce sujet à travers un ensemble de données provenant de plus d’une source cinématographique, pour les comparer ensuite entre elles lors d’une analyse comparative en fin de mémoire et en tirer des observations concrètes.

C’est pour respecter ces critères que notre corpus est constitué de deux films. Sur le plan technique, ceux-ci doivent respecter les caractéristiques d’un film de long métrage narratif de fiction, donc présenter un récit fictif assez développé dont la durée totale est de plus de 40 minutes (AFI Catalog, 2024). Pour être sélectionnés, les deux films doivent également être produits et réalisés par des groupes d’individus étatsuniens<sup>14</sup>, attestant ainsi de leur provenance étatsunienne qui s’enligne avec le contexte de notre recherche.

Les films de notre corpus doivent aussi appartenir au genre de la science-fiction, selon la description stylistique et iconique de la SF cinématographique spectaculaire de Florine Jobin (Jobin, 2008) et la définition générique du cinéma de science-fiction proposée par Sobchack (1987/1997). Ce sont ainsi des productions cinématographiques dont l’histoire met à la fois l’accent sur une idéologie empirique et des éléments mystérieux – pouvant avoir une apparence magique – interagissant ensemble dans le contexte d’une quête pour la résolution d’un questionnement fondamental ou d’une problématique spécifique.

Les diégèses des films sélectionnés représentent une société (étatsunienne<sup>15</sup>) idéalisée et fictive du futur, adhérant donc à la description de la fiction utopique de Bouchard, car imaginent un contexte

---

<sup>14</sup> Dans la revue française de sciences sociales *Biens Symboliques / Symbolic Goods*, le docteur associé au Centre européen de sociologie et de science politique, Jérôme Pacouret, résume l’histoire et les idéologies des luttes théoriques pour la définition des auteurs du cinéma depuis ses premiers temps. Il observe que bien que le réalisateur puisse détenir un important capital symbolique pour prétendre qu’il est l’auteur principal d’un film, l’œuvre cinématographique n’en serait une sans la participation de plusieurs professionnels, techniciens, assistants, etc. (Pacouret, 2019). Étant donné qu’il serait laborieux de vérifier la nationalité de chaque participant à la production des films de notre corpus, nous proposons que les groupes d’auteurs dont la nationalité étatsunienne est déterminante pour permettre d’attribuer l’origine « étatsunienne » aux films à l’étude, sont les individus responsables des hautes décisions créatives (réalisateur, producteur, scénariste et acteurs principaux). Si la majorité des individus de ces groupes sont étatsuniens, le film pourra être considéré comme tel.

<sup>15</sup> Étant donné que le futur est illustré de différentes manières dans les films de science-fiction – des cités dans l’espace, des mondes postapocalyptiques, des univers parallèles, etc. – nous ne nous sommes pas restreints à un cadre

social, politique et culturel idéal (eutopique ou dystopique). Bien que *Interstellar* (Nolan, 2014) et *Ready Player One* (Spielberg, 2018) aient été produits et diffusés durant une période historiquement antérieure à la nôtre, la temporalité explorée dans leur récit prend place dans l'avenir. À la lumière des travaux de Jameson, l'anticipation d'une société du futur est l'approche temporelle qui nous intéresse. Le visionnement d'un film de science-fiction dont l'histoire se passe dans le futur du moment où il est visionné nécessite une extrapolation des enjeux et craintes de la société du présent pour spéculer et imaginer les défis du futur. C'est une lecture du récit de science-fiction que Richard Saint-Gelais, professeur titulaire au Département de littérature, théâtre et cinéma, de l'Université Laval, qualifie d'« antédiégétique » dans son livre *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction* (Saint-Gelais, 1999).

Selon Saint-Gelais, outre la temporalité diégétique (temps de l'histoire) et la temporalité de l'œuvre (sa durée, etc.), qui se retrouvent aussi dans tous genres de fiction, la SF mise aussi sur les temporalités de l'écriture (production et réalisation du film) et de la lecture (le visionnement) du récit. Par exemple, l'auteur propose de nommer d'« isodiégétique » une lecture contemporaine des événements racontés dans un récit. Les éléments diégétiques étant semblables, mais tangents de la réalité. Il prend l'exemple du livre *1984* (Orwell, 1949), qui a fait l'objet de nombreux textes et de nombreuses critiques isodiégétiques comparatives en 1984. Il en a été de même pour son adaptation cinématographique en 1984, réalisée par Michael Radford. Un autre type de lecture d'une histoire de science-fiction située dans le futur se nomme « postdiégétique » et advient lorsque les événements diégétiques anticipés s'inscrivent dans le passé du lecteur.

Une lecture antédiégétique des films de notre corpus est plus pertinente, car nous cherchons à étudier la représentation du futur dans les films de science-fiction contemporains. C'est donc pour nous permettre d'interpréter les différents aspects de l'imaginaire collectif étatsunien actuel que nous avons choisi des films récents dont la sortie en salle a eu lieu durant la dernière décennie (précédant la rédaction de ce mémoire, soit entre 2014 et 2024). Une étude isodiégétique ou postdiégétique d'un film tel que *Back to the Future Part II* (Zemeckis, 1989), qui fait part des idées

---

géographique contemporain spécifique. Nos critères pour considérer ces lieux idéaux comme étant des sociétés étatsuniennes se fondent sur le principe d'« espace », tel qu'abordé par Jean Kempf (2015). Nous estimons ainsi que ces espaces sont étatsuniens si leur territoire détient un aspect d'enclave dans lequel siège une société générique étatsunienne attribuable aux traits culturels kempfiens.

et rêves des années 1980 pour une société de l'an 2015 peuplée de voitures volantes et de « hoverboards », serait moins pertinente, car a déjà suscité plusieurs articles et études faisant un parallèle entre l'avenir imaginé et la réalité. Nous ne proposons pas une réflexion idéologique, critique ou comparative de « ce qui pourrait arriver » ou de « ce qui devrait arriver » dans le futur proche par les films analysés, mais tentons plutôt de décrire la manière dont ils procèdent pour le représenter, en parallèle avec l'idéologie de Fredric Jameson. Présentons maintenant les deux films qui constituent notre corpus.

### 3.2.1 *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014)

Le premier film de notre corpus est le neuvième long métrage du réalisateur Christopher Nolan et explore les thématiques de la crise environnementale et alimentaire, et de la possible extinction de l'espèce humaine. Le récit suit le personnage principal de Joseph Cooper (Matthew McConaughey), aussi surnommé « Cooper » dans le film. Il est un producteur agricole et ancien pilote de la NASA, qui s'aventure dans une autre galaxie à bord d'un vaisseau spatial (l'*Endurance*) pour tenter de trouver une nouvelle planète où déménager l'humanité et ainsi la sauver de sa propre perte. Si la majeure partie du récit d'*Interstellar* (Nolan, 2014) prend place dans l'espace (à partir de l'an 2067) et fait usage d'éléments visuels propres aux aventures spatiales du genre – tels que des vaisseaux spatiaux, la visite d'autres planètes, un trou de ver et des robots –, plusieurs caractéristiques narratives importantes au développement de l'histoire et des personnages prennent place sur Terre, aux États-Unis. Le film trouve surtout sa pertinence pour notre mémoire dans sa réalisation utopique. Si au début du récit la Terre semble avoir franchi le « point de non-retour », vivant dans une forme de dystopie dans une communauté agraire, la fin du film dévoile une eutopie artificielle en apparence idéale, construite dans une station spatiale.

### 3.2.2 *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018)

Le second film de notre corpus est réalisé par Steven Spielberg et présente une société étatsunienne cybernétique dans un avenir proche se situant en 2045. Basé sur le roman *Ready Player One* (Cline,

2011), de l'auteur étatsunien Ernest Cline, le récit peint un avenir dans lequel les communautés se coupent du monde réel en se réfugiant dans le monde d'une console de réalité virtuelle appelée OASIS. Vivant, pour une grande partie, dans des conditions de vie en apparence difficiles, ces individus s'immiscent dans le jeu vidéo dans l'espoir d'un monde meilleur, en créant leurs propres utopies numériques. L'histoire est construite autour d'une chasse au trésor (plutôt, une chasse à l'« easter egg » dans le contexte du récit) initiée par James Halliday (Mark Rylance), le co-créateur de l'OASIS décédé quelques années avant le début du récit principal. Composée de trois énigmes à résoudre et trois clés secrètes à découvrir dans les différents univers du monde virtuel, cette quête donnerait au vainqueur l'entièreté de la fortune de Halliday (qui est très élevée) et le contrôle de l'OASIS. Le personnage principal, Wade Owen Watts (Tye Sheridan), est l'un des participants de cette compétition.

Le récit oppose le « bien » (Wade et ses amis voulant le bien de l'humanité et de l'OASIS) et le « mal » (représenté par Nolan Sorrento [Ben Mendelsohn], dirigeant d'une entreprise voulant monétiser OASIS), dans une aventure d'action classique de Spielberg. Comme pour *Interstellar* (2014), la pertinence de ce film tient dans sa réalisation utopique. La société illustrée dans le récit semble avoir fui sa réalité dystopique en élaborant une eutopie artificielle grâce à la technologie. Cette illusion utopique symbolise plusieurs aspects de l'histoire culturelle des États-Unis, dont les thèmes du divertissement, de l'abondance et de l'espace, mais est cette fois-ci fabriquée dans une simulation.

La prochaine section du chapitre sera consacrée à la description du type de fragmentation des films de notre corpus, et à la présentation des instruments que nous emploierons dans le cadre de leur analyse esthétique et thématique.

### 3.3 La méthodologie

*Interstellar* (Nolan, 2014) et *Ready Player One* (Spielberg, 2018) seront principalement étudiés sous la forme de séquences. Selon les auteurs de *L'analyse des films* (2020), la séquence, qui est « une suite de plans liés par une unité narrative » (Aumont et Marie, 2020, p. 35), tient entre autres

sa valeur dans sa manière de résumer un film et d'en extraire les moments importants. « Lorsque nous racontons un film à quelqu'un qui ne l'a pas vu, nous nous référons spontanément à ces grands blocs narratifs que sont les séquences » (2020, p. 35). Aumont et Marie indiquent toutefois que, bien qu'elle soit très populaire, la démarche d'analyse par fragmentation d'un film peut être ambiguë. L'analyse d'un seul extrait de film permet de mettre en évidence sa structure fine (rubriques, thèmes et éléments esthétiques), mais peut masquer les phénomènes plus larges en action dans l'entièreté du récit. Pour éviter cet écueil et afin d'être le plus explicites possible, nous ferons donc systématiquement un résumé détaillé des films de notre corpus avant d'en faire l'analyse et nous contextualiserons dans le récit chaque séquence sélectionnée.

Une fragmentation de *Interstellar* (Nolan, 2014) et *Ready Player One* (Spielberg, 2018) en séquences est plus pertinente pour notre recherche que l'analyse des films dans leur intégralité. L'esthétique science-fictionnelle, les rubriques et les thèmes que nous observerons ne se retrouvent pas dans l'entièreté des deux œuvres cinématographiques. Étant avant tout des films grand public hollywoodiens, les productions de notre corpus se fondent surtout sur l'élaboration de lieux et de décors spectaculaires, majoritairement réalisés de manière numérique, pour susciter une réaction du public et un intérêt pour l'histoire. Ce sont des éléments esthétiques de divertissement qui accrochent le regard des spectateurs et sont importants pour le développement des personnages ou du récit, mais qui ne sont pas nécessairement tous des sources d'intérêt pour notre analyse. Par exemple, les scènes d'*Interstellar* (Nolan, 2014) qui prennent place dans l'espace et dans un trou de ver, et le monde virtuel entièrement constitué en CGI de *Ready Player One* (Spielberg, 2018), sont essentielles au développement des diégèses, mais ne présentent pas toutes les caractéristiques de la représentation de la société étatsunienne du futur. Nous avons ainsi sélectionné des séquences spécifiques qui mettent en place des situations dans lesquelles se trouvent des aspects de l'anticipation d'une société idéale.

Aumont et Marie (2020) présentent plusieurs moyens de délimiter les séquences des films. Ils estiment que des critères relativement objectifs de délimitation pourraient se reposer sur les fondus et enchaînements de différents groupes de plans. D'autres démarches se baseraient, par exemple, sur les changements de décors ou d'éclairage. Les auteurs expliquent que ces méthodes sont plus communes dans l'analyse de films classiques et que pour les films « moins classiques » – ils

nomment justement les films réalisés par Christopher Nolan – il est plus difficile de « découper les séquences de manière incontestable » en se basant sur ces critères (Aumont et Marie, 2020, p. 37).

Les films de science-fiction en général, dont ceux de notre corpus, emploient souvent un style formel et narratif moins classique. Les péripéties science-fictionnelles spectaculaires et l'intégration de thèmes, telle la manipulation du temps et de l'espace, amènent les films de SF à dévier du fil narratif traditionnel. Par exemple, dans *Interstellar* (Nolan, 2014), d'une scène à une autre, le récit peut passer d'un échange de dialogues sur Terre, entre les personnages de Tom et Murph, aux aventures du personnage de Cooper dans une autre galaxie et durant une autre temporalité. Se fier aux techniques de coupe et de changement de plans classique pour délimiter ces types de séquences serait donc plus difficile et donnerait des fragments d'analyse plus hétérogènes. Afin de demeurer cohérent dans la délimitation des séquences à analyser, nous optons plutôt pour une fragmentation des films en séquences narratives, dans la perspective, de Aumont et Marie (2020), soit diviser un film en « blocs narratifs ».

Nous avons ainsi choisi trois séquences narratives par film, pour un total de six séquences dans notre corpus. Nous avons d'abord fragmenté chacun des films de notre corpus en une série de grands blocs narratifs à partir desquels nous avons extrait trois séquences affichant une esthétique science-fictionnelle, des rubriques concernant une société future et des thèmes représentant une utopie (négative ou positive). Pour déterminer ces séquences, nous nous sommes fondés sur les cinq composantes du schéma narratif classique, soit la situation initiale, l'élément déclencheur, les péripéties, le dénouement et la situation finale. Autant dans *Interstellar* (Nolan, 2014) que dans *Ready Player One* (Spielberg, 2018), une société étatsunienne de l'avenir est illustrée et détaillée dès la situation initiale, formant ainsi nos premières séquences. Les deuxièmes et troisièmes séquences sont moins spécifiques, mais se retrouvent respectivement dans les péripéties, le dénouement ou la situation finale, et présentent d'autres caractéristiques et aspects des utopies. Les six séquences présentent une prédominance des thèmes de la société étatsunienne et de l'utopie et ont une valeur esthétique objectivement notable (une composition technique innovante et des éléments science-fictionnels accentués par des effets spéciaux).

Précisons maintenant en plus amples détails la méthodologie et les outils que nous emploierons respectivement dans l'analyse esthétique et l'analyse thématique, ainsi que le processus que nous adopterons pour concilier ceux-ci.

### 3.3.1 L'analyse esthétique

L'analyse esthétique des films de notre corpus mobilise les instruments d'analyse filmiques proposés par Jacques Aumont et Michel Marie dans *L'analyse des films* (2020). Les auteurs estiment qu'il existe deux grandes catégories d'instruments d'analyse esthétique des films. La première regroupe les instruments dits « internes » et la seconde les instruments « externes ». Les instruments internes « visent à créer divers intermédiaires entre le film vu en projection et sa “mise à plat” analytique, pour pallier la difficulté d'appréhension globale et de mémorisation du film qu'on analyse » (2020, p. 54). Ces derniers peuvent être « descriptifs » – par le découpage de plans et de scènes, la segmentation narrative du film et l'examen des caractéristiques visuelles et sonores – et « citationnels » – par l'analyse des séquences de films (2020, p. 54). La terminologie employée par Sobchack pour décrire les éléments aliénants et familiers de l'esthétique de SF et le modèle suvinien (actualisé) nous serviront d'instruments internes descriptifs et citationnels pour observer les séquences à l'étude.

La seconde catégorie d'instruments d'analyse « externes » regroupe les éléments documentaires qui offrent des informations supplémentaires quant à la signification du film et de ses éléments. Ce sont des données externes au film, prenant la forme d'entrevues, d'informations sur le budget de production et de la réception du film, par exemple. Ces instruments d'analyse permettent de contextualiser les éléments esthétiques retenus.

### 3.3.2 L'analyse thématique

Dans leur ouvrage *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2021), Pierre Paillé et Alex Mucchielli expliquent que l'analyse thématique consiste à traiter un corpus dans le but d'en



documenter les thèmes, « et ce, en rapport avec l'orientation de recherche [la problématique] » (Paillé et Mucchielli, 2021, p. 270). Une fois repérés et décrits, les thèmes des séquences analysées sont opposés les uns aux autres afin d'en effectuer l'examen discursif pour ainsi tracer des parallèles et identifier des récurrences et des divergences entre ceux-ci d'un extrait à un autre. La notion de thème dans l'analyse thématique de notre corpus prend la forme d'une « courte expression » descriptive contenant l'essentiel des caractéristiques discursives d'un propos ou d'un sujet abordé dans l'extrait analysé.

Pour relever ces thèmes, Paillé et Mucchielli nomment deux types de démarche de thématisation différentes dont l'usage dépend fortement de la taille du corpus à analyser et du cadre de la recherche : la thématisation en continu et la thématisation séquenciée. Une analyse thématique dont la démarche de thématisation est en continu consiste à identifier des thèmes au fur et à mesure que le texte (l'extrait) est lu (visionné ou analysé). Ce type de démarche implique une hiérarchisation ininterrompue des thèmes observés, est en général plus longue à entreprendre et s'adresse à des corpus de petite taille. La thématisation séquenciée permet plutôt d'uniformiser un plus large corpus et fonctionne en deux temps. En premier, une « fiche thématique » préliminaire doit être constituée avant de débiter l'analyse. Elle peut prendre la forme souhaitée, mais doit essentiellement comporter un ensemble thématique représentatif du corpus<sup>16</sup>. En second, cette fiche thématique peut être appliquée à l'entièreté du corpus, afin de repérer les différents éléments thématiques.

Paillé et Mucchielli suggèrent dans leur livre (2021) qu'une forme hybride de ces démarches peut être envisagée, étant donné que toute analyse est unique (Paillé et Mucchielli, 2021, p. 276). Nous optons pour cette formule, car notre visée de recherche et notre corpus ne s'accordent pas totalement avec l'une ou l'autre de ces démarches. Une partie de notre mémoire (chapitres 1 et 2) a dû être attribuée à l'établissement d'une « fiche thématique » ou d'une « protothématisation », en s'alignant avec la thématisation de type séquenciée, car une justification des critères de sélection de notre sujet et le cadrage de la nature de notre problématique – fondée dans le sujet vaste de la société étatsunienne – étaient nécessaires. Notre démarche de thématisation s'attache aussi au type

---

<sup>16</sup> Pierre Paillé et Alex Mucchielli estiment que l'ensemble de thèmes dont est constituée la fiche thématique doivent être récupérés à partir d'un échantillon du corpus pris au hasard. Toutefois, cette technique d'identification pré-analyse des thèmes n'est pas prescrite par les auteurs. La fiche thématique peut être composée d'autres manières.

« en continu », car, bien que des rubriques généralistes aient été pré-déterminées dans notre corpus pré-visionné, l'identification et l'étude ininterrompue de thèmes seront mises en place lors de l'analyse des séquences. Ainsi, l'ensemble thématique composé des rubriques étatsuniennes de Kempf et du concept d'utopie constitueront notre fiche thématique et seront observées avec les éléments esthétiques du corpus. Les thèmes ne seront toutefois pas hiérarchisés au fur et à mesure que l'analyse sera effectuée, tel que le voudrait la thématisation en continu. Ceux-ci seront plutôt compilés après l'analyse des six séquences de notre corpus durant une étude comparative des résultats, qui agira comme « arbre thématique » discursif.

L'esthétique de chaque séquence sera observée et décrite au fur et à mesure que nous avancerons temporellement dans le récit des films lors de notre analyse, et les caractéristiques relevées seront précisées dans le cadre thématique y étant associé. Nous procédons ainsi, car, étant un médium audiovisuel, le film introduit initialement le public aux différentes rubriques et aux thèmes du récit par son esthétique. Celle-ci fonctionne, dans un cadre cinématographique science-fictionnel, par une dynamique de familiarisation et d'étrangeté, appuyée par des *novums* et des effets spéciaux spectaculaires. Les six rubriques thématiques étatsuniennes provenant de l'histoire culturelle des États-Unis (2015) de Jean Kempf et les caractéristiques thématiques de l'anticipation de l'utopie prennent forme à l'intérieur d'un cadre esthétique science-fictionnel fondé dans un processus d'*estrangement* suvinien. Les deux types de méthodes d'analyse se feront ainsi conjointement.

Le prochain chapitre sera consacré à l'analyse esthétique et thématique des séquences des films de science-fiction étatsuniens *Interstellar* (Nolan, 2014) et *Ready Player One* (Spielberg, 2018).

## CHAPITRE IV

### ANALYSE DE *INTERSTELLAR* (NOLAN, 2014) ET *READY PLAYER ONE* (SPIELBERG, 2018)

Dans ce chapitre, nous procéderons à l'analyse des deux films de notre corpus en considérant les méthodes et les outils associés aux deux types d'analyses présentées dans le dernier chapitre. Pour chaque production cinématographique, nous débuterons avec une mise en contexte de la production, de la diffusion et de la réception du film, avec notamment une courte présentation du réalisateur, de son style filmique et de sa filmographie. Nous poursuivrons avec la description et un résumé des différents actes narratifs des films, afin d'ancrer l'analyse des séquences au sein de la diégèse et ainsi justifier la pertinence de la sélection de ces extraits. Puis, nous amorcerons l'analyse esthétique et thématique.

Nous effectuerons une description esthétique rigoureuse des scènes, plans, de la luminosité, des contrastes, de la piste sonore et des effets spéciaux des éléments relevés dans chacune des trois séquences de *Interstellar* (Nolan, 2014) et de *Ready Player One* (Spielberg, 2018). Nous les étudierons dans le contexte du récit du film et du cadre externe documentaire. En relevant les caractéristiques des séquences au fur et à mesure que celles-ci se déroulent dans le récit, nous identifierons des rubriques et thèmes (ou sous-rubriques) étatsuniens, ainsi que des thèmes utopiques, pour examiner de quelles manières la société fictive du futur est représentée.

#### 4.1 Le cinéma de Christopher Nolan

*Interstellar* (2014) est le neuvième long métrage dirigé par Christopher Nolan, réalisateur, producteur et scénariste anglais et étatsunien. Né en 1970 à Londres, en Angleterre, d'un père anglais et d'une mère étatsunienne, Nolan a grandi sur les deux continents, tel qu'en témoigne sa filmographie majoritairement issue de collaborations entre les deux pays. Le réalisateur a débuté sa carrière avec le long métrage *Following* (1998) qui, avec un budget fixé à 6 000 USD et des recettes mondiales de 126,052 USD, lui a permis de se faire un nom dans l'industrie en amassant cinq prix dans certains festivals de films indépendants (IMDb, 2024). Les films succédant

*Following* (1998) ont ensuite eu un impact financier exponentiel sur le marché mondial, amassant notamment 40,047,236 USD (avec un budget de 9,000,000 USD) pour son deuxième film *Memento* (2000) et 113,758,770 USD (avec un budget de 46,000,000 USD) pour son troisième film *Insomnia* (2002). La popularité au box-office des films de Christopher Nolan a poursuivi sa course ascendante<sup>17</sup> durant les dernières décennies, avec notamment sa trilogie de Batman (*Batman Begins* [2005], *The Dark Knight* [2008] et *The Dark Knight Rises* [2012]).

En cumulant 705,191,242 USD de recettes au box-office mondial, *Interstellar* (2014) se retrouve parmi les plus grands succès de Nolan, avec *Inception* (2010) et dernièrement *Oppenheimer* (2023), amassant plus de 800 millions de dollars chacun (IMDb, 2024). Les productions de Nolan sont également généralement bien reçues par la critique. Certains auteurs et rédacteurs analysant les films du réalisateur et son style le qualifient d'auteur, en le comparant à Stanley Kubrick ou Oliver Stone (Furby, 2015; Bordwell, D. et Thompson, K., 2019; Zoller Seitz, 2023).

Like Kubrick, Nolan moved from the independent realm (*Following*, *Memento*) to an assignment (*Insomnia*) before being entrusted with a big picture, the first of the Batman reboots. As he developed the Dark Knight trilogy, he made two films in the one-for-them, one-for-me tempo (*The Prestige*, *Inception*). *Inception* became his 2001, a genre hybrid (science-fiction/heist film) that proved that he could turn an eccentric « personal » project into a blockbuster. After *The Dark Knight Rises*, *Interstellar* showed that he could make an original genre film that was both prestigious (brainy, based on real science) and an event film. He was another director you want to be in business with. [Le studio] Warners obliged. (Bordwell, D. et Thompson, K., 2019, p. 50)

Dans leur livre *Christopher Nolan : A Labyrinth of Linkages* (2019), les théoriciens du cinéma David Bordwell et Kristin Thompson font l'éloge des techniques employées par le cinéaste. Bien qu'ils reconnaissent dans le style du réalisateur l'aspect parfois rudimentaire des compositions spatiales, des coupes techniques et des scénarios, Bordwell et Thompson soulignent l'originalité narrative des films de Christopher Nolan (Bordwell, D. et Thompson, K., 2019). Grâce à sa grande popularité dans le « mainstream », Nolan contribuerait à l'enrichissement du répertoire narratif de

---

<sup>17</sup> Les résultats au box-office des premiers films de Nolan attestent d'une tendance croissante jusqu'au dernier opus de la trilogie de Batman. Ensuite, bien que dans l'ensemble les recettes des douze films du réalisateur soient majoritairement supérieures ou égales à ceux de la moyenne des films du grand écran, quelques cas isolés ont cependant fait baisser la trajectoire financière à certaines reprises. *The Prestige* (2006), *Dunkirk* (2017) et *Tenet* (2020) ont rapportés des revenus inférieurs aux films de Nolan qui les précédaient, faisant respectivement 109,676,311 USD, 530,432,122 USD et 365,304,105 USD (IMDb, 2024).

l'industrie en offrant de nouvelles expériences (par exemple, un récit non-linéaire) à une plus large audience (Bordwell, D. et Thompson, K., 2019, p. 62).

Le style narratif unique et expérimental du cinéaste est surtout ce qui permet de le démarquer d'autres auteurs cinématographiques contemporains (Bordwell, D. et Thompson, K., 2019). Selon Bordwell et Thompson, cette caractéristique se présente surtout par les innovations de Nolan dans le choix des sujets de ses films, leurs thèmes et leur esthétique. La thématique du temps, de la mémoire, des traumatismes, de l'identité de genre et du style « noir » sont des éléments centraux dans les œuvres du réalisateur et il les aborde surtout selon une approche intellectuelle (Furby, 2015). Ayant étudié la littérature anglaise à l'University College de Londres, Christopher Nolan a une affinité pour les formules narratives non-classiques et le développement de récits complexes qui se déclinent souvent en conclusions ouvertes à interprétation ou en labyrinthes cérébraux (Bordwell, D. et Thompson, K., 2019, p. 62).

Nolan situe aussi la majorité de ses films dans un contexte science-fictionnel. Lors d'un entretien avec le réalisateur canadien James Cameron, dans le cadre de la série télévisée documentaire *James Cameron's Story of Science Fiction* (Cameron *et al.*, 2018)<sup>18</sup>, Christopher Nolan a exprimé son attrait pour le genre, qu'il considère comme étant un état d'esprit spécifique et populaire (traduction libre de « state of mind », Frakes *et al.*, 2018, p. 146). Nolan décrit, lors de cette conversation, que son processus filmique et la forme de ses longs métrages sont très influencés par les films *2001 : A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) et *Alien* (Scott, 1979). Il décrit la science-fiction comme un moyen d'explorer les dynamiques culturelles et sociales du présent en extrapolant, par la spéculation, leurs possibles futurs. En évoquant les idées à l'origine du film *Inception* (Nolan, 2010), par exemple, le réalisateur explique que le sujet du rêve dans un rêve est simplement une extrapolation science-fictionnelle et métaphysique de l'allégorie de la caverne de Platon (Frakes *et al.*, 2018, p. 137).

Cet aspect spectatorial de l'intellectualisation du « merveilleux » et du « divertissant » caractériserait l'ensemble du cinéma de Christopher Nolan, tel que le résume le critique de cinéma

---

<sup>18</sup> Certains échanges entre les différents intervenants de la mini-série télévisée documentaire ont été retranscrits dans un livre du même nom (Frakes *et al.*, 2018). Les passages que nous citons et utilisons pour appuyer nos propos sont tirés du livre et non de la mini-série télévisée.

Damien Detcheberry dans son analyse du film *Inception* (2010), pour la revue *24 images*. Pour lui, le type de film généralement produit par Nolan serait souvent « une œuvre en trompe-l'œil, improbable, mais entêtante, peut-être moins sérieuse qu'elle ne s'en donne l'air, mais extrêmement distrayante » (Detcheberry, 2010).

#### 4.1.1 *Interstellar* (Nolan, 2014)

Bien qu'il puisse être reconnu pour le réalisme de ses films de science-fiction, Nolan se rend un peu plus loin avec *Interstellar* (2014), en essayant de manipuler le plus fidèlement possible des théories complexes de la physique. Originellement, l'idée du film est venue de la productrice étatsunienne Lynda Obst et du physicien Kip Thorne. Ce dernier cherchait à faire produire un long métrage de SF basé sur ses propres travaux scientifiques (Frakes *et al.*, 2018; Christopher et Jonathan Nolan, 2014). C'est ensuite le frère de Christopher Nolan, le scénariste et producteur Jonathan Nolan, qui hérite du projet pour lequel il a écrit un scénario, en 2006. Celui-ci tombera par la suite entre les mains du réalisateur Steven Spielberg. Suite à la grève des scénaristes en 2007, Spielberg a renoncé au projet qui s'est finalement rendu à Christopher Nolan, dont l'intérêt était déjà présent par l'entremise de son frère.

*Interstellar* (2014) est un film de science-fiction étatsunien<sup>19</sup> d'une durée de 2 heures et 49 minutes explorant les thématiques de la crise environnementale et alimentaire, et de la possible extinction de l'espèce humaine. Dans l'introduction au livre du scénario complet du film (*Interstellar : The Complete Screenplay With Selected Storyboards*, 2014), Christopher Nolan et Jonathan Nolan discutent des origines du film et des raisons pour le choix de ces thématiques.

I wanted to do something that reflected what I thought was the current state of human ambition. Which it is to say we congratulate ourselves every day on living in this spectacular moment of technological advancement and progress; we've invented the internet and a

---

<sup>19</sup> Pour être sélectionnés et obtenir l'adjectif « étatsuniens », les films de notre corpus doivent être produits et réalisés par des groupes d'individus majoritairement étatsuniens. Bien que Christopher Nolan soit né en Angleterre, ce dernier possède la double nationalité anglaise et étatsunienne et a grandi et travaillé sur les deux continents. Ensuite, non seulement l'idée de produire *Interstellar* (2014) provient du duo de physiciens étatsuniens constitué de Obst et Thorne, une grande partie des acteurs et actrices principaux du film détiennent aussi la nationalité étatsunienne.

variety of ways we can buy stuff online, but we're not going into space. Measured purely by altitude, the human race peaked fifty years ago. (Jonathan Nolan, dans *Interstellar : The Complete Screenplay With Selected Storyboards*, 2014, p. vii)

Les deux frères ont ensemble remanié le scénario pour inclure ce commentaire sur la civilisation contemporaine et illustrer le caractère presque dystopique d'un avenir dénué de progrès, immobilisé par un retour à un mode de vie agraire. Jonathan Nolan explique durant le même passage que cette approche fut, entre autres, développée dans une tentative de nuancer l'idée initiale de Spielberg qui était de produire plutôt une aventure spatiale contemporaine. Même si *Interstellar* (2014) présente une iconographie et des thèmes science-fictionnels typique de l'exploration spatiale, sa prémisse empirique et morale ne permet pas de le placer dans le sous-genre de l'aventure au même titre que, par exemple, des films d'action tels que *Prometheus* (Scott, 2012) ou *Valérian et la Cité des mille planètes* (Besson, 2017). Le récit du film est complexe et comporte plusieurs subtilités qu'il est nécessaire de présenter et de décrire avant d'aborder les trois séquences retenues.

*Interstellar* (2014) est l'histoire du personnage de Cooper (Matthew McConaughey), qui tente de sauver sa famille et l'humanité dans une quête d'un futur utopique. C'est aussi une histoire de temps. Nolan applique souvent ce thème dans ses films, mais lui attribue cette fois-ci<sup>20</sup> un aspect physique et intrinsèque au développement de la diégèse. Le schéma narratif du récit peut être divisé en trois actes temporels distincts. En voyageant à grande vitesse dans l'espace, au travers d'un trou de ver et à la limite du champ gravitationnel d'un trou noir, le personnage de Cooper met en pratique la théorie de la relativité d'Albert Einstein, qui implique que la relation au temps change selon la vitesse d'un objet et sa masse. Ainsi, même si Cooper reste sensiblement au même âge physique tout au long du film, la vie sur Terre évolue pendant presque 90 années du début à la fin du récit.

---

<sup>20</sup> *Tenet* (2020) suit *Interstellar* (2014) dans la matérialisation de la notion de temps au travers de son récit et de son esthétique, mais *Interstellar* (2014) se distingue car il est le premier film de Nolan à le faire et celui qui l'emploie sous le plus de formes et de fonctions (voyage dans le temps, le temps en tant que quatrième dimension physique, les paradoxes temporels).

Prenant originalement place dans le futur proche, en 2067<sup>21</sup>, le premier acte s'ouvre à la manière d'un documentaire, sur un ton contemplatif et fixé à un rythme assez lent. Cooper et sa famille, composée de sa fille Murph (Mackenzie Foy), de son fils Tom (Timothée Chalamet) et de son beau-père Donald (John Lithgow), vivent dans une ferme. Cette première partie du film présente la situation presque dystopique dans laquelle l'humanité pourrait se retrouver dans le futur, accablée par un manque frappant de nourriture et par de fréquentes tempêtes de terre et de poussière causées par une agriculture trop extensive et excessive.

Le premier acte se termine par le départ de Cooper pour le trou de ver avec une équipe de la NASA, dans l'espoir de trouver un monde meilleur dans lequel ses enfants et le reste de l'humanité pourront survivre. La première planète qu'il visite, en compagnie de l'équipe de scientifiques, est située près d'un trou noir dont le champ gravitationnel dilate l'espace-temps, faisant en sorte qu'une heure passée sur celle-ci représente sept années terrestres. Ayant passé une certaine quantité de temps sur la planète, 23 années terrestres ont passé lorsqu'ils retournent à leur station spatiale en orbite.

Dans ce deuxième acte, prenant place en l'an 2092 sur Terre, Murph (maintenant jouée par Jessica Chastain) est devenue une physicienne et travaille avec le professeur John Brand (Michael Caine) dans le but de résoudre « l'équation de la gravité », permettant de manipuler et de générer la gravité pour sauver l'humanité en lui faisant quitter la Terre à bord de stations spatiales géantes. En parallèle, Cooper est toujours de l'autre côté du trou de ver, essayant avec son équipe de trouver une nouvelle planète habitable.

À la suite de nombreuses péripéties, Cooper finit par se lancer dans le trou noir mentionné précédemment et se trouve emprisonné dans un tesseract artificiel (en géométrie : un cube quadridimensionnel) lui permettant de voir la chambre de sa fille Murph lorsqu'elle était plus jeune. En ayant accès à son passé et pouvant physiquement manipuler son environnement à travers le temps, Cooper réussit à transmettre des données quantiques à sa fille en les traduisant en morse et

---

<sup>21</sup> Les années durant lesquelles se déroule le récit ne sont pas indiquées dans le film. Par contre, le personnage de Romilly explique à un moment que la découverte du trou de ver a eu lieu 48 ans dans le passé. Ensuite, dans son livre *The Science of Interstellar* (2014), un recueil officiel sur l'univers cinématographique du film, le physicien Kip Thorne détermine que la découverte du trou de ver aurait eu lieu en 2019. Ainsi, nous pouvons déduire que le début du film prend place en 2067.



les intégrant à l'aiguille de la montre qu'il lui avait donné avant son départ en 2067. Murph de l'an 2092 arrive à utiliser ces données afin de résoudre l'équation vitale à l'avenir de l'humanité. Cooper est soudainement expulsé du tesseract et conclut sa course, inconscient, dans l'espace près de la planète Saturne en l'an 2156.

Durant ce court troisième acte concluant le film, Cooper se réveille près de 90 ans dans le futur du moment où il a quitté sa famille, accueilli par des médecins dans la salle d'une clinique sur une station spatiale où la société semble s'être reconstruite. Les trois séquences d'*Interstellar* (2014) que nous analyserons sont extraites de la situation initiale de l'histoire, de ses péripéties et de sa situation finale, correspondant aussi à chacun des actes temporels de la diégèse. Les séquences présentent une prédominance des thèmes de la société étatsunienne et de l'utopie et ont une valeur esthétique objectivement notable.

#### 4.2 Séquence 1 - La tempête de poussière (00 : 17 : 05 à 00 : 21 : 47 - sur Blu-Ray<sup>22</sup>)

La situation initiale du film commence à partir de l'introduction de la famille de Cooper et ses moyens de survie dans une société agraire en crise, jusqu'à la découverte, par les personnages principaux, d'un complexe de laboratoires secrets de la NASA dans lequel des scientifiques explorent des solutions pour sauver l'humanité.

Les premières scènes du film présentent la ferme familiale de Cooper à la manière d'un documentaire, car entrecoupées de segments d'entrevues. Le premier plan du film, suivant celui de son titre, met en scène une dame (Ellen Burstyn, jouant Murph âgée) relatant que son père était autrefois un agriculteur, en précisant que la majorité de la population l'était à cette époque. Dans les plans suivants, elle précise un peu le contexte de cette réalité en expliquant que, pour des raisons non divulguées, une épidémie mondiale de « blight » (une maladie végétale) se serait attaquée à plusieurs plantes comestibles, dont le blé. Seule la culture de maïs demeure et l'intervenante

---

<sup>22</sup> Le film a été visionné sur un support de type « Blu-Ray » provenant d'un ensemble de trois disques (« Disque 1 : Long métrage sur Blu-Ray », « Disque 2 : Suppléments Blu-Ray » et « Disque 3 : Long métrage sur DVD ») produit en 2015 (Nolan, C. [réalis.]. [2014]. *Interstellar*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni : Warner Bros., Paramount Pictures, Legendary Pictures, Syncopy Films).

souligne que sa famille en avait plusieurs acres. « The wheat had died. The blight came and we had to burn it. And we still had corn. We had acres of corn. But mostly we had dust », décrit le personnage.

Dans la série d'entrevues, quelques individus âgés se remémorent leurs conditions de vie lorsqu'ils étaient aux prises avec cette composition de poussière et de terre (« dust » dans le film en langue originale anglaise). Mises en parallèle avec des plans de la ferme de Cooper couverte de poussière, ces interventions relatent le passé, suggérant que les individus témoignent à partir du futur, donc que cette période du récit est leur passé, d'où l'état vieillissant du personnage de Murph.

Cette composition de terre et de poussière est menaçante, car prend la forme de tempêtes. C'est un élément diégétique dominant, dont l'ampleur est justifiée par les témoignages des intervenants qui semblent encore se souvenir vivement de ce phénomène plusieurs décennies dans le futur. Nous avons ainsi délimité la première séquence de notre analyse autour du bloc narratif de l'événement de la première tempête de poussière du récit (qui sévit entre 00 : 18 : 07 et 00 : 20 : 20). Une situation spectaculaire illustrant les caractéristiques d'une civilisation future en voie d'extinction.

Nous avons sélectionné cette séquence pour le contraste qu'elle offre entre le retour à un mode de vie relativement traditionnel, agraire, et un spectaculaire rappel de la situation précaire dans laquelle l'humanité se trouve. Cette dichotomie illustre la classification thématique de Vivian Carol Sobchack, dans son livre *Screening Space : The American Science-Fiction Film* (1987/1997), qui attribue à l'esthétique science-fictionnelle des fonctions de familiarisation et d'étrangeté (ou de rendre « alien »). Nous présenterons, dans la prochaine section, les caractéristiques esthétiques d'éléments précis de cette première séquence qui dure 4 minutes et 42 secondes, et en ferons l'analyse des rubriques et sous-rubriques (thèmes).

#### 4.2.1 L'analyse esthétique et thématique

La première séquence de *Interstellar* (2014) s'ouvre avec de nouveaux témoignages du même segment d'entrevues du début. Assis devant la caméra, les intervenants parlent cette fois-ci d'un

moment historique spécifique durant lequel une violente tempête de poussière se serait abattue sur une communauté au plein milieu de la journée (Figure 4.1).



**Figure 4.1 Gros plan - Intervenant d'un documentaire - *Interstellar* (2014) (00 : 17 : 13)**

Les plans de la narration des « survivants » enchaînent sur la scène de l'événement en question : une partie de baseball extérieure à laquelle Cooper, sa fille, son fils et Donald assistent. Quelques plans d'ensemble se suivent dans cette première scène en captant le terrain et ses nombreux spectateurs. En illustrant l'ampleur de la quantité de personnes présentes et aussi l'ambiance festive de cette partie communautaire sous un ciel bleu, il est suggéré que cette société détient une certaine « abondance » et ait des loisirs associés au plaisir. Le public rit, encourage l'équipe et mange du pop-corn<sup>23</sup> (Figure 4.2).

---

<sup>23</sup> Le dialogue de cette scène est un exemple des quelques subtiles expositions narratives, à travers le film, du contexte diégétique du futur. Donald critique la partie en disant que dans son temps il y avait de vrais joueurs de baseball. Cooper enchaîne en notant : « In my day, people were too busy fighting over food to even play baseball », suivi d'une réflexion de Donald : « Popcorn at a ballgame is unnatural. I want a hot dog ». L'échange entre Donald et Cooper propose que la génération de ce dernier (probablement né autour de 2020) a vécu une grave crise alimentaire et sociale dont les répercussions se font encore ressentir (par exemple, le manque de hot dog peut indiquer une perturbation de l'industrie de la viande de consommation ou une pénurie).



Figure 4.2 Plan d'ensemble - Foule de spectateurs - *Interstellar* (2014) (00 : 17 : 21)

Cette situation traduit un apparent confort qui pourrait être décrit, dans le cadre des rubriques kempfiennes de la culture démocratique et de la nature, comme un exemple de démocratisation de la consommation de divertissement et du « rêve américain » (Kempf, 2015, p. 70). Dans le modèle de Kempf, ces deux rubriques ont en commun la notion d'accessibilité à l'abondance et à la consommation (devenant surconsommation) matérielle. Pour la société étatsunienne, la nature représente une ressource et un espace infini et la consommation matérielle de masse a (historiquement) une fonction émancipatrice. En faisant allusion à cette corrélation, Kempf explique dans son livre que cette rhétorique est imbriquée dans la conscience collective étatsunienne et prend souvent la forme de la fameuse image d'opportunité du pays et des discours politiques :

C'est le même modèle qui inspire jusqu'à aujourd'hui le discours des présidents américains lorsque ceux-ci affirment, dans les différentes conférences mondiales sur les ressources, le commerce et le climat, qu'ils n'accepteront jamais que soit remis en cause le mode de vie des Américains. Car l'abondance est, aux États-Unis plus qu'ailleurs, consubstantielle à un principe démocratique né dans l'ère des ressources illimitées. C'est lui qui s'exprime sous les formes variables de « pays du possible » (*land of opportunities*) ou de « Rêve américain » et nourrit ainsi jusqu'à aujourd'hui la poussée démographique continue de l'immigration. (Kempf, 2015, p. 69-70)

À partir des rubriques thématiques de la culture démocratique étatsunienne et de la nature, nous proposons ainsi de relever le thème « **accessibilité au rêve étatsunien** » pour décrire cette succession de plans présentant une communauté comblée assistant dans la joie à une partie de

baseball (un sport populaire au pays). La mixité intergénérationnelle observée dans la Figure 4.2 ne fait que témoigner de l'aspect démocratique, rassembleur et familial de la société représentée.

Nous tenons à souligner la présence d'un autre thème dans le début de cette séquence. La composition des premières scènes, et notamment celle de la dernière figure relevée (Figure 4.2), ne présente pas d'objets dont l'esthétique annoncerait, de manière évidente, qu'ils seraient issus d'innovations scientifiques ou technologiques du futur excédant les limites anthropomorphiques de l'imagination. Seuls les dialogues et le contexte diégétique révèlent la temporalité (ces scènes prennent place en 2067), avec notamment plusieurs allusions au « passé » de cette société, qui détient les caractéristiques de notre « présent ». Christopher Nolan et son frère Jonathan Nolan expliquent que cet aspect était volontaire, qu'ils ne désiraient pas tenter d'imaginer en détail des objets futuristes et la mode vestimentaire du futur, par exemple, car estimaient que ce type d'anticipation ne finit presque jamais à se réaliser et fini par être assez anodin.

We didn't allow for any kind of futurism or any kind of difference from contemporary technology and contemporary society. The reason for that is it is more speculative fiction than science fiction. You choose what your speculations are about. (Christopher Nolan, dans *Interstellar : The Complete Screenplay With Selected Storyboards*, 2014, p. vii)

Nous proposons le thème « **anticipation d'une utopie inchangée** » pour décrire l'état immuable de la société du futur représentée ici.

Poursuivons maintenant avec l'arrivée de la tempête que les survivants détaillaient plus tôt lors de leur entrevue. Dans un mouvement vertical de la caméra de bas en haut, un enchaînement de plans (de 00 : 17 : 57 à 00 : 18 : 02) capture la réaction d'un des joueurs de baseball des pieds au visage en illustrant graduellement son étonnement pour un sujet qu'il voit, mais que la caméra ne présente pas. Le premier plan au sol suit une balle de baseball alors qu'elle roule sur le terrain en passant à côté des pieds du joueur sans qu'il n'y porte attention. Ensuite, en montant, la caméra saisit le corps de ce dernier lorsqu'il s'immobilise avec une expression d'étonnement sur son visage en fixant un objet hors-champ (Figure 4.3).





**Figure 4.3 Plan américain - Étonnement du joueur témoin - *Interstellar* (2014) (00 : 18 : 01)**

La partie de baseball est ensuite arrêtée lorsqu'une alarme sonne abruptement dans leur secteur au moment où la caméra cadre une tempête approchante dans un plan d'ensemble avec amorce (Figure 4.4). Bien qu'un effet de grandeur soit suscité par la succession de plans d'ensemble et le rapport d'échelles présentant une tempête surdimensionnée approchant un petit groupe d'êtres humains se trouvant dans la section inférieure du plan (Figure 4.4), l'émoi n'est pas illustré dans la scène. Un certain sentiment d'urgence est suggéré par le son de l'alarme et dans la réaction du joueur de baseball de la Figures 4.3, mais aucun individu ne semble empressé de quitter le terrain de jeu ou de se mettre à l'abri.



**Figure 4.4 Plan de grand ensemble - Danger imminent de tempête - *Interstellar* (2014) (00 : 18 : 05)**

Les plans suivants montrent en effet une foule de spectateurs se lever tranquillement de position assise à debout et quitter lentement les lieux hors-champs. Si jusqu'ici, la société représentée ressemblait généralement à n'importe quel village rural étatsunien contemporain, ces derniers éléments « étranges » du nuage de poussière surdimensionné et de la réaction passive des personnes suggèrent un état différent de cette société où ses habitants semblent habitués à ce genre de situation.

Cette adaptation face à la force de la nature n'est pas un élément science-fictionnel type – qui serait fondé sur la science et la technologie – mais s'accorde tout de même avec la définition du cinéma de SF de Sobchack. Il y a en effet dans cet exemple une extrapolation de l'élément esthétique et thématique familier du phénomène naturel de la tempête de poussière (un phénomène relativement commun dans les régions plus arides du monde) et une spéculation de son amplification dans un futur proche. L'anticipation d'un état futur de la société accablé par de fréquentes tempêtes de poussière de grande envergure prend tout son sens en sachant que Christopher Nolan s'est en fait inspiré d'un réel événement historique pour l'aider à construire l'image de cet événement.

La mini-série documentaire *The Dust Bowl* (Burns, 2012), réalisée par l'étatsunien Ken Burns présente les conséquences d'une série de tempêtes de poussière aux États-Unis et au Canada dans les années 1930. Appelée « Dust Bowl », ce phénomène aurait été causé par de mauvais usages de techniques agricoles extensives et des saisons particulièrement chaudes et sèches. Cette mini-série présente des séquences vidéo de tempêtes de poussière qui semblent tout droit sortir d'un film de science-fiction (Christopher et Jonathan Nolan, 2014, p. viii). Afin de les intégrer dans *Interstellar* (2014), Nolan souligne avoir même dû diminuer la taille et la puissance des tempêtes dépeintes dans la série documentaire, de peur que le public les trouve trop peu réalistes tellement elles étaient impressionnantes en réalité.

You cannot believe the images you're seeing, the real images. The descriptions are heartbreaking and amazing, but you're looking at pictures and film of things that if you put them in a movie, directly, people wouldn't believe it. When we do the dust clouds and the dust storms in the film they are toned down from the real imagery because the real imagery would never be believed. (Christopher Nolan, dans *Interstellar : The Complete Screenplay With Selected Storyboards*, 2014, p. viii)

Afin d'ajouter du réalisme à la diégèse, la série d'entrevues de la première scène de la séquence et du début du film est directement extraite du documentaire *The Dust Bowl* (Burns, 2012). Seule l'interprète du personnage vieillissant de Murph est une actrice, les autres intervenants sont les réels survivants de cet événement. La frontière entre science-fiction et réalité est ici mince, car ces dernières scènes présentent un objet familier (la tempête) dans un contexte tout aussi familier (la communauté rurale) avec les caractéristiques esthétiques et diégétiques d'un documentaire. Toutefois, selon l'*estranagement* suvinien, le récit de SF rend tout de même « les éléments familiers étranges » et la diégèse se compose toujours d'un *novum*, soit dans ce cas-ci le phénomène naturel familier du « Dust Bowl » dont l'extrapolation esthétique (par un jeu d'échelles) lui attribue un aspect apocalyptique.

Cette observation de la tempête, de la dualité de sa nature et de la réaction qu'elle suscite chez les membres de cette communauté, est la première constatation du thème « **soumission à une nature familière et potentiellement hostile** » dans cette séquence. Nous proposons ce thème pour qualifier le caractère trivial de ce phénomène dans la société, malgré son apparente esthétique destructrice. Ces dernières scènes suggèrent que même si les membres de cette société rurale du futur semblent vivre assez aisément en accord avec le « rêve étatsunien », leur contexte environnemental peut être hostile. Dans son livre, Kempf définit la rubrique de la nature comme étant hostile et sauvage, mais aussi infinie, malléable et capable d'être conquise (Kempf, 2015). Le rôle étatsunien de la nature est donc sa soumission, car à la fondation du concept de culture et de la création d'une civilisation étatsunienne, il y a la quête des colons de maîtriser son environnement pour former l'image du « jardin d'Éden » (Kempf, 2015, p. 63).

La position historico-culturelle de la rubrique kempfienne de la nature n'est ici pas respectée, bouleversant ainsi l'état de ce pilier de la culture étatsunienne. La nature n'est pas soumise à cette communauté, c'est plutôt cette dernière qui est soumise à la nature sauvage. Nous présenterons par la suite deux autres moments de la séquence qui permettent d'accentuer ce nouveau thème proposé.

En premier, l'aspect étranger de la tempête s'amplifie lorsque celle-ci prend une nouvelle magnitude dans une série de scènes suivant les personnages principaux alors qu'ils quittent la partie de baseball pour aller s'abriter à la maison familiale. Dans la première scène, la famille tente de circuler en voiture à travers le village sous la tempête (Figure 4.6). Ce sont des plans dont l'entièreté



du cadre est comblée par un filtre grisâtre et beige quasi-opaque de rafales de sable et de poussière rendant la voiture difficilement identifiable selon les plans. La puissance de cette scène tient surtout dans les effets sonores, qui rappellent une violente tempête de sable ponctuée de sons d'objets fouettés par le vent et les débris entrant en collision avec la voiture. Certaines de ces dernières composantes sonores sont artificiellement ajoutées et amplifiées au montage pour compléter l'effet apocalyptique illustré par l'aspect visuel de la tempête.

Cet assemblage audio-visuel propose la formation, comme le décrit Vivian Carol Sobchack, d'un « monde étranger » autant étranger que familier, fondé dans l'extrapolation de situations familières (1987/1997). Dans son livre, Sobchack explique que les sons de forces naturelles représentent une catégorie sonore science-fictionnelle en soit, et nomme justement les bruits de vents violents « hurlants » et le son de vagues puissantes (Sobchack, 1987/1997, p. 218). Elle ajoute que ces deux exemples sont devenus des icônes auditives de SF et illustrent généralement des situations d'extrême désolation (post-apocalyptique, ravagé par des guerres ou sur une planète hostile).



**Figure 4.5 Plan d'ensemble - Voiture au centre de la tempête - *Interstellar* (2014) (00 : 18 : 31)**

Une fois arrivés à la maison familiale, les personnages débarquent de la voiture et courent pour se réfugier à l'intérieur en tentant de se protéger des rafales. Le plan coupe après que les personnages principaux ont pu rejoindre la porte d'entrée de la maison et une nouvelle scène s'ouvre depuis l'intérieur. Les personnages semblent à première vue avoir réussi à se mettre en sécurité et ainsi déjouer la nature sauvage en s'abritant en lieu sûr, en visible opposition à l'environnement extérieur violent. Le sentiment de sécurité n'est qu'apparent, car la situation demeure potentiellement

dangereuse. La nature s'impose auprès de cette communauté du futur, à observer la poussière tapissant les surfaces intérieures de la maison.

Le deuxième moment qui accentue le thème de la soumission à la nature peut être identifié vers la fin de la séquence, alors qu'un plan d'ensemble s'ouvre sur l'extérieur de la maison le lendemain matin. On y voit le résultat de la précédente tempête, ayant laissé une épaisse couche de poussière et de terre (Figure 4.6).



**Figure 4.6 Plan d'ensemble - L'état de la maison après la tempête - *Interstellar* (2014) (00 : 20 : 20)**

La composition de ce plan permet de saisir l'ampleur de ce phénomène naturel, dont les vestiges reposent sur plusieurs surfaces du décor autant à l'avant qu'à l'arrière-plan. L'incidence de cet événement hostile réaffirme ici (Figure 4.6) la soumission des personnages à la nature, en suggérant que malgré leurs efforts pour se protéger, les tempêtes et la poussière continuent de s'imposer.

Ces dernières scènes nous donnent aussi l'occasion de thématiser l'aspect général de l'utopie représentée dans cette séquence. En nous référant à l'ouvrage *L'utopie aujourd'hui* (Bouchard *et al.*, 1985), nous proposons de décrire cette société fictive comme étant une dystopie ambiguë, voulant dire qu'elle ne se situe pas complètement dans l'eutopie ou la dystopie<sup>24</sup>. L'eutopie est un lieu idéal où la sécurité et le bonheur règnent dans une harmonie sociopolitique, ce qui n'est pas le

---

<sup>24</sup> Un monde science-fictionnel idéal, situé dans le futur, peut être eutopique (spéculations positives ou optimistes) ou dystopique (spéculations négatives ou pessimistes). Toutefois, d'après les auteurs de *L'utopie aujourd'hui* (Bouchard *et al.*, 1985), la forme, le cadre et les thèmes des fictions utopiques peuvent être nuancés et ambigus, et cette situation en est l'exemple.

cas dans la société de cette séquence. Un stress lié aux enjeux de l'alimentation, de la production agricole et de la menace des tempêtes demeure présent. La dystopie est un lieu dans lequel il y a un déséquilibre sociopolitique et des conditions de vie difficiles, ce qui n'est aussi pas le cas de la société représentée ici, car celle-ci illustre plutôt une communauté agraire vivant de sa terre, un idéal nostalgique ancré dans l'histoire culturelle des États-Unis.

Ce type de communauté ressemble effectivement à la « petite ville » étatsunienne (*the small town* en anglais), qui désigne un format populaire de village étatsunien de la fin du XIX<sup>e</sup> et du début du XX<sup>e</sup> siècle, développé dans un contexte historique et économique d'« explosion » des centres métropolitains et des capitales régionales (Kempf, 2015, p. 94). Jean Kempf considère la petite ville étatsunienne<sup>25</sup> comme étant « à la fois une réalité géographique et un lieu imaginaire » (2015, p. 94). Il précise que, malgré leur déclin et leur remplacement par le modèle de banlieue entre autres, les petites villes représentent un lieu de mémoire et une icône culturelle, transformées en « conservatoires d'un bien vivre communautaire que les États-Unis veulent se donner comme valeur » (2015, p. 95).

Les dernières scènes peignent toutefois un portrait assez pessimiste de cette communauté nostalgique, résignée à l'hostilité fréquente de son environnement. Jonathan Nolan disait vouloir critiquer avec le film un enjeu qu'il observe également dans la société contemporaine, où l'humain semble manquer d'espoir et d'ambition pour imaginer et se créer un monde meilleur, malgré le haut niveau scientifique et technologique auquel l'humanité a accès (Christopher et Jonathan Nolan, 2014). Cette critique d'une incohérence du rapport entre le progrès social et culturel de l'humanité et ses réalisations utopiques rejoint le modèle théorique de Fredric Jameson (2005/2007 et 2005/2008) présenté plus tôt, car représente un déclin du désir utopique pour un futur meilleur. Les membres de cette enclave utopique semblent indifférents à leur situation et l'élan utopique est réduit à sa plus simple expression. Nous proposons donc de dénoter cette description de la société telle que représentée dans les dernières scènes, en identifiant le thème « **dystopie ambiguë d'une petite ville étatsunienne nostalgique** ».

---

<sup>25</sup> Dans son livre (2015), Kempf aborde ce concept de petite ville en y ajoutant l'adjectif « américain ». Pour demeurer constant dans notre mémoire, nous reformulons le concept comme suit : « petite ville étatsunienne ».

Cette séquence se termine avec la découverte, par Cooper et Murph, des coordonnées du complexe secret de la NASA qu'ils iront ensuite visiter dans un prochain bloc narratif.

#### 4.3 Séquence 2 - La lutte pour la survie et l'avenir (01 : 51 : 26 à 02 : 00 : 35 - sur Blu-Ray)

La deuxième séquence à l'étude prend place durant le second acte temporel du récit, soit en l'année terrestre 2092. Afin de préciser le contexte diégétique, nous ferons une courte synthèse du développement du récit depuis la première séquence analysée.

Après la situation initiale, Cooper a quitté la Terre à bord du vaisseau spatial *Endurance*, laissant derrière lui ses enfants. Avec son équipe de la NASA, il a visité une planète (« Miller's Planet ») qui ne s'est finalement pas avérée habitable et lui a fait perdre 23 années de sa mission. Manquant désormais de temps et de ressources, l'équipe doit choisir judicieusement la prochaine planète qu'elle visitera dans l'espoir d'y déménager l'humanité<sup>26</sup>. Ils décident de se rendre sur la planète de glace recensée par le Dr Mann (Matt Damon), le chef des missions Lazarus et ancien collègue du professeur Brand. L'équipe rejoint la base du docteur et le réveille de son hibernation artificielle. Ensemble, ils examinent les données recueillies par Mann lui ayant permis de confirmer que l'environnement extraterrestre de la planète est bien habitable.

Dans les scènes qui suivent cet échange, l'équipe de Cooper apprend que le professeur Brand avait menti. L'équation de la gravité qu'il tentait soi-disant de résoudre est en fait insoluble avec les connaissances en la physique du moment, il manque de données. Mann le savait bien avant de partir pour sa mission d'exploration de la planète et explique que sans cette illusion d'espoir que l'humanité sera sauvée, celle-ci n'aurait pas accepté de travailler ensemble dans le but collectif de sauver l'espèce. Le plan aurait donc toujours été (en secret) de coloniser une nouvelle planète en y

---

<sup>26</sup> Dans le premier acte du film, lorsque Cooper fait la rencontre des scientifiques de la NASA dans leurs laboratoires secrets, ceux-ci lui expliquent qu'une série de missions appelées « Lazarus » avaient envoyées, dix ans auparavant, douze astronautes au travers du trou de ver. Ces derniers devaient chacun recenser une planète et envoyer à la Terre une confirmation ou non de sa viabilité. Les planètes visitées par l'équipe de Cooper sont celles dont les astronautes ont envoyé des résultats optimistes.

élevant des embryons d'humains pour repartir une société à partir de zéro, et non de sauver ceux tentant de survivre sur Terre.

En parallèle, sur Terre, Murph, qui vient aussi d'apprendre la vérité sur l'équation du professeur Brand et ses intentions, part visiter son frère à la ferme familiale. Ses conditions de vie semblent se détériorer. Il doit brûler des sections de son champ infectées par le « blight » et il est encore victime de tempêtes de poussière et de terre.

Après la discussion avec le Dr Mann, Cooper décide d'abandonner la mission et de retourner sur Terre auprès de sa famille. Les deux s'éloignent ensuite de la base pour aller chercher ensemble des sites sécurisés sur lesquels établir le laboratoire de la Dr Amelia Brand (Anne Hathaway) – fille du professeur et membre de l'équipe de Cooper – dans le but de développer une colonie sur la planète. Mann et Cooper se retrouvent ainsi seuls et discutent ensemble.

C'est précisément à partir de cette scène que commence la deuxième séquence. D'une durée de 9 minutes et 9 secondes, celle-ci est plus longue que la dernière, car elle fait partie d'une continuité narrative pertinente et difficile à scinder. Les scènes qui s'entrecoupent présentent des arcs narratifs essentiels au développement du récit et aux personnages de Murph et Cooper. D'un côté, la physicienne suit un pressentiment et décide d'emprunter la voie du surnaturel et du mystérieux en contemplant, dans la maison familiale, ses souvenirs d'un fantôme de son enfance pour tenter d'y trouver la solution à l'équation de la gravité. D'un autre côté, son père lutte physiquement pour préserver l'humanité et revenir sur Terre auprès de sa famille. La sous-division de ces séries de scènes en plusieurs séquences n'aurait pas été pertinente et n'aurait pas permis l'observation de ce parallèle narratif important entre ces deux groupes personnages et ces deux espaces (la Terre et la planète de Mann).

Dans l'analyse, les scènes prenant place sur Terre seront abordées dans le contexte de la représentation future de la communauté de type « petite ville étatsunienne », telle que distinguée dans l'analyse de la première séquence, et les scènes sur la planète de Mann seront traitées comme la représentation du programme utopique entrepris dans la visée d'y développer la société du futur.

#### 4.3.1 L'analyse esthétique et thématique

La deuxième séquence s'ouvre sur un plan rapproché de Mann et Cooper, se tenant debout l'un à côté de l'autre en silence au sommet d'une petite butte sur la planète de glace. Mann bouleverse ensuite légèrement l'ambiance diégétique contemplative de cette première scène avec quelques remarques assez sinistres sur la mort et l'avenir de l'espèce humaine. Cet étrange discours semble affecter Cooper<sup>27</sup>, qui se tourne tranquillement vers Mann avec un certain questionnement dans le regard.



**Figure 4.7 Plan italien – Tableau colonialiste sur la planète de Mann - *Interstellar* (2014) (01 : 51 : 49)**

Un plan large suit ensuite le plan rapproché, permettant de constater l'environnement étranger et stérile dans lequel se trouvent les personnages. Mann et Cooper sont capturés de dos par la caméra, alors qu'ils contemplent l'horizon à la recherche d'un espace pour y établir un laboratoire et une possible colonie. La composition de ces plans fait légèrement penser à une image de propagande coloniale avec notamment Cooper pointant brièvement du doigt l'horizon (Figure 4.7). Les propriétés picturales du plan de la Figure 4.7 sont très fortes. Les deux personnages sont ainsi placés debout l'un à côté de l'autre en avant-plan, opposés à un large espace inexploré en arrière-plan. Également appuyée par la présence de petits badges du drapeau des États-Unis brodés sur les épaules bien visibles des deux personnages (le badge de Mann est toutefois moins visible dans ce

---

<sup>27</sup> Il faut noter que la réaction de Cooper envers les propos de Mann est possiblement en partie provoquée par l'accumulation des conversations du duo dans les scènes précédant celle-ci. Mann parlait beaucoup de la mort et de l'instinct de survie, et a fait part à Cooper de recherches scientifiques stipulant que la dernière chose qu'il va voir avant de mourir est probablement le visage de ses enfants.

plan spécifique), la situation illustrée ici rejoint les rubriques thématiques kempfiennes du pilier de la culture étatsunienne de la nature et de la dynamique culturelle démocratique (patriotique).

Depuis son établissement sur le continent américain, la colonie qui deviendra plus tard les États-Unis, a historiquement toujours rattaché ses valeurs et sa culture à l'expansion territoriale et l'acquisition de ressources (Kempf, 2015). Tel que souligné durant l'analyse de la dernière séquence, l'une des principales dispositions du concept de nature sauvage dans l'imaginaire étatsunien et son histoire culturelle est sa conquête et sa soumission. C'est en faisant face à la nature, en s'y adaptant et en la maîtrisant que les premiers colons européens vinrent à établir les fondements de la future société étatsunienne (2015, p. 64). Kempf précise également que cette défiance de la nature sauvage et l'appartenance à un territoire géographique spécifique découlent d'un complexe culturel étatsunien d'exceptionnalisme et de culture démocratique axés sur les concepts d'abondance et de la conquête.

Bien qu'elle soit brève, la première scène de cette séquence amorce le bloc narratif sur un ton colonialiste d'exploration d'un « Nouveau Monde » (terme originalement utilisé pour désigner les premières colonies en sol américain). S'y ajoute également la figure claire du drapeau des États-Unis sur l'uniforme des deux personnages de la scène, qui se compare au geste de planter le drapeau de sa nation dans le sol d'un territoire exploré (par exemple la série de drapeaux érigés sur la Lune lors de missions étatsuniennes dans les années 1960 et début 1970). Nous sommes conscients qu'il est de la pratique des missions spatiales à travers le monde de porter le drapeau de sa nation sur son uniforme pour diverses raisons pas nécessairement patriotiques. Nous souhaitons toutefois identifier le contenu de ce plan spécifique comme étant une forme de patriotisme dans son contexte pictural, car nous considérons que la présence du drapeau dans cette scène (et l'usage de celui-ci sur l'uniforme de tous les membres de l'équipe de Cooper) n'est pas anodine.

Ainsi, nous pouvons observer dans le début de cette séquence le thème « **colonialisme pour un nouveau "Nouveau Monde"** », qui découle de la rubrique de la nature et de sa conquête, ainsi que de la rubrique de la valeur culturelle démocratique exprimée par le patriotisme. Soulignons que la situation d'urgence d'un manque apparent de ressources et l'hostilité de l'environnement sur Terre, telle que décrite dans le récit, pourraient justifier la colonisation d'une autre planète dans le futur. Toutefois, il faut tout de même noter que le tableau présenté dans ces derniers plans dépeint



essentiellement une société qui revisite ses racines culturelles ancestrales d'exceptionnalisme et de patriotisme, avec notamment la présence du drapeau signifiant l'unité de la nation (Kempf, 2015, p. 16).

À la suite de ce dernier plan des deux personnages, Mann poursuit son discours en déclarant « Nothing worked out the way it was supposed to », après lequel il retire subitement le transmetteur de longue distance du casque de Cooper (qui lui permet de communiquer avec le reste de son équipe) et le pousse du haut de la butte (Figure 4.8). Le badge étatsunien sur l'épaule de Mann est ici bien mis en évidence, suggérant la métaphore d'une offensive violente de la part des États-Unis.



**Figure 4.8 Plan rapproché – Mann pousse violemment Cooper - *Interstellar* (2014) (01 : 51 : 55)**

Ce soudain acte de violence amorce une cascade diégétique et esthétique<sup>28</sup> de la séquence, accompagnée d'un crescendo de la bande sonore réalisée par le compositeur Hans Zimmer. Après un plan dramatique en plongée, présentant Cooper se débattant et criant lors de sa chute, une coupe enchaîne sur une autre scène forte se déroulant cette fois-ci sur Terre. On y voit le frère de Murph faisant une entrée soudaine dans sa maison pendant que le Dr Getty (Topher Grace) ausculte son fils. Il semble agité et perplexe en voyant sa sœur et le docteur dans sa maison. Avant le début de la séquence, un bloc narratif de Murph à la ferme familiale a été initié avec quelques scènes d'elle

---

<sup>28</sup> Entre 01 : 44 : 23 et 02 : 12 : 56, une série de scènes s'entrecoupent pour présenter deux sections de la diégèse en parallèle. Dans l'une, Cooper est sur la planète de Mann et dans l'autre section Murph est sur Terre. Au fur et à mesure que ces scènes avancent dans le temps du film, le rythme musical, sonore et narratif s'amplifie, et spécifiquement à partir du moment illustré dans la Figure 4.13. Aussi, la durée des scènes entrecoupées se réduit davantage à l'approche de la fin des péripéties, produisant donc un effet d'accélération dans le montage.



invitant son ami le Dr Getty à venir examiner la santé pulmonaire de l'enfant de son frère, à l'insu de celui-ci. Tom, le frère de Murph, n'était pas supposé se trouver à la maison à ce moment précis, créant ainsi cet effet de tension entre les personnages lorsque celui-ci entre subitement dans le cadre de la scène et énonce : « What is this? ».

Murph approche ensuite Tom dans une scène suivante en lui expliquant que sa famille ne peut plus rester à cet endroit, la qualité de l'air est trop dangereuse pour leur santé. Le Dr Getty surenchérit en reprochant à Tom de ne pas assurer la responsabilité de prendre soin de sa famille. Ce à quoi il répond avec un coup de poing dans le visage du docteur. Cette altercation semble causée par un sentiment de protection de la part de Tom, qui a senti devoir réagir aux propos du Dr Getty critiquant sa passivité à agir auprès de son environnement de vie qui devient toxique.

Considérant que les scènes de cette séquence se déroulant sur Terre prennent place en 2092, soit 25 ans (terrestres) après la première séquence, il importe de noter que les conditions de vie dans cette société semblent s'être empirées. L'analyse des éléments esthétiques de ces dernières scènes n'offre pas d'exemple concret de la situation de vie de la communauté au même titre que le faisait l'image de la tempête de poussière et de la partie de baseball à la première séquence. Toutefois, une observation thématique du contexte diégétique des scènes de Tom réagissant au Dr Getty, ainsi que des problèmes de santé de sa famille, nous permet quand même de suggérer le thème « **soumission à une nature familière et potentiellement fatale** », en nous référant à la rubrique kempfienne de la nature.

La séquence revient ensuite sur le conflit de Mann et Cooper. Dans une suite de plans rapprochés et moyens, la scène suit Mann dans un rôle offensif faisant usage de violence physique à l'égard de Cooper qui tente plutôt de se défendre après s'être relevé de sa chute. Mann attaque Cooper, car il envisage de subtiliser le vaisseau avec lequel ce dernier voulait quitter la planète pour retourner sur Terre auprès de sa famille (et se réfugier dans la mémoire et la nostalgie de sa petite communauté). Mann explique avoir besoin du véhicule pour compléter la mission, soit pour coloniser une autre planète habitable afin d'y « rebâtir » l'humanité, adhérant donc à une idéologie de nouveau « Nouveau Monde ». Les deux personnages se battent durant quelques scènes jusqu'à ce que leur duel soit cadré dans un large plan d'ensemble, réduisant leur conflit à une échelle minimale presque imperceptible dans le vaste territoire monochrome extraterrestre (Figure 4.9).



**Figure 4.9 Large plan d'ensemble - Vaste environnement aliénant - *Interstellar* (2014) (01 : 53 : 42)**

Jusqu'ici, depuis le début de la séquence, la planète de Mann agissait comme un contexte environnemental d'arrière-plan. Comme un territoire inexploré représentant une possible alternative à la Terre. Bien que sauvage et en apparence stérile, cet espace extraterrestre n'était pas illustré comme tel. Les scènes du film représentant des plans de cette planète ont été tournées dans le nord islandais (tel qu'expliqué par Christopher Nolan dans les suppléments Blu-Ray du film). L'environnement illustré ici est une extrapolation et un éclatement du paysage islandais, donc une certaine familiarité visuelle terrestre demeure. Lorsque capturé de plus près dans les scènes précédentes, ce paysage d'une autre galaxie ressemble en effet beaucoup à celui de la Terre, dont l'esthétique « étrange » est atténuée et familiarisée.

Sobchack aborde ce principe dans son livre (1987/1997), en expliquant que les films de SF qui souhaitent réduire l'effet de « wonder » (ou de « merveille ») d'un décor extraterrestre peuvent employer trois techniques esthétiques : répéter la figure ou la surface visuelle alien à travers les scènes pour habituer le public à sa présence; les humaniser pour aider à mieux les comprendre; les mettre en arrière-plan (Sobchack, 1987/1997, p. 104). Les dernières scènes sur la planète de Mann emploient ces trois techniques pour réussir à préserver l'image d'une planète habitable ressemblant à la Terre. C'est toutefois à partir du moment où Mann fait part à Cooper que la surface de cette planète n'est en réalité pas habitable, que l'espoir de développer un programme utopique d'établissement d'une nouvelle société se dissipe et que ce territoire reprend son apparence sauvage (Figure 4.9).

La Figure 4.9 illustre en effet ce changement de perspective en dévoilant l'ampleur de l'hostilité et de la stérilité de cet espace. Nous pouvons observer dans ce plan spécifique une tension visuelle entre le contexte inhospitalier de la planète et ses références familières à la nature sauvage terrestre. Ce choc esthétique évoque un revirement de la figure d'espoir utopique dans le bloc narratif, appuyé par les violentes scènes de lutte entre les personnages qui font maintenant face à la notion d'une extinction de l'espèce humaine de plus en plus certaine. Nous proposons d'identifier ce phénomène par le thème « **frein au programme utopique par la révélation de la stérilité et de l'hostilité de son environnement** ».

Les scènes qui suivent dans la séquence font alterner, d'un groupe de plans à l'autre, le contexte diégétique de Murph sur Terre et celui de Cooper sur la planète de glace, sur une trame musicale ascendante en volume et intensité. Cette transition entre les espaces a pour incidence d'accélérer le rythme du montage des scènes et de dramatiser le récit. Cette série de scènes accentue aussi les propriétés d'un thème commun aux deux types de sociétés représentées.

D'un côté, Murph, qui a quitté la maison familiale avec le Dr Getty suite à une altercation avec Tom, traverse en voiture à grande vitesse une route de terre dans un contexte rural entouré de champs. Des colonnes de fumée sombre s'élèvent à l'horizon, suggérant que des producteurs agricoles de la région ont opté pour brûler des sections de leur culture en tentant probablement d'arrêter la propagation du « blight ». C'est une pratique souvent utilisée et mise en évidence dans le film, indiquant parfois une solution de dernier recours. Murph dépasse sur la route un convoi d'automobiles rempli d'objets et de meubles et croise le regard abattu et démuné d'enfants assis à l'arrière. Il est suggéré ici que des habitants quittent la communauté maintenant ravagée par un manque de nourriture et des tempêtes de poussière – visiblement plus fréquentes – pour chercher à survivre.

D'un autre côté, Cooper gît au sol, agonisant en cherchant à reprendre son souffle (l'air de la planète n'étant pas respirable) après que Mann a fendu son casque lors de leur dernier affrontement. Mann quitte les lieux, alors que Cooper réussit à reprendre le transmetteur de son casque qui était tombé auparavant et demande de l'aide à la Dr Amelia Brand. Les plans suivants font alterner Cooper, agonisant en gros plan, essayant d'articuler les mots « No air. Ammonia » au Dr Brand pour signaler la sévérité de sa situation, et des plans de celle-ci montant à bord du vaisseau pour lui venir

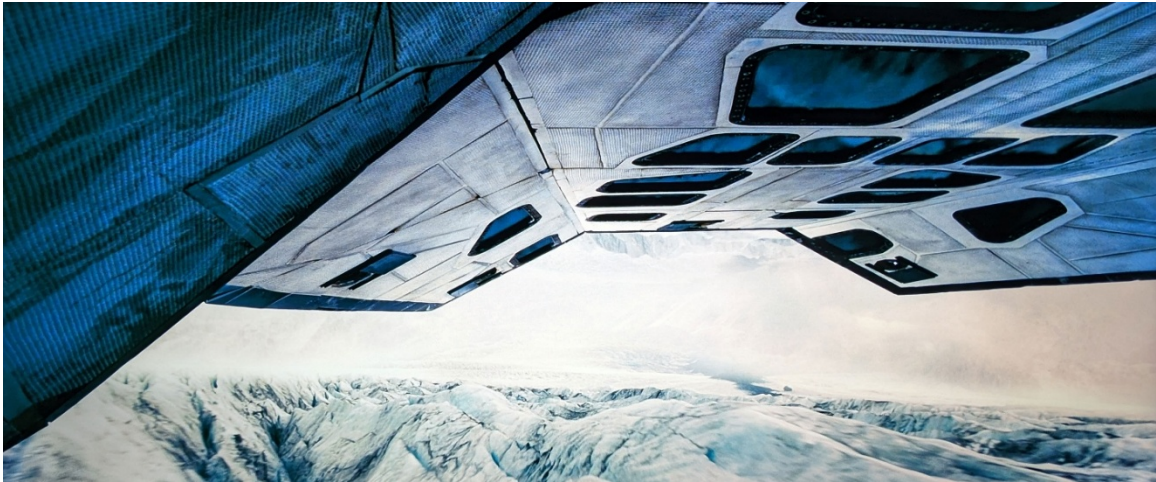
en aide. Ces courtes scènes sont tournées dans un style « caméra à l'épaule », tel qu'appliqué à plusieurs reprises dans le film pour aider à amplifier des situations déjà chargées en intensité.

Mises en parallèle dans cette section de la séquence, ces deux dernières séries de scènes convergent alors pour illustrer le thème commun de la fuite. D'un côté, Murph quitte sa famille<sup>29</sup> pour laisser derrière elle ces nouvelles conditions potentiellement fatales de la société dans l'espoir de trouver un meilleur contexte de vie, tout comme le font les habitants de la communauté. De l'autre, Mann et Cooper cherchent à fuir l'espace maintenant dystopique de la planète de glace pour essayer de rejoindre leur eutopie respective (Cooper veut retourner sur Terre dans sa communauté et Mann veut établir une colonie). Concrètement, ce thème peut ainsi s'articuler de cette manière : « **fuir la dystopie ambiguë dans l'espoir de survivre** ».

Le reste de la séquence permet ensuite de faire une autre thématization, qui traitera de l'état du progrès technologique de la société du futur et de son esthétique science-fictionnelle. Tel que nous l'avons abordé tout au long de notre mémoire, les productions de science-fiction sont chargées de *novums* s'inscrivant dans une dynamique « familier » et « étrange ». Dans cette séquence, nous avons observé cette dualité esthétique dans quelques objets science-fictionnels (les vaisseaux, les robots, les uniformes spatiaux et la base de Mann). Faisons part de leur occurrence et de certaines de leurs caractéristiques avant de formuler le thème.

---

<sup>29</sup> Murph fera demi-tour sur la route quelques scènes plus tard en passant au travers d'une section du champ de son frère. Elle s'arrêtera pour allumer des feux de détresse afin d'incendier le champ dans l'objectif de distraire Tom pour qu'elle puisse revenir dans la maison familiale à son insu. Ceci ne sera pas abordé davantage, car le premier mouvement d'évasion de Murph accentuait le thème de la fuite déjà illustré par les convois d'habitants de la communauté. Ce deuxième mouvement ne sert qu'au développement du récit.



**Figure 4.10 Plan d'ensemble - Aperçu des détails sous le vaisseau - *Interstellar* (2014) (01 : 58 : 12)**

Pour secourir Cooper, toujours agonisant, le Dr Brand monte à bord d'un vaisseau et navigue dans l'atmosphère de la planète de Mann. Un plan extérieur du dessous du vaisseau, mis en relation avec l'environnement montagneux extraterrestre en fond, montre ensuite en détail les parois externes du véhicule (Figure 4.10). Son design fait beaucoup penser aux navettes spatiales de la NASA. La forme des hublots, le choix des couleurs (blanc et noir) et la texture de ce qui ressemble à des tuiles thermiques (sections en noir) – aussi appliquées sur les vraies navettes spatiales – invoquent également l'aspect de ces véhicules. S'inspirer du design de ces engins spatiaux de la NASA, qui datent de plus de quatre décennies (Nasa, 2024), soutient les perspectives de Fredric Jameson (Jameson, 2005/2008) et de Vivian Carol Sobchack (Sobchack, 1987/1997) sur le sujet de la représentation science-fictionnelle de l'avenir. Soit, qu'il est difficile pour la société occidentale contemporaine (post-capitaliste) d'imaginer l'état social, technologique et scientifique de son propre futur, nécessitant ainsi de chercher l'inspiration dans les images de la mémoire collective du passé<sup>30</sup>.

Le design des robots du film fait aussi référence à une époque passée. Les robots ont un style rétrofuturiste faisant écho au minimalisme et aux surfaces métalliques réfléchissantes de l'imaginaire des années 1980<sup>31</sup>. Le texte informatique qui défile continuellement sur l'écran, faisant

<sup>30</sup> Plutôt que de tenter d'anticiper un nouveau design de possibles vaisseaux spatiaux du futur, Christopher Nolan et son équipe de production semblent avoir extrapolés certaines caractéristiques générales de différents types de véhicules actuels et passés de la NASA (dont l'imagerie est très populaire dans la mémoire collective et la culture étatsunienne).

<sup>31</sup> Les robots dans le film ont un style unique qui se différencie beaucoup de celui des autres itérations dans le cinéma hollywoodien de ces figures emblématiques de la SF. Si la majorité des robots du cinéma sont soit des androïdes (*The*



office de « visage » aux robots, ressemble également aux ordinateurs rudimentaires de cette époque (Figure 4.11).



**Figure 4.11 Plan rapproché - Romilly et TARS contemplatifs - *Interstellar* (2014) (01 : 58 : 33)**

Une scène suivante montre pour la première fois dans la séquence le personnage de Romilly (David Gyasi), un astronaute faisant partie de l'équipe avec Cooper et le Dr Brand. Il est resté seul à la base de Mann pour récupérer les données du robot KIPP et retirer l'antenne de transmission de celui-ci afin de les aider dans le reste de leur mission. L'astronaute est vêtu du même uniforme que Cooper et Brand, dont le design rappelle le style des véhicules réels de la NASA. Bien que l'aspect de cet exemple spécifique de combinaison spatiale (Figure 4.11) soit sensiblement étranger et issu de la fiction, une attention au réalisme a été appliquée par l'équipe de production : « We wanted the spacesuits to be very firmly based on existing spacesuit technology that people have seen and believed in », explique Christopher Nolan dans les suppléments Blu-Ray du film, qui ajoute que

---

*Terminator* [Cameron, 1984], *I, Robot* [Proyas, 2004], *Ex Machina* [Garland, 2014]), de l'intelligence artificielle incorporelle (*2001 : A Space Odyssey* [Kubrick, 1968], *The Matrix* [The Wachowskis, 1999]) ou des machines géantes (*The Iron Giant* [Bird, 1999], *Pacific Rim* [del Toro, 2013]), ceux de *Interstellar* (2014) ont plutôt un style utilitaire dont la forme est clairement issue de sa fonction. Christopher Nolan explique même, lors de son entretien avec James Cameron, qu'il avait suggéré à son designer pour le film, Nathan Crowley, de produire un robot que l'architecte Ludwig Mies van der Rohe aurait développé, un artiste reconnu pour son design minimaliste et pragmatique (Cameron *et al.*, 2018, p. 136). Les deux robots du film (TARS et CASE) ont une forme monolithique rectangulaire métallique dont certaines parties se séparent afin qu'ils se déplacent, ou pour effectuer d'autres actions. TARS et CASE sont physiquement identiques, soulignant l'aspect instrumental de leurs fonctions. Bien qu'ayant tout-de-même des caractéristiques anthropomorphiques, les deux robots du film (TARS et CASE) ressemblent davantage à des machines et des outils. Ces derniers ont toutefois des rôles importants durant le film et sont considérés comme des membres à part entière de l'équipe de Cooper. Il y a aussi un troisième robot (KIPP) dans cette séquence, mais celui-ci n'est pas fonctionnel, car il a été trouvé en pièces et inactif par l'équipe à la base de Mann.

l'inspiration historique du design est très importante. La designer des costumes du film, Mary Zophres, souligne ensuite dans le même documentaire des suppléments : « The spacesuit has a NASA aesthetic that's a little bit more modern, a little bit updated as opposed to like sort of a sci-fi aesthetic ».

L'esthétique de l'intérieur de la base de Mann, telle que perçue dans la Figure 4.11, a aussi la particularité d'avoir à la fois un style vérisimilaire un peu terni, mais familier rappelant le style de la réelle Station Spatiale Internationale, mais également un style domiciliaire, immaculé, hautement éclairé et de grande dimension, énonçant l'aspect artificiel et colonial de leur mission.

Ces derniers objets science-fictionnels (les vaisseaux, les robots, les uniformes spatiaux et la base de Mann) présentent à la fois des caractéristiques familières nostalgiques rappelant les années 1980 (plus particulièrement de la représentation de l'anticipation du futur tel qu'imaginé à cette époque), et un style moderne, minimaliste, mis en relation avec un contexte étranger. Nous considérons ainsi ces éléments technologiques, comme des témoins de l'état d'avancement technico-scientifique de la société fictive représentée. À la lumière de nos dernières observations, nous proposons donc le thème suivant : « **état eutopique d'innovations technologiques science-fictionnelles d'aspect rétrofuturiste** », afin de décrire un certain progrès de la société étatsunienne (personnifiée par la NASA dans ces scènes), malgré sa situation (dystopique) ambiguë sur Terre.

Tirant à sa fin, le bloc narratif est à ce stade-ci hautement dramatisé sur un fond musical de Hans Zimmer à son paroxysme en volume et intensité. La séquence se conclut sur la planète de glace, alors que Cooper est secouru par Brand et que la base de Mann explose dû à un trucage de ce dernier et Romilly succombe dans l'accident. Au moment que la scène se conclut, la musique s'arrête complètement.

#### 4.4 Séquence 3 - La réalisation utopique nostalgique (02 : 35 : 12 à 02 : 43 : 56 - sur Blu-Ray)

La troisième séquence à l'étude est d'une durée de 8 minutes et 44 secondes et est fixée sur l'entièreté de la conclusion du film, ce qui constitue également le troisième acte temporel du récit. En voici une brève synthèse.

Après la retombée des moments dramatiques de la fin de la dernière séquence, Mann fuit avec une navette en direction de la station spatiale de l'équipe en orbite de la planète de glace. Le Dr Brand et Cooper partent à sa poursuite avec le second vaisseau. Par la faute d'une mauvaise manœuvre, Mann périt ensuite en faisant malencontreusement exploser une partie de la station spatiale, qui vrille à travers l'espace dans un plan spectaculaire. Cooper et Brand réussissent à rejoindre la station et en prennent le contrôle.

À la suite de cette péripétie, le duo approche le trou noir mentionné plus tôt et Cooper se sacrifie en se lançant à l'intérieur pour permettre à Brand d'échapper à l'attraction gravitationnelle de cette masse astronomique. Pensant se diriger vers sa mort, Cooper est étonné lorsqu'il remarque qu'il est plutôt emprisonné dans un tesseract artificiel. Il a accès à son passé et à celui de sa fille dans cet espace multidimensionnel étrange. Il a ainsi l'opportunité de transmettre des données quantiques à sa fille du passé, qui lui permettra de résoudre la fameuse équation de la gravité et ainsi sauver l'humanité de sa perte. Cooper est expulsé du tesseract et se retrouve inconscient près de la planète Saturne en l'an 2156. Récupéré par des astronautes, il se réveille dans la salle d'une clinique.

Nous avons fixé la troisième séquence de l'analyse à partir du premier plan où le visage de Cooper est aperçu dans la clinique jusqu'au fondu au noir du dernier plan avant le générique de fin. Nous considérons cette succession de scènes comme un bloc narratif en soi, car ensemble elles constituent une représentation claire et complète, difficilement divisible, de l'idéal utopique de cette société étatsunienne du futur.



#### 4.4.1 L'analyse esthétique et thématique

La séquence s'ouvre sur un gros plan du visage de Cooper, les yeux fermés, la tête déposée sur du tissu blanc. Il se réveille progressivement et un très gros plan sur ses yeux permet de mettre l'accent sur son regard évasif alors qu'il commence à regarder partout autour de lui en semblant chercher des repères pouvant lui indiquer où et quand il se trouve, et surtout dans quelle situation il est.

Un plan d'ensemble révèle une partie du contexte dans lequel se situe Cooper. L'astronaute est allongé dans le lit d'une clinique dont le style de la pièce et des appareils technologiques ressemble beaucoup à celui des hôpitaux contemporains. Un homme et une femme, visiblement professionnels du milieu de la santé,<sup>32</sup> se tiennent près du lit de Cooper et semblent veiller à son rétablissement. L'homme explique à ce dernier qu'il a théoriquement 124 ans (en années terrestres) et qu'il a été extrêmement chanceux d'être en vie, car il ne restait que l'équivalent de quelques minutes d'oxygène dans les bonbonnes de son uniforme lorsqu'une équipe de pilotes l'a repéré inconscient dans l'espace.

Pendant que l'homme fait part de ces informations à Cooper, celui-ci, s'étant désormais levé de son lit, s'avance tranquillement vers la fenêtre de la pièce semblant intrigué par des voix de l'autre côté du rideau fermé. Pour cette succession de plans, la caméra suit lentement et de manière fixe les déplacements de Cooper et le place au centre du cadre, faisant contraste avec les mouvements de caméra plus agités et hétéroclites des scènes de tension et d'action de la deuxième séquence analysée.

En ouvrant ensuite l'un des rideaux, Cooper assiste par la fenêtre à une partie de baseball entre de jeunes enfants. Si les exclamations et les bruits familiers caractéristiques du sport (la batte de baseball percutant une balle) l'avaient initialement intrigué, la scène qu'il aperçoit dehors défie non seulement ses souvenirs du jeu (un rappel de la première séquence que nous avons analysé), mais aussi les lois de la gravité. Une fois frappée, la balle de baseball poursuit sa trajectoire en

---

<sup>32</sup> Les deux individus sont vêtus d'uniformes blancs presque identiques à ceux portés par les médecins et infirmiers contemporains, et la femme tient un stéthoscope dans sa poche, permettant ainsi de suggérer leur profession.

altitude et brise la fenêtre d'une maison à l'envers dans le ciel (Figures 4.12 et 4.13). Un des plans suit le mouvement de tête de Cooper qui suit la balle de bas en haut, illustrant sa surprise.



Figure 4.12 Plan d'ensemble - Milieu de l'axe vertical du cadre - *Interstellar* (2014) (02 : 35 : 44)



Figure 4.13 Plan d'ensemble - Fin de l'axe vertical du cadre - *Interstellar* (2014) (02 : 35 : 47)

Cette succession de plans fait part d'un portrait très familier, dont les caractéristiques globales sont presque identiques à celles de la société présentée dans la première séquence et des parties de la deuxième séquence. Le terrain de baseball, la disposition des champs et les façades des maisons sont tous des éléments provenant directement de cette figure emblématique de la petite ville étatsunienne. L'exception qui fait en sorte que cet environnement rural n'est pas exactement la copie de celui visité plus tôt dans le récit est le *novum* apparent de cet espace courbé n'obéissant

pas aux lois de la gravité<sup>33</sup>. Nous proposons de regrouper l'ensemble de ces éléments qui caractérisent le premier aperçu de Cooper de la société de l'avenir, par le thème « **rétrospective contemporaine du rêve étatsunien de la petite ville nostalgique** ».

Cooper sort ensuite de la salle de la clinique et fait une visite de la station avec un jeune homme, en commençant par un hangar où s'affairent des employés faisant la maintenance de quelques véhicules spatiaux ressemblants au vaisseau qu'il a utilisé auparavant lors de sa mission. Cette courte scène illustre la nature exploratrice de l'humain de l'avenir, qui semble s'être afféré, dans les décennies suivant la dernière séquence, à produire de nouveaux vaisseaux spatiaux, à un point où la construction d'un espace comme celui du hangar est devenue nécessaire. Cet élément symbolise un retour de cette communauté aux racines expansionnistes de la société étatsunienne historique. Nous thématiserons davantage cette caractéristique en précisant ses aspects dans les cas suivants.

Cooper et l'homme se retrouvent à l'extérieur du bâtiment du hangar dans un secteur communautaire où quelques enfants circulent dans un paysage peuplé de végétaux et d'arbres. On y voit un monument de pierre inauguré en l'honneur des missions *Lazarus* et *Endurance*, avec les noms de famille des explorateurs. Ce monolithe fait également penser à une pierre commémorative colonialiste, à la manière des statues historiques des colons ayant exploré le continent américain, ornant aujourd'hui des parcs publics notamment. Cet objet rappelle ainsi que cette société ne s'est pas toujours trouvée à cet endroit, c'est une colonie spatiale.

---

<sup>33</sup> Cette apparence étrange de l'environnement résulte de la cylindrique de la station spatiale dans laquelle les personnages se trouvent, dont l'aboutissement a été permis grâce aux calculs de Murph dans sa résolution de l'équation de la gravité.



**Figure 4.14 Plan rapproché - Enclave aliénante - *Interstellar* (2014) (02 : 37 : 26)**

Cette petite communauté tapisse en effet la surface intérieure d'une station spatiale cylindrique géante, dont les frontières physiques de l'enclave sont représentées sous la forme de parois solides et opaques, avec des surfaces vitrées rétroéclairées par le soleil, positionnant clairement cet environnement dans le vide de l'espace. Cette image (Figure 4.14) sort tout droit d'un contexte science-fictionnel onirique ressemblant au monde du rêve représenté par Nolan dans *Inception* (2010). Des champs et des bâtiments familiers en arrière-plan de la Figure 4.14 sont courbés pour suivre la courbe du cylindre (conçus de manière numérique), rendant difficile la conjugaison « étranger-familier » que nous observons dans le film depuis le début de l'analyse.

À la lumière de l'analyse de ces dernières scènes et de la Figure 4.14, nous estimons que cette société du futur semble à la fois s'être épanouie dans l'exploration spatiale (sidéral) et l'expansion spatiale (territoriale). L'espace colonisé par cette société, afin de lui permettre de construire sa propre eutopie<sup>34</sup>, inclut des sections naturelles fabriquées en harmonie avec la société. La rubrique kempfienne de la nature est alors ici appliquée au-delà de la domestication de la nature sauvage et hostile. L'environnement de cette société est entièrement assujetti aux membres de la communauté dans cette enclave fermée. Ainsi, nous proposons le thème « **enclave eutopique d'une colonie**

<sup>34</sup> Nous considérons que la société étatsunienne représentée dans ces dernières scènes est eutopique, selon la description du terme dans l'ouvrage *L'utopie aujourd'hui* (Bouchard *et al.*, 1985). En se fiant exclusivement à l'esthétique, aux thèmes et élément diégétiques représentés dans ces scènes, nous estimons que cette société du futur est un lieu idéal, sécuritaire et en harmonie avec son espace (en tant que territoire et environnement naturel), car exempt de tempêtes de poussière et autres aspects hostiles liés aux conditions de vie.

**dont la nature est maîtrisée** », à partir de la rubrique de la nature, pour situer le contexte de cette société et son aspect.

Maintenant, après le parcours de Cooper à travers les champs (Figure 4.14), une nouvelle courte scène s'ouvre avec un panoramique horizontal, se concluant avec un déplacement (travelling) vers l'avant pour ajuster le cadrage sur un écran au niveau du sol sur lequel est diffusée la série d'entrevues des victimes du « Dust Bowl » du premier acte du film, alors que Cooper et l'homme marchent tranquillement vers la maison familiale. Celle-ci est la même qu'à la première et la deuxième séquence, car elle aurait été déplacée sur cette station afin d'en préserver la valeur historique (car Murph est considérée sur Terre comme la sauveuse de l'humanité, celle qui a résolu la formule de la gravité).

Cooper et l'homme rentrent par la porte d'entrée de la maison et un plan d'ensemble détaille la condition dans laquelle celle-ci se trouve, soit qu'elle est très propre, il n'y a pas de poussière et elle est employée comme un musée ou un site historique, avec même des cordes rouges bloquant l'accès à d'éventuels visiteurs. L'homme qui accompagne Cooper déplace l'une de ces cordes pour laisser entrer Cooper. La caméra se déplace (en travelling) vers l'avant en mettant l'accent sur Cooper qui semble étonné de l'état de sa maison. Il passe sa main à la surface d'une table et fait un geste des doigts comme s'il cherchait en vain de la poussière. Cette situation accentue la représentation eutopique de cette société de l'avenir préservée de la toxicité et de l'hostilité de l'environnement terrestre des dernières séquences.

Plus tard, Cooper se rend à la clinique pour aller visiter sa fille, qui, toujours en vie après plusieurs décennies, a fait le voyage à partir d'une autre station spatiale pour le revoir. La trame musicale douce et optimiste s'intensifie subitement lorsque Cooper ouvre la porte d'une pièce en y voyant une grande quantité d'individus de tous âges (sa descendance) et Murph dans un lit regardant avec étonnement son père. Un gros plan capture ensuite le visage de Cooper et la musique s'arrête d'un coup. Un plan rapproché cadre Murph en sanglots et la trame musicale reprend. Une succession de gros plans alterne entre les expressions faciales de Cooper et Murph, alors que celle-ci lui dit de partir voir Brand, qu'elle ne veut pas que son père la voie mourir.



Le monologue de Murph est ponctué d'un montage de plans qui se suivent rapidement sur un fond musical s'intensifiant davantage. Des plans présentent à la fois Cooper tentant de subtiliser une navette spatiale avec l'aide de TARS, et Brand sur la planète de Edmunds (une autre planète du trou de ver explorée auparavant dans le cadre de missions de la NASA). Des plans d'ensemble et moyens suivent Cooper dans un hangar, alors qu'il s'imisce dans un vaisseau avec TARS.



**Figure 4.15 Plan rapproché - Brand sur la planète de Edmunds - *Interstellar* (2014) (02 : 41 : 59)**

Sur la planète de Edmunds, Brand observe le robot CASE débayer l'entrée de la base de Edmunds, qui semble être en partie ensevelie (Figure 4.15). Dans un plan d'ensemble de la planète, nous pouvons observer que celle-ci ressemble beaucoup à un désert terrestre. L'environnement de cette planète ne détient pas le caractère étranger de la planète de Mann, même qu'elle semble plutôt familière. Aucune caractéristique du territoire et de la nature de ses matériaux ne permet de déterminer que c'est une planète différente de la Terre. Des vallées et des collines stériles s'étirent à l'horizon et le ciel semble légèrement bleuté. Le drapeau des États-Unis flotte toujours au vent, mais est déchiré, symbolisant une imagerie patriotique abîmée.

De son côté, Cooper est vêtu d'une combinaison d'astronaute grise et est à bord d'un vaisseau. Le plan d'une porte s'ouvrant sur l'espace signifie que Cooper est ensuite prêt à quitter la station spatiale pour rejoindre Brand. Sur sa planète, le Dr Brand retire ensuite son casque et marche vers une colonie en arrière-plan, démontrant que non seulement l'air dans cet environnement est respirable comme celui de la Terre, mais qu'elle a réussi à coloniser ce territoire sauvage (Figure 4.16).



**Figure 4.16 Plan d'ensemble - Nouvelle colonie - *Interstellar* (2014) (02 : 43 : 44)**

Un large drapeau des États-Unis est également visible dans ce plan, cette fois-ci en bon état. Ce plan conclut la séquence et ainsi le film, avec la fin du monologue de Murph en trame de fond où elle parle de Brand, incitant son père à aller la rejoindre : « She's out there... setting up camp... alone... in a strange galaxy. Maybe right now she's settling in for the long nap... by the light of our new sun... in our new home ». Le thème représenté ici peut alors être identifié ainsi : « **déclenchement du programme utopique colonialiste du nouveau “Nouveau Monde”** ».

Cette scène met fin au bloc narratif de la troisième séquence de notre analyse d'*Interstellar* (2014). Nous reviendrons sur les éléments esthétiques relevés et les thèmes identifiés du film lors de l'analyse comparative du corpus en chapitre 5. Poursuivons maintenant l'analyse en abordant cette fois-ci le film *Ready Player One* (Spielberg, 2018). Nous commencerons par présenter la documentation externe au film, soit une courte biographie du réalisateur Steven Spielberg, ainsi que le contexte de la production du film, de sa diffusion et de sa réception. Nous poursuivrons ensuite par une brève description du récit de *Ready Player One* (2018) et enchaînerons avec l'analyse esthétique et thématique des trois séquences sélectionnées.

#### 4.5 Le cinéma de Steven Spielberg

Né à Cincinnati en 1946, le réalisateur, producteur et scénariste étatsunien Steven Spielberg est une figure emblématique du cinéma, dont la carrière cinématographique s'étend sur plus de cinq décennies<sup>35</sup>. Nombre de ses œuvres ont marqué la culture étatsunienne et le reste du monde. Le professeur en études cinématographiques, Lester D. Friedman, présente, dans la préface de son livre *Citizen Spielberg* (2022), l'impact du réalisateur comme suit :

No other film artist in history has matched his [Steven Spielberg] uncanny ability to tap into the public's collective imagination while displaying a business acumen usually reserved for CEOs of Fortune 500 companies. Steven Spielberg is unarguably the most influential filmmaker since the 1960s. « Spielberg », in effect, has become a brand name, and his films often interact not only with American cinema but with larger issues within American culture too. (Friedman, 2022, p. xviii)

Spielberg est considéré comme étant le réalisateur le plus lucratif au box-office mondial, devant James Cameron et les frères Anthony et Joe Russo (The Numbers, 2025). Il est également le réalisateur appartenant au mouvement cinématographique étatsunien du « Nouvel Hollywood » (prenant place à partir des années 1960 jusqu'aux années 1980) ayant le plus de films archivés dans la collection audiovisuelle culturelle de la bibliothèque du Congrès à Washington, avec sept œuvres (*Jaws* [1975], *Close Encounters of the Third Kind* [1977], *Raiders of the Lost Ark* [1981], *E.T. the Extra-Terrestrial* [1982], *Jurassic Park* [1993], *Schindler's List* [1993] et *Saving Private Ryan* [1998]).

Les films du cinéaste rejoignent une diversité de genres et sous-genres, allant des œuvres historiques biographiques (*Lincoln*, 2012) aux aventures d'action (*Raiders of the Lost Ark*, 1981), en passant par le remake d'une comédie musicale classique (*West Side Story*, 2021). La plupart ont toutefois pour point commun dans leur récit les thèmes de la famille et du courage, et le héros principal est souvent un jeune adolescent ou un homme passionné et captivé par un désir

---

<sup>35</sup> Steven Spielberg a acquis une certaine reconnaissance pour quelques-uns de ses premiers courts métrages alors qu'il était encore adolescent (particulièrement pour *Amblin'* [1968]). Sa notoriété s'est toutefois confirmée avec ses premiers longs métrages : *Duel* (1971), *The Sugarland Express* (1974) et *Jaws* (1975). Nous avons sélectionné le film *Duel* (1971) et le plus récent film du réalisateur au moment de l'écriture de ce mémoire, *The Fabelmans* (2022), comme marqueurs délimitant l'étendu de la carrière de celui-ci. Une filmographie comportant précisément 36 longs métrages (incluant le tout premier long métrage non-professionnel du réalisateur : *Firelight* [1964]), déployés sur 51 ans (de 1971 à 2022).



spécifique<sup>36</sup>. Le 34<sup>e</sup> film de Spielberg, *Ready Player One* (2018), présente également ces caractéristiques. Ce film d'action de science-fiction suit le personnage de Wade Owen Watts, un adolescent étatsunien introverti, alors qu'il s'aventure dans une quête par l'entremise d'un jeu de réalité virtuelle accompagné de ses amis atypiques. À la manière du film *The Goonies* (Donner, 1985), *Ready Player One* (2018) rassemble un groupe de jeunes personnages dans le contexte d'une chasse au trésor dangereuse teintée d'humour grand public, d'amitié et d'amour.

*Ready Player One* (2018) est le cinquième film le plus rentable de Spielberg au box-office mondial, avec 607,874,422 USD de recettes pour un budget de 175,000,000 USD (IMDb, 2024). Selon IMDb, le film du réalisateur ayant rencontré le plus grand succès commercial est *Jurassic Park* (1993), atteignant mondialement 1,104,379,926 USD, avec un budget de 63,000,000 USD, moins de la moitié de celui de *Ready Player One* (2018).

Le genre de la science-fiction est assez prédominant et populaire dans la filmographie de Steven Spielberg. Les principales thématiques abordées dans ces productions sont les extraterrestres (*E.T. the Extra-Terrestrial* [1982]) et l'intelligence artificielle (*Artificial Intelligence : AI* [2001]). En conversation avec le réalisateur canadien James Cameron, dans le cadre de la série télévisée documentaire *James Cameron's Story of Science Fiction* (Cameron *et al.*, 2018)<sup>37</sup>, Spielberg s'exprime sur le genre de la science-fiction et affirme qu'il voit surtout son apport dans sa manière d'exposer dans un cadre narratif les enjeux du présent et les craintes pour l'avenir :

We're always worried about where's the world going and is this world coming to an end? A lot of science fiction basically capitalizes on those fears. How through filmmaking and how through storytelling can we stop the apocalypse? Can we at least [delay] the apocalypse? The best science fiction [stories] are cautionary tales. (Frakes *et al.*, 2018, p. 69)

---

<sup>36</sup> Lester D. Friedman caractérise les protagonistes masculins de la cinématographie de Spielberg, comme étant des « man-boys » ou « boy-men » déstabilisant l'ordre social conventionnel (Friedman, 2022, p. xix). Ce sont pour la plupart des rêveurs motivés par la réalisation ou la découverte de quelque chose de meilleur que leur propre réalité. « Spielberg's male characters are filled with fears about their masculine roles in an evolving society whose gender roles keep shifting. Every one of the director's men struggles with his actions as father or husband, as son or lover. The result is a cinema suffused with male anxiety, one in which macho aggressiveness is consistently balanced with awkward uncertainty » (2022, préface p. xx), ajoute Friedman.

<sup>37</sup> Les échanges de la mini-série télévisée documentaire entre James Cameron et Steven Spielberg ont été retranscrits dans le livre éponyme (Frakes *et al.*, 2018) à partir duquel nous citons les propos.

Lors du même entretien, le cinéaste discute aussi de l'importance des thèmes d'espoir et d'optimisme dans ses œuvres et des difficultés qu'il a eues dans la production de *Ready Player One* (2018) dont le récit littéraire original (Cline, 2011) est davantage pessimiste et de dystopique. Pour l'adaptation cinématographique du roman, Spielberg explique s'être davantage concentré sur l'élaboration du monde virtuel de l'OASIS, qui est justement décrite comme étant une réalité sans limites où tout est possible (d'où le nom d'oasis, décrivant un espace fertile idéal) :

To do a dystopian story for me means I have to lose all hope. I have to actually spend half-year to a year of my life in a state of depression. I'm currently in production on Ready Player One. The real world in Ready Player One is a dystopian 2045 future. But the OASIS, the virtual world where [people] go to really have a cyber life, is a world where you can be and do anything you want. You can live out your greatest fantasies. That's the closest thing I've gotten to dystopian. (Frakes *et al.*, 2018, p. 70-71)

Pour le reste de notre mémoire, nous ne nous référons pas au roman éponyme écrit par l'auteur étatsunien Ernest Cline, car Spielberg a changé plusieurs éléments de l'histoire originale pour l'adapter au cinéma. Étant donné que plusieurs libertés créatives ont été adoptées dans la réalisation du film, celui-ci sera considéré comme une œuvre à part entière. Ainsi, lorsque nous aborderons « *Ready Player One* », ce sera exclusivement pour désigner la production cinématographique sortie en 2018 et non le livre. Poursuivons avec une brève description du film avant de débiter l'analyse.

#### 4.5.1 *Ready Player One* (Spielberg, 2018)

Le 34<sup>e</sup> film de Steven Spielberg est l'œuvre de sa filmographie faisant usage de la technologie numérique (CGI et capture de mouvements) la plus avancée à ce jour. L'équipe du cinéaste a travaillé avec onze compagnies de design numérique différentes pour réussir à réaliser *Ready Player One* (2018) en capturant près de 6500 plans numériques, ce qui équivaut à un peu plus de la moitié du film (Friedman, 2022, p. 23).

Dans une combinaison de rendus entièrement développés de manière numérique, de plans hybrides entre des prises de vue réelle et de réalité virtuelle, et de scènes filmées avec de vrais acteurs et décors, ce film fut difficile à produire pour le réalisateur qui n'est pas nécessairement un habitué

de ce processus<sup>38</sup>. « This movie was one of the hardest films I've ever had to make, because it's not like taking a crew and going off and filming. There are so many iterations, so many technological levels to create and realize the OASIS, and even to realize the real world », explique Spielberg dans une entrevue tirée des suppléments du Blu-Ray. Il ajoute, durant la même entrevue :

We're creating a virtual world, but it can't look like a cartoon world. It's got to be almost as realistic as the real world, but just enough of a difference that the audience knows when we're in a digital universe. As distinguished from what we're accustomed to watching movies on film in a real-world location. And it was hard to do. It was very, very difficult to do.

D'une durée de 2 heures et 20 minutes, *Ready Player One* (2018) aborde les sujets de l'autoritarisme, de l'omniprésence de la technologie, de la pauvreté et de la nostalgie. Le film de Spielberg est centré autour d'un jeune personnage choisissant de participer à une compétition élaborée par un homme mystérieux et fortuné, dont le prix est la succession de son entreprise.

Comme nous l'avons fait pour *Interstellar* (Nolan, 2014), nous proposons de scinder en trois principaux actes narratifs le récit de *Ready Player One* (2018), à partir desquels nous relèverons les trois séquences à analyser. Le premier acte contient la situation initiale du film, commençant par un monologue de 9 minutes et 3 secondes<sup>39</sup> (de 00 : 02 : 20 à 00 : 11 : 23) du personnage principal, Wade Owen Watts, qui présente son histoire et le contexte de la diégèse. Il y décrit entre autres les quelques conflits et situations mondiales du passé qui ont mené aux conditions dystopiques de la société dans laquelle il est né, les principales caractéristiques de la console de réalité virtuelle OASIS et les détails de la compétition. Durant la suite de cet acte, Wade réussit à gagner la première clé de la chasse au trésor et acquiert une grande notoriété, ce qui menace toutefois sa vie privée, par un retournement dramatique de la situation qui fait aboutir le récit dans le deuxième acte.

---

<sup>38</sup> Steven Spielberg a souvent utilisé des nouvelles technologies dans le développement de plusieurs films de sa filmographie, mais il est rare qu'il ait employé plus d'un type de technique numérique dans une même production comme il l'a fait pour *Ready Player One* (2018). Il a notamment travaillé à deux reprises sur des films en grande partie numérique, avec *The Adventures of Tintin : The Secret of the Unicorn* (2011) et *The BFG* (2016).

<sup>39</sup> Le monologue du personnage principal est interrompu à quelques brèves reprises pour permettre un léger dialogue avec un autre personnage, Aeche, et aussi pour laisser la place à la diffusion de quelques extraits historiques servant à illustrer ses propos.

Durant celui-ci, le personnage principal et ses amis s'aventurent de péripétie en péripétie, pour tenter de trouver les deux clés restantes afin d'obtenir le grand prix avant le « vilain » de l'histoire, Nolan Sorrento. L'acte se termine par une grande guerre virtuelle réunissant le groupe de personnages principaux et un nombre élevé de joueurs dans OASIS, contre Sorrento.

Dans le troisième et dernier acte du film, Wade se retrouve seul contre Sorrento dans un duel de l'OASIS qu'il perd. Son avatar virtuel retrouve toutefois la vie et il réussit à gagner la compétition malgré le défi dans lequel ses amis et lui se trouvent dans le monde réel, pourchassés par l'équipe de Sorrento.

Les trois séquences de *Ready Player One* (2018) que nous analyserons proviennent de la situation initiale du récit, de ses péripéties et de sa situation finale, correspondant à chacun des actes du film. Les séquences ont été choisies pour leur dimension esthétique et leur thématisation de la société étatsunienne et de l'utopie.

#### 4.6 Séquence 1 - La présentation du réel et du virtuel (00 : 00 : 50 à 00 : 07 : 06 - sur Blu-Ray<sup>40</sup>)

La première séquence de notre analyse de *Ready Player One* (2018) d'une durée de 6 minutes et 16 secondes s'ouvre avec un plan noir sur lequel il est seulement indiqué en lettres blanches « Columbus, Ohio, 2045, "The Stacks" », référant au contexte spatial et temporel dans lequel se situe l'histoire. Ce premier plan défile sur un fond musical de la chanson de 1983 « Jump », du groupe Van Halen, témoignant d'emblée de la thématique rétro de la culture populaire des années 1980 qui tapisse le film dans son entièreté.

Le personnage principal, Wade, explique effectivement lors de son monologue que la chasse au trésor de James Halliday a fait ressurgir entre autres la mode vestimentaire des années 1980, ainsi que les séries télévisées, les films et la musique populaire de cette époque. Halliday a grandi durant

---

<sup>40</sup> Le film a été visionné sur un support de type « Blu-Ray » provenant d'un ensemble de deux disques (« Disque 1 : Long métrage sur Blu-Ray et suppléments », « Disque 2 : Long métrage sur 4K ULTRA HD ») produit en 2019 (Spielberg, S. (réalis.). (2018). *Ready Player One*. [Blu-Ray/4K ULTRA HD] États-Unis : Amblin Partners, Amblin Entertainment, De Line Pictures, Farah Films & Management, Reliance Entertainment, Village Roadshow Pictures, Warner Bros., RatPac-Dune Entertainment).

cette décennie et un intérêt particulier sur sa vie s'est manifesté après sa mort et le début de la compétition. Halliday a affirmé, dans un message posthume reçu par tous les usagers de l'OASIS après son décès, que les indices pour gagner la chasse au trésor nécessitaient une bonne connaissance de sa biographie.

Dans l'introduction du film, Wade affirme être né en 2027, à une période qu'il dénonce pour ses nombreuses révoltes sociales et des conflits majeurs ayant débouché sur des enjeux touchant un manque de nourriture et un appauvrissement généralisé. Ses parents étant décédés à ce moment, lorsqu'il était plus jeune, il se trouve à vivre seul avec sa tante dans un quartier d'habitations précaires composé de maisons mobiles et de roulottes à Columbus aux États-Unis, au temps du récit, soit en 2045. Il décrit une société étatsunienne d'apparence dystopique où les maux du quotidien sont apaisés, voire effacés, par la réalité virtuelle qu'offre l'OASIS : « These days, reality is a bummer. Everyone is looking for a way to escape, and that's why Halliday was such a hero to us. He showed us that we could go somewhere without going anywhere at all ». Cette séquence a été justement sélectionnée pour, d'une part, la présentation qu'elle fait de la console de réalité virtuelle et son impact dans la société, ainsi que, d'autre part, la description rigoureuse de l'état et du lieu dans lequel Wade et sa communauté vivent. Le bloc narratif de la séquence se conclut avec la fin de la narration de Wade sur l'introduction de l'OASIS.

#### 4.6.1 L'analyse esthétique et thématique

Dans un fondu du plan noir initial jusqu'au premier plan visuel du film, la première séquence débute sur un large plan d'ensemble surplombant en plongée un vaste espace monochrome dont les limites sont presque indiscernables (il est possible de tout de même apercevoir la pointe de quelques gratte-ciels en arrière-plan). Ce paysage urbain est au premier regard une composition terne d'éléments stériles dans tous les champs du cadre. La teinte du ciel gris peine à se démarquer de cet amalgame de modules d'habitation ternis montés les uns sur les autres (Figure 4.17). Une multitude de drones de livraison à domicile se déplacent dans cette scène dont le bourdonnement se fait entendre par-dessus la trame musicale qui est déjà haute en volume et intensité.



**Figure 4.17 Large plan d'ensemble - Paysage des « stacks » - *Ready Player One* (2018) (00 : 00 : 59)**

La caméra circule parmi les monticules d'habitations dans un déplacement avant (travelling), permettant d'observer en plus amples détails les modules. Si le paysage dans son ensemble est relativement étranger, dont l'aspect est accentué par un dédoublement numérique (par CGI) des « stacks » (terme original en anglais pouvant être traduit par : empilade) pour susciter son ampleur, les éléments individuels ont une esthétique plus familière. Les maisons mobiles et les roulottes dont est constitué cet amas ont un style semblable aux modèles contemporains qui existent sur le marché, bien que certains exemples semblent « rétro » même pour l'époque actuelle (au moment où ce mémoire a été écrit, soit en 2025).

Le plan se fixe ensuite sur le personnage de Wade sortant par la fenêtre d'une roulotte placée au sommet d'un des monticules. La caméra le suit dans une succession de déplacements à l'horizontale et à la verticale, alors qu'il marche sur différents paliers pour descendre rejoindre le sol. Au passage, un plan d'ensemble capte la présence d'un écran géant installé à même la façade de l'un des « stacks ». Celui-ci diffuse une publicité d'un costume haptique<sup>41</sup> en énonçant en très larges caractères et avec une voix grave : « Get ready for the feel, the feel of real. X1. No pain, no gain ». Cet exemple de publicité commerciale illustre un état capitaliste de cette société du futur, tel que l'imaginait Fredric Jameson (2005/2007 et 2005/2008). Comme celui-ci le suggérait dans

---

<sup>41</sup> Le progrès technologique présenté dans cette société semble particulièrement développé dans le domaine du jeu vidéo, spécifiquement de l'OASIS. Les vêtements qualifiés d'« haptiques » dans le récit signifient un type d'équipement permettant aux usagers de mieux ressentir physiquement les sensations vécues dans le monde virtuel. Il est suggéré dans le cadre du récit que ce type de technologie est assez dispendieux.

ses ouvrages sur l' « archéologie du futur », la société capitaliste contemporaine a de la difficulté à penser ou rêver un futur eutopique qui s'éloignerait du système capitaliste, car son modèle est systémique, ancré dans l'imaginaire collectif depuis plusieurs générations.

Ces dernières observations nous permettent de thématiser sur l'aspect utopique de ce premier aperçu d'une section (les « stacks ») de la société du futur. La communauté étatsunienne représentée dans ces scènes représente une dystopie ambiguë, tel que l'appellerait Guy Bouchard. Les conditions de vie dans les « stacks » semblent restreintes, tel que le suggère l'aspect global de cet espace urbain et stérile, qui est placé aux limites de la métropole de Columbus. Ce quartier d'apparence appauvrie et dystopique ne contient aucune forme de nature sauvage ou domestiquée provenant du sol, à part quelques pots de fleurs que fait pousser une dame du même « stack » que Wade (Figure 4.18).



Figure 4.18 Plan moyen - Au niveau du sol des « stacks » - *Ready Player One* (2018) (00 : 02 : 12)

Cette situation fait toutefois part de caractéristiques eutopiques, car le progrès technologique illustré ici (les multiples drones et les voitures futuristes qui circulent dans l'arrière-plan de la Figure 4.18) est en avance sur notre contemporanéité et extrapole l'esthétique et les concepts des innovations d'aujourd'hui pour imaginer leur développement dans le futur. Ce même progrès est par contre, comme nous l'avons précisé avec l'exemple de l'écran publicitaire géant, un aspect aussi dystopique de cette société, car son usage s'inscrit dans un cadre commercial et capitaliste. C'est pour cette raison que nous avons qualifié cette société par le thème « **dystopie ambiguë** ».



**d'une société commerciale progressiste** », tel que tiré, entre autres, de la rubrique kempfienne des fondations culturelles commerciales des États-Unis.



**Figure 4.19 Plan d'ensemble - Abondance de déchets - *Ready Player One* (2018) (00 : 02 : 20)**

Après avoir descendu de son « stack », Wade se dirige vers le lieu où il a l'habitude de se cacher pour aller se connecter au monde virtuel de l'OASIS. Il traverse un site de voitures délabrées (Figure 4.19) pour ensuite se faufiler à l'intérieur d'un véhicule dans lequel il semble s'être installé depuis un certain temps. Des coupures d'articles de journaux portant sur James Halliday tapissent les murs internes de ce petit sanctuaire et il y a des objets rétro un peu partout. Wade enfile un appareil autour du cou pour numériser son visage, met ses gants haptiques, démarre son tapis roulant « omnidirectionnel » et porte délicatement la visière à ses yeux. Nous notons deux thèmes dans cette courte succession de plans.

En premier, le site illustré dans la Figure 4.19 représente les retombées d'une certaine abondance de cette société capitaliste de surconsommation. Les déchèteries de la sorte existent dans la société contemporaine, mais la différence ici tient dans la composition du cadre de ce paysage. À l'avant-plan, des monticules de déchets et de véhicules en morceaux jonchent le sol, et il est possible d'apercevoir les colonnes de « stacks » à l'horizon en arrière-plan. Cet ensemble peint un portrait chargé d'abondance matérielle et d'occupation de l'espace. Tel que le suggère Jean Kempf dans son livre (2015), lorsqu'un environnement naturel restreint est domestiqué, il devient un lieu démocratisé et émancipé se faisant graduellement consommer par une culture de la surconsommation (2015, p. 71). Nous pouvons ainsi proposer le thème « **décadence d'un espace**



**surchargé par une accessibilité accrue à l'abondance** », pour désigner cette société du futur qui extrapole les enjeux contemporains de la pollution matérielle et de la surproduction.

Le deuxième thème que nous identifions dans ces dernières courtes scènes est abordé par l'esthétique de l'équipement de Wade pour intégrer l'OASIS. L'ensemble des appareils et des accessoires qu'il utilise et porte sur son corps afin de se connecter au monde virtuel constitue un *novum*. Les fonctions indépendantes du tapis roulant, des gants et de la visière sont familières, car représentent des objets dont l'usage est commun dans la société contemporaine. Aussi, l'esthétique des gants en particulier est rétro, rappelant les « Power Glove » de 1989, un accessoire pour la console Nintendo Entertainment System. Par contre, le collier qui permet de numériser le visage est nouveau, car emploie une esthétique holographique entièrement créée numériquement et ne fait référence à aucun aspect de la contemporanéité. Nous proposons alors de thématiser cette situation avec le thème « **progrès technologique rétrofuturiste familial** », pour suggérer la dualité entre la référence nostalgique de l'esthétique des années 1980 et le *novum* excédant les notions contemporaines des connaissances scientifiques.

Une fois à l'intérieur de l'OASIS, un univers de possibilités est présenté par Wade au travers d'un parcours entièrement constitué de manière numérique. Une succession rapide de courts plans fait voyager le public à travers une grande variété de mondes virtuels de jeu vidéo, dont les rendus numériques varient en réalisme d'une situation à une autre. Ce parcours effréné ralentit sa course pendant un moment durant lequel Wade présente son avatar virtuel nommé Parzival (Figure 4.20). Celui-ci se déplace dans une grande aire centrale de l'OASIS où l'on peut apercevoir une forte quantité de personnages. Il explique que ce sont tous des usagers et que la beauté de cette réalité virtuelle est son inclusivité. « People come to the OASIS for all the things they can do, but they stay because of all the things they can be. Tall, beautiful, scary, a different sex, a different species, live-action, cartoon. It's all your call », ajoute Wade.



Figure 4.20 Plan rapproché - Parzival parmi d'autres usagers - *Ready Player One* (2018) (00 : 04 : 49)

Il est intéressant d'observer cette culture d'inclusivité et de diversité dans l'OASIS. Nous pouvons rejoindre ce constat aux rubriques kempfiennes du syncrétisme culturel, de la liberté et de la démocratie afin de formuler le thème « **une communauté virtuelle inclusive** », pour illustrer le rêve utopique d'inclusivité et de mixité des cultures que cette société étatsunienne semble chercher à atteindre. Ceci nous amène à relever également la nature et l'état de cette utopie virtuelle. Dans le monde réel, à Columbus en 2045 (plus précisément, dans les « stacks »), la société étatsunienne représentée dans cette séquence se trouve dans une situation de dystopie ambiguë, mais il est plus difficile de déterminer le type d'utopie du monde (qui est plutôt un univers) que représente la réalité virtuelle.

L'OASIS n'est pas une dystopie, car au contraire, une partie des membres de la société étatsunienne de l'avenir se réfugie dans cette illusion pour quitter momentanément leur dystopie ambiguë en tentant de satisfaire des besoins financiers (de la monnaie peut être utilisée et gagnée dans l'OASIS) ou aspirer à de meilleures conditions de vie. L'OASIS n'est pas non plus une eutopie, car une quantité importante de mondes virtuels coexistent au sein de la console et tous ne peuvent pas être exclusivement eutopiques. Telle que l'a décrit Guy Bouchard (Bouchard *et al.*, 1985), l'utopie doit toujours être située dans un contexte spatial et temporel précis. Donc, nous considérerons l'univers de possibilités virtuelles de l'OASIS comme un tout, dont l'ensemble est l'espace utopique. La temporalité de l'utopie est l'époque à laquelle se trouve le récit, donc l'an 2045.

Nous suggérons ainsi le thème « **accessibilité d'un élan utopique virtuel** » pour décrire l'état utopique de l'OASIS. L'élan utopique est ici mis de l'avant, car, en considérant les fondements théoriques de Fredric Jameson (2005/2007, p. 34), il représente mieux cet ensemble d'utopies virtuelles que les usagers développent dans les différents mondes de l'OASIS. Un programme utopique, par exemple, implique une certaine réalisation concrète, sociale et politique collective, ce qui n'est pas possible dû à la nature illusoire et individualisante de la console de réalité virtuelle. L'élan utopique est plutôt décrit comme étant le processus de réalisation individuel d'un idéal, qui ne nécessite pas de transformer une société dans son ensemble.

Le bloc narratif de cette séquence se termine ensuite avec une succession de plans sous la narration de Wade, alors qu'il explique l'emprise de l'OASIS sur la vie des usagers. Les enjeux et dangers de la dépendance de ce type de technologie et de son omniprésence dans différentes sphères de la société sont ici relevés<sup>42</sup>.

#### 4.7 Séquence 2 - Les opprimés et les oppresseurs (01 : 13 : 07 à 01 : 17 : 14 - sur Blu-Ray)

La deuxième séquence de *Ready Player One* (2018) à l'étude est d'une durée de 4 minutes et 7 secondes et constitue l'une des péripéties du deuxième acte du film. Après avoir réussi à remporter la première clé de la compétition de James Halliday, Wade obtient une énigme qui l'aidera à déterminer à quel endroit se trouve la prochaine clé. Il se lie d'amitié avec un usager féminin qu'il a rencontré dans l'OASIS, dont l'avatar se nomme Art3mis. Ensemble, ils essaient de déchiffrer le message de la deuxième clé. Alors qu'ils s'y attendent le moins, le duo est traqué par des associés de Nolan Sorrento, un homme à la tête d'une entreprise qui désire gagner, peu importe le moyen, la compétition de Halliday pour acquérir l'OASIS et la monétiser en y ajoutant de la publicité et des forfaits.

Sorrento réussit à obtenir les renseignements personnels de Wade et orchestre l'explosion de bombes dans le quartier des « stacks » présenté lors de la première séquence. S'étant isolé dans sa

---

<sup>42</sup> Quelques exemples de cette succession de plans sont assez dramatiques. Le dernier usager présenté dans cette séquence est un homme dont l'avatar vient de mourir dans l'un des mondes de l'OASIS. Il s'exclame de colère et court dans la réalité pour essayer de sauter par une fenêtre d'un bureau pour se suicider. Il est arrêté avant par des collègues.

cache du site de voitures désuètes, Wade survit à l'attaque et Sorrento le pense mort. Le protagoniste fait ensuite la rencontre de Samantha Cook (Olivia Cooke), l'alter ego d'Art3mis dans le monde réel. Elle explique qu'elle fait partie d'un groupe de rebelles se révoltant contre l'entreprise de Sorrento et l'emprise autoritaire de sa force « policière »<sup>43</sup>. Plus tard dans le récit, le duo, accompagné d'Aech et de deux autres amis, découvre et remporte la deuxième clé de la compétition. Sorrento est mis au courant que Wade a obtenu la clé, signifiant qu'il est encore en vie. Cette deuxième séquence débute avec l'équipe de Sorrento essayant de traquer et éliminer Wade, et prend fin avec la fuite du protagoniste.

#### 4.7.1 L'analyse esthétique et thématique

La séquence s'ouvre sur un plan d'ensemble d'une rue de l'un des quartiers de la ville de Columbus. En avant-plan, quelques drones futuristes et imposants circulent en émettant un bourdonnement strident. Ceux-ci ont été envoyés par une équipe de Sorrento dirigée par le personnage F'Nale Zandor (Hannah John-Kamen) pour repérer un individu qui a déjà été en contact avec Wade, dans l'espoir de pouvoir retrouver celui-ci. Les drones ont un large logo « IOI » (Innovative Online Industries), de la compagnie de Nolan Sorrento, et ont un style assez impressionnant, avec un revêtement externe métallique et des lumières de couleur rouge. Leur esthétique science-fictionnelle est majoritairement familière, car les drones sont des appareils relativement communs dans la société contemporaine. Nous notons toutefois que ces objets sont tout de même identifiés comme étant des *novums* pertinents pour le récit, car leur comportement et leur rôle spécifique dans le cadre de la diégèse diffèrent largement des fonctions des drones contemporains.

---

<sup>43</sup> Le terme « policières » est ici entre guillemets, car les individus occupant ce poste pour l'entreprise de Sorrento ne font pas partie de la police, mais détiennent généralement les mêmes fonctions (ils peuvent arrêter des individus) que quelqu'un ayant une formation policière. Le style des uniformes des employés de Sorrento rappelle aussi celui de la police.



Figure 4.21 Plan d'ensemble - Les drones de IOI sont à l'affût - *Ready Player One* (2018) (01 : 13 : 08)

Ces drones arpentent les rues de la ville avec agressivité à la recherche de leur « proie » comme le ferait un chasseur de prime. Un drone spécifique se détache du lot et la caméra le suit de près (Figure 4.21) dans un déplacement vers l'arrière (travelling). Son design moderne, mais aussi rétrofuturiste, avec notamment le revêtement métallique lustré, fait contraste avec le contexte appauvri et délabré des ruelles qui se défilent derrière lui. Le drone vol ensuite au-dessus d'un marché public, toujours à la recherche de l'individu qui pourrait mener IOI à Wade et Samantha. En survolant quelques kiosques, le drone se met à examiner l'aspect de chaque individu présent afin de pouvoir identifier le tatouage du visage de leur « proie ». À ce moment, le cadre du plan devient le point de vue du drone, avec des suites de codes qui défilent et des détails des éléments qu'il surveille (Figure 4.22).



Figure 4.22 Plan d'ensemble - Surveillance par drone - *Ready Player One* (2018) (01 : 13 : 20)



Ces premières courtes scènes de la séquence nous permettent d'identifier quelques caractéristiques thématiques de cette représentation de la société du futur dans la ville de Columbus. Nous avons décrit lors de l'analyse de la première séquence l'état du quartier des « stacks ». Celui-ci était associé à une sorte de « bidonville », dont l'aspect découlait surtout du contexte socio-économique et historique de cette époque parsemé de conflits, de guerres et d'un manque flagrant de nourriture et de moyens. En nous fiant maintenant exclusivement sur l'analyse des premiers plans et scènes de cette séquence, donc sans savoir si d'autres quartiers de la ville sont dans le même état, nous proposons le thème « **dystopie ambiguë urbaine** » pour désigner cette communauté de citoyens qui semble vivre dans de bonnes conditions sociales (Figure 4.22), malgré l'état déplorable des ruelles et de l'apparente pollution dans le ciel (Figure 4.21).

Ensuite, la présence des drones dans le contexte de ces dernières scènes permet aussi de suggérer une autre thématization de la représentation de cette société à partir de la rubrique kempfienne de la culture démocratique. En faisant la revue historique de la notion d'abondance dans la société étatsunienne à travers sa culture et son système économique, Jean Kempf soutient qu'une démocratisation et une accessibilité accrue à la consommation de biens peuvent conduire une société à l'excès, condamnée à un manque de ressources et poussée à l'impérialisme et le militarisme (2015, p. 23). Dans le cadre de cette séquence, qui peint concrètement le tableau d'une ville de l'avenir accablée par les conséquences d'un mode de vie de surconsommation, l'emprise agressive et intrusive de IOI par ses drones, notamment, peut suggérer une militarisation de la société.

L'entreprise de jeux vidéo IOI (considérée comme étant la deuxième au monde dans le récit en termes de richesse et popularité) a pour objectif principal d'acquérir plus de pouvoir auprès de la société et d'atteindre une plus grande richesse, grâce notamment à une prise de possession de l'OASIS (par l'entremise de la compétition de James Halliday). Pour l'aider dans cette mission, le directeur de IOI, Nolan Sorrento, a mis en place dans la société un large réseau d'instruments de surveillance, de troupes armées pour imposer sa loi, et d'usagers pour s'infiltrer dans l'OASIS dans le but de gagner la compétition à sa place et ainsi sécuriser son avenir financier. Les drones représentent ici cette emprise autoritaire de l'entreprise par la surveillance de la population. Le thème que nous identifions s'articule ainsi : « **militarisation de la société, conduite par les excès** ».

**d'une entreprise autoritaire capitaliste** ». Nous reviendrons sur d'autres occurrences de ce thème vers la fin de cette séquence.

Après que le drone a pu identifier dans le marché public l'identité de l'individu associé à Wade, la scène coupe pour ensuite s'ouvrir sur l'intérieur de ce qui peut sembler être une usine désaffectée (Figure 4.23). L'esthétique de cette pièce est assez familière et contemporaine. Il y a des graffitis sur la surface des murs, à l'image des ruelles extérieures, et l'état général hétérogène des lieux (il y a une multitude d'objets et de meubles disparates) est comparable à l'aspect « bidonville » des « stacks » composés de morceaux de véhicules et de maisons mobiles.



**Figure 4.23 Plan rapproché - Wade chez les rebelles - *Ready Player One* (2018) (01 : 14 : 21)**

Cet espace est occupé par un groupe de rebelles dont Samantha fait partie. Les membres de cette petite communauté se sont alliés ensemble contre IOI et son emprise autoritaire. Samantha explique justement à Wade plus tôt dans le film, que son père est décédé dans un « loyalty center » (un « centre de loyauté »<sup>44</sup>) et qu'elle dénonce cette injustice dont IOI serait responsable en tentant d'empêcher l'entreprise de gagner la compétition de Halliday, car le prix (l'OASIS) lui donnerait une plus grande influence sur la société.

---

<sup>44</sup> Ces centres de loyauté sont en quelque sorte des prisons de IOI dans lesquelles les usagers sont physiquement enfermés dans le monde réel et équipés d'une visière de réalité virtuelle pour effectuer des travaux forcés dans l'OASIS. Ces individus sont arrêtés par les troupes de « policiers » de IOI et emmenés dans ces établissements afin de rembourser une dette financière envers l'entreprise, prenant la forme, par exemples, de forfaits internet non payés ou d'investissements frauduleux dans l'OASIS. Il faut souligner que l'entreprise IOI est en effet propriétaire d'une diversité de commerces et de services électroniques.

Ce groupe de rebelles critique ainsi l'atteinte de IOI à la liberté et à la démocratie, en condamnant notamment (dans le cas de Samantha) la maltraitance pratiquée dans les centres de loyauté. Lorsque la liberté au sein de la société étatsunienne est ébranlée, des mouvements libertariens se forment pour défier l'autorité, selon l'observation historique de Kempf (2015, p. 82). L'auteur explique dans son livre que la thématique de la liberté a changé plusieurs fois de signification pour les États-Unis au cours de son histoire culturelle. L'acception actuelle du mot se rapproche du domaine des droits. Kempf note que depuis la deuxième partie du XX<sup>e</sup> siècle, aux États-Unis, les enjeux des droits civiques ont déclenché des affrontements sociopolitiques entre le libéralisme et le conservatisme, et remis ainsi en question l'autorité qui les cautionne.

Les révolutions collectives contre l'État caractérisent alors bien la société étatsunienne contemporaine, dont les communautés tiennent à leurs droits et à la liberté. En thématissant ce phénomène dans le contexte de cette séquence, nous suggérons le thème « **mouvement communautaire libertarien pour s'opposer à l'opresseur** », afin de décrire la nature de la relation entre la société et l'entreprise IOI.

Le bloc narratif de cette séquence change ensuite de direction avec l'arrivée soudaine d'un large groupe de « policiers » de IOI dans le quartier général des rebelles. Sur un fond sonore cacophonique juxtaposant quelques dizaines de cris d'individus et des bruits d'armes électrifiées, cet assaut tient surtout sa force esthétique dans la mise en noirceur de cet espace au moment où les assaillants entrent. Cette coupure de l'électricité permet de dramatiser l'événement en accentuant l'effet d'effroi suscité par le débarquement d'une vague d'individus agités habillés en noir foncé et de quelques drones. Ce moment est un exemple du thème de la militarisation de la société par IOI, tel que présenté plus tôt.

Les rebelles se font violemment pousser, se font arrêter et certains sont électrocutés par des agents de IOI. La maltraitance physique assénée ici témoigne d'un certain abus du pouvoir de l'entreprise et un excès dans son acharnement capitaliste de vouloir acquérir plus de richesse. Quelques agents de la « police » de IOI vont même jusqu'à pointer des armes d'assaut sur Samantha (Figure 4.24), qu'ils ont réussi à capturer alors que Wade a pu s'enfuir par la ruelle.





**Figure 4.24 Plan moyen - Samantha est opprimée - *Ready Player One* (2018) (01 : 15 : 14)**



**Figure 4.25 Plan d'ensemble - IOI arpente les ruelles - *Ready Player One* (2018) (01 : 15 : 39)**

La composition de la Figure 4.24, en particulier, fait penser à un peloton d'exécution, avec Samantha se tenant debout contre le mur, apeurée, menacée par plusieurs armes à feu. L'excès dont fait preuve IOI est ici à son comble, car non seulement les agents de l'entreprise sont prêts à envoyer des drones de surveillance dans la ville pour espionner (probablement illégalement) des individus et acquérir des informations sur eux et leurs déplacements, mais ils vont aussi jusqu'à faire usage de la force (potentiellement fatale) pour assurer leur emprise. La Figure 4.25 ne fait que présenter l'ampleur du contrôle de IOI dans la société et plus particulièrement de cet espace urbain dans cette situation. Des troupes d'agents arpentent les ruelles en cherchant Wade qui a fui l'usine désaffectée et a rejoint Aech, ou Helen (Lena Waithe dans le monde réel). L'autorité de Nolan Sorrento et IOI est ainsi omniprésente, occupant avec brutalité les différents espaces de cette société, les airs (avec

les drones) et le système de justice (avec ses agents). La séquence se termine avec la fuite de Wade à bord du véhicule de Helen et l'envoi de Samantha dans un centre de loyauté.

#### 4.8 Séquence 3 - Le vrai monde (01 : 51 : 50 à 01 : 58 : 00 - sur Blu-Ray)

La troisième séquence de notre analyse de *Ready Player One* (2018) dure 6 minutes et 10 secondes, prend place durant le dernier acte du film et s'articule autour de la victoire de Wade dans la compétition de James Halliday. Pour se rendre à cette conclusion, le protagoniste a dû passer au travers de plusieurs péripéties. Après avoir fui l'assaut de IOI à la fin de la dernière séquence, Wade a appris que des agents de l'entreprise avaient réussi à découvrir l'emplacement de la dernière épreuve qu'il est nécessaire de réussir afin d'obtenir la troisième clé de la compétition. Wade, Helen et d'autres amis se sont ainsi connectés à l'OASIS dans l'objectif de vaincre IOI et gagner la compétition avant Nolan Sorrento et ses sbires. Wade a ensuite lancé une invitation à tous les usagers de l'OASIS pour qu'ils le rejoignent dans un affrontement ultime (virtuel) contre l'entreprise.

Ce conflit s'est conclu par un duel entre Wade et Sorrento, dont le dernier a terminé vainqueur après avoir déclenché un appareil de destruction massive, dans la réalité virtuelle, qui permet de tuer instantanément tous les avatars se tenant dans un rayon déterminé. À partir du déclenchement de cette bombe (appelée « Cataclyst »), tous les usagers participant à cette bataille, incluant Wade et Sorrento, ont été déconnectés. Toutefois, grâce à un jeton lui attribuant une deuxième vie, obtenu plus tôt dans le film, l'avatar de Wade se réactive au même endroit où il est mort. Il est le seul dans ce monde.

Le bloc narratif de cette séquence débute à partir du moment où les amis de Wade et Sorrento se rendent compte que son avatar est toujours en vie – en parallèle narratif avec la rescousse de Samantha des bureaux de IOI –, jusqu'au moment où Wade parvient à gagner la compétition.

#### 4.8.1 L'analyse esthétique et thématique

La séquence débute sur un plan de Samantha, de face. Celle-ci revient à la course d'un lieu hors-champs, provenant possiblement des bureaux de IOI (et par extension le centre de loyauté) dans lesquels elle était captive. Dans une séquence précédant celle-ci, Samantha était contrainte par IOI à effectuer des travaux physiques par l'entremise de la réalité virtuelle. Enfermée dans une cellule du centre de loyauté et portant sur son visage une visière de OASIS, l'alter ego de Art3mis devait forcer avec ses bras dans le monde réel pour soulever et déplacer des objets lourds dans la réalité virtuelle. Elle avait toutefois réussi à contacter Wade et Helen pour participer à la bataille contre Sorrento, après laquelle elle s'est évadée de l'entreprise.



**Figure 4.26 Plan italien - Propagande contre patriotisme - *Ready Player One* (2018) (01 : 51 : 53)**

Samantha flâne maintenant dans les rues de Columbus en demeurant toutefois sur ses gardes, car IOI ne sait pas encore qu'elle a pu quitter son établissement et pourrait tenter de la recapturer. Le contenu esthétique de ces premiers plans de la séquence a une forte puissance thématique. D'emblée, cette courte scène peint le portrait d'une société vivant dans un état de dystopie ambiguë, tel qu'observé dans l'analyse des deux premières séquences. Les éléments relevés dans ces dernières qui permettent de confirmer cette représentation esthétique spécifique du futur se retrouvent encore ici (les débris, le ciel gris, un style monochrome généralisé et un état globalement dévasté).

La composition de la Figure 4.26, notamment, juxtapose non seulement ces caractéristiques « dystopiques » dans un même plan, mais présente également des thématiques patriotiques et autoritaires. Une très grande affiche promotionnelle de IOI en haut à gauche du cadre est placée à proximité d'un large drapeau des États-Unis, posté sur la façade d'un immeuble. Ici, les thèmes de la militarisation de la société et de la culture démocratique patriotique s'opposent. En effet, d'un côté, la publicité de IOI agit comme un outil de propagande autoritaire incitant la population à s'enrôler en tant qu'agent au sein de l'entreprise, avec la phrase connotative « ENLIST TODAY ». D'un autre côté, le drapeau du pays symbolise une unité de la nation et a pu signifier la notion de liberté démocratique pour le peuple étatsunien durant son histoire (Kempf, 2015, p. 27).

Avant de thématiser ce tableau, nous souhaitons mentionner que le drapeau des États-Unis en tant qu'objet est associé à un ensemble de règles et de codes régissant son usage et le contexte dans lequel il peut se trouver. Dans son livre (2015), Jean Kempf précise que dans une atmosphère de tensions raciales et sociales au début du XX<sup>e</sup> siècle, et par extension un éveil de l'américanité et du patriotisme, les États-Unis ont produit un code national du drapeau (« *National Flag Code* »), qui fera partie, dès 1942, de la législation étatsunienne (2015, p. 26). L'un de ces codes, toujours en vigueur aujourd'hui, stipule que le drapeau des États-Unis ne doit jamais être exposé (dans le pays) à « un niveau égal ou inférieur aux autres drapeaux nationaux » (2015, p. 27).

En considérant ceci, nous pouvons observer dans la Figure 4.26, que, ayant été un acte volontaire ou non de la part de l'équipe de production du film, le positionnement plus bas du drapeau dans le cadre que l'affiche de IOI peut symboliser un certain sentiment de supériorité de l'entreprise sur la société. Cela nous donne les outils nécessaires pour formuler le thème suivant représentant cette société : « **prédominance d'une propagande commerciale et militariste dans un contexte patriotique** ».

Après avoir marché quelque temps, Samantha est ensuite récupérée par Helen et leurs amis à bord d'un véhicule. Ils réalisent ensemble rapidement que Wade, se trouvant à l'arrière de la voiture, est non seulement toujours connecté à l'OASIS malgré l'explosion de la bombe, mais que son avatar est le seul restant pouvant essayer de gagner la compétition de Halliday. Une diffusion publique de Parzival (l'avatar de Wade) en train de participer au défi final de la chasse au trésor, c'est-à-dire



en jouant au vieux jeu vidéo Adventure dans l'OASIS, est partagée dans la visière de tous les usagers. Tout le monde peut observer Wade dans la réalité virtuelle.

Un plan extérieur du véhicule dans lequel se trouvent les protagonistes met ensuite de l'avant deux drones les pourchassant. F'Nale est ainsi aperçue dans un plan suivant à l'intérieur d'un large véhicule blindé, en train d'examiner sur un écran ce que les drones voient. Elle communique alors avec Sorrento en lui affirmant qu'elle a retrouvé les jeunes joueurs de jeux vidéo en cavale. Celui-ci se rend d'un pas déterminé vers une voiture du même style que celle de F'Nale et prend avec lui un fusil. Ces quelques éléments abordés brièvement dans le cadre du récit nous permettent tout de même de souligner une continuation des thèmes de militarisation et d'emprise autoritaire commerciale de IOI, personnifiés par le personnage de Nolan Sorrento et F'Nale. Cette fois-ci, toutefois, de gros plans et de très gros plans capturent en premier les détails de la technologie de surveillance employée par F'Nale dans son véhicule et en deuxième, la main de Sorrento alors qu'il demande à l'un de ses sbires de lui donner son fusil. Ce cadrage plus resserré sur certains éléments spécifiques accentue leur signification thématique en faisant résonner à travers le film les concepts de surveillance excessive et de tentative de meurtre pour justifier l'acquisition de richesses et de pouvoir.



**Figure 4.27 Plan d'ensemble - L'OASIS urbaine - *Ready Player One* (2018) (01 : 54 : 11)**

Pour poursuivre, en circulant ensuite en voiture dans la ville, Helen, Samantha et leurs amis aperçoivent par la fenêtre de la voiture une foule d'usagers captivés par la diffusion du jeu de Parzival (Figure 4.27). Dans cette très courte série de plans, il est possible d'observer un paysage

urbain hors de l'ordinaire dans lequel plusieurs individus de tous âges se tiennent debout, immobiles, avec une visière OASIS leur couvrant les yeux. À l'intérieur de ce contexte familier urbain, le *novum* de la visière portée en public suscite un effet étranger science-fictionnel et suggère le caractère d'une société ayant démocratisé et intégré ce type de technologie dans son style et sa quotidienneté<sup>45</sup>.

Nous proposons le thème « **accessibilité et omniprésence de la technologie** », pour décrire le phénomène général à l'œuvre dans ces quelques plans. Rejoignant la rubrique kempfienne de la démocratie et par extension l'accessibilité à la culture commerciale, cette thématisation de la société représente une extrapolation de la possible emprise de ce type de technologie dans l'avenir en commentant sur les enjeux contemporains de l'omniprésence du numérique dans la société et la quotidienneté. C'est un phénomène collectif.



Figure 4.28 Plan d'ensemble - Les oologues de IOI - *Ready Player One* (2018) (01 : 54 : 18)

<sup>45</sup> Bien que cet exemple spécifique du récit puisse sembler être un événement unique, car la population aurait été incitée à se connecter collectivement à l'OASIS seulement pour apprécier le moment historique de Parzival remportant le grand prix, d'autres exemples du film permettent de confirmer que c'est plutôt une habitude commune du futur. À la fin de la première séquence du film analysé, notamment, des plans présentent quelques individus d'un peu partout dans le monde en train de jouer dans l'OASIS. Certains d'entre eux sont situés dans des espaces publics, visières au visage.



Figure 4.29 Plan d'ensemble - Les oologues de IOI, suite - *Ready Player One* (2018) (01 : 54 : 25)

L'aspect événementiel de cette situation suscite même l'intérêt des propres employés de Sorrento, qui arrêtent leur travail pour contempler sur un grand écran la conclusion de cette aventure (Figures 4.28 et 4.29), au même titre que le public qui écoute le film. Les Figures 4.28 et 4.29 nous permettent aussi de décrire le design de l'intérieur de l'immeuble de IOI et le style adopté pour représenter son équipe de spécialistes. Ces derniers ont été engagés par la compagnie pour leurs connaissances biographiques de James Halliday et leur expertise dans les domaines connexes de, entre autres, la culture populaire, du cinéma, de la musique et des jeux vidéo. Les individus illustrés dans ces plans constituent la branche d'oologie de l'entreprise, provenant d'un jeu de mots avec « œufs », désignant ainsi une équipe de spécialistes exclusivement utilisée pour décoder les énigmes de Halliday et faire gagner à Sorrento la chasse à l'œuf.

Le style monochrome teinté bleu des vêtements<sup>46</sup> des membres de ce groupe rappelle un design assez contemporain qui s'arrime avec l'aspect épuré et minimaliste de l'espace dans lequel ils se trouvent. Les matériaux utilisés sont froids et reluisants, composés de béton et de métal, suggérant une infrastructure qui aurait pu coûter cher. Surtout lorsque mise en opposition avec la société dystopique (ambiguë) représentée au contraire par des façades d'immeubles ravagées et des usines

<sup>46</sup> Cet accoutrement peut aussi être désigné comme un uniforme de travail, considérant l'uniformité de l'adoption de ce style au sein de l'équipe et l'absence de ce design spécifique dans les ruelles et autres espaces visités lors de l'analyse des séquences.

désaffectées recouvertes de graffitis. L'uniformité<sup>47</sup> de ce groupe de spécialistes employés par IOI agit ainsi dans ces derniers plans, comme un indice de richesse et de modernité. Nous identifions alors le thème « **conformité stylistique et luxure d'une entreprise autoritaire et capitaliste dans un contexte sociétal de pauvreté et de difficultés sociales** », pour décrire le symbolisme de cette situation.

Durant le reste de la séquence, la voiture des protagonistes se fait attaquer par le camion de F'Nale qui a finalement pu les retrouver grâce à ses drones. Il y a un parallèle intéressant ici entre le danger réel de l'assaut de F'Nale et la réalité virtuelle dans laquelle Wade est connecté. Tous les faux mouvements du véhicule de Helen font secouer l'avatar de Wade dans l'OASIS. La séquence se termine avec une victoire pour Wade, qui obtient les accès de l'OASIS et la richesse de James Halliday.

---

<sup>47</sup> Il est intéressant de noter que les femmes et les hommes portent ici le même genre de vêtements. Ceci peut faire part d'une ouverture à l'inclusivité et à la diversité, mais dans le contexte de cette scène la chemise et la cravate symbolisent plutôt le contraire, soit une tentative de contrôle et de conformité pour ces agents de IOI.



## CHAPITRE V

### ANALYSE COMPARATIVE DU CORPUS

Dans ce chapitre, nous compilerons les éléments esthétiques et thématiques relevés lors de la précédente analyse des séquences des deux films du corpus (*Interstellar* [Nolan, 2014] et *Ready Player One* [Spielberg, 2018]). Tel que nous l'avons précisé plus tôt en présentant notre méthodologie et ses démarches, la pertinence d'observer un ensemble plus large de données provenant de deux films, plutôt qu'un seul, par exemple, tient dans la nature de notre sujet, des objectifs et des questions de recherche. Nous tentons d'étudier les manières que le cinéma de science-fiction étatsunien représente la société du futur. Plus de films à analyser signifie alors une plus grande quantité de résultats et donc une plus grande diversité ou plus d'occurrences de ces représentations, peignant un portrait plus fidèle du sujet.

Pour relever ces éléments, nous allons comparer les résultats des analyses des deux films en reprenant les diverses thématisations, et leur esthétique, identifiées tout au long de l'observation des séquences. Tel qu'ils le décrivent dans leur ouvrage *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2021), Pierre Paillé et Alex Mucchielli estiment que l'analyse thématique aurait deux fonctions : une fonction de repérage des thèmes et une fonction de documentation (Paillé et Mucchielli, 2021, p. 270-271). Nous avons procédé à la première fonction de l'analyse thématique en identifiant, lors de l'analyse de notre corpus, les différents thèmes relevant de la représentation de la société étatsunienne du futur. Enchaînons maintenant avec la fonction de documentation de ce type d'analyse, qui consiste concrètement à « construire un panorama au sein duquel les grandes tendances du phénomène à l'étude vont se matérialiser dans un schéma (l'arbre thématique) » (Paillé et Mucchielli, 2021, p. 271).

Nous matérialiserons ce panorama des résultats en sept sections distinctes représentant chacune une rubrique thématique. Les occurrences, parallèles et différences que nous pourrions établir entre les éléments thématiques et esthétiques relevés dans l'analyse des deux films seront ainsi comparées dans le cadre, respectivement, de chaque rubrique kempfienne et de la thématique de l'utopie.

## 5.1 Le commerce

Cette rubrique, telle qu'abordée par Jean Kempf dans son livre (2015), relève des origines mercantilistes de la société étatsunienne, dont les fondements caractérisent l'idéologie matérialiste et consummatrice de la société contemporaine.

La représentation de la société du futur dans *Interstellar* (2014) diverge largement de cette définition. Si nous avons pu identifier brièvement dans la première séquence du film (Figure 4.2) le thème de l'accessibilité à un certain confort et à une abondance symbolisant le « rêve étatsunien » (et par extension, une culture matérialiste de consommation), les deux autres séquences s'opposent à cette idéologie. Une société abondante en ressources est illustrée vers la fin du film, mais jamais dans un contexte commercial.

À l'opposé, le commerce est l'un des thèmes les plus récurrents analysés dans *Ready Player One* (2018). Les trois séquences du film impliquent toutes la présence d'un objet publicitaire ou commercial imposant de l'entreprise IOI (un grand écran de publicité, des drones et une affiche d'enrôlement [Figure 4.26]). Cette société est ainsi caractérisée par une prédominance commerciale excessive, autoritaire et militariste.

## 5.2 Le syncrétisme

Aussi associée aux thèmes parents de l'inclusivité et de la diversité, la rubrique du syncrétisme décrit le caractère « mainstream » et varié de la dynamique culturelle historique de la société étatsunienne.

Le corpus représente très peu cet aspect de la société étatsunienne, du moins dans l'analyse de six séquences<sup>48</sup>. Nous avons toutefois noté une occasion où cette rubrique pouvait être identifiée. La réalité virtuelle de l'OASIS, dans *Ready Player One* (2018), est présentée comme un ensemble

---

<sup>48</sup> Une analyse des films dans leur intégralité aurait peut-être apporté une nuance et une plus grande diversité d'occurrences de ce thème ou de sa parenté de thèmes, mais dans le cadre de notre mémoire une observation restreinte de la représentation de la société à travers six moments narratifs spécifiques était plus opportune.

d'utopies (illusoires) dans lesquelles chaque individu peut être qui il veut et faire ce qu'il veut. Le personnage principal de Wade, à la première séquence analysée, exprime cela ainsi : « People come to the OASIS for all the things they can do, but they stay because of all the things they can be. Tall, beautiful, scary, a different sex, a different species, live-action, cartoon. It's all your call ».

### 5.3 L'aspiration démocratique

La notion de démocratie est surtout thématisée dans la société étatsunienne sous les rubriques parentes du nationalisme, du patriotisme (drapeau des États-Unis) et de la liberté politique et socioculturelle.

Comme dans le cas de la rubrique du commerce, *Interstellar* (2014) ne met pas directement l'accent sur la thématique de la démocratie. L'analyse de la première séquence du film ne révèle pas d'autres thèmes démocratiques que l'exemple de confort du « rêve étatsunien » de la Figure 4.2 déjà proposé plus tôt. La deuxième et la troisième séquence comportent toutefois un thème récurrent de patriotisme et de nationalisme, avec notamment l'usage à de nombreuses reprises du symbole du drapeau étatsunien. Celui-ci est placé lors de missions hors de la Terre, sur la planète de Mann et sur la planète de Edmunds. Le drapeau signifie ici une appartenance à la société étatsunienne, malgré l'établissement d'une colonie dans une autre galaxie. Nous élaborerons davantage cet exemple dans la rubrique de la nature.

*Ready Player One* (2018) représente également cette société du futur par une thématisation démocratique axée notamment sur le drapeau du pays en tant qu'objet. Celui-ci est présenté une seule fois lors de l'analyse des trois séquences, mais sa présence est significative dans le contexte du récit. Le drapeau est en effet mis à l'opposé et en position inférieure d'une large publicité de propagande autoritaire et militariste de IOI (Figure 4.26), symbolisant l'emprise que l'entreprise a sur la société.

## 5.4 La nature

La rubrique de la nature, selon Kempf, représente surtout un « espace », un environnement naturel que les Étatsuniens doivent dompter afin de le façonner à leur image.

Cette thématique est beaucoup plus récurrente dans *Interstellar* (2014) que *Ready Player One* (2018). L'essentiel du récit du film de Christopher Nolan porte sur les sujets de catastrophe naturelle et de colonisation d'autres planètes. Ces deux exemples impliquent justement la nature et sa transformation. Se déroulant à trois époques différentes dans le futur, le récit de *Interstellar* (2014) présente une évolution de la signification de la rubrique de la nature pour la société étatsunienne. Dans la première séquence, la société rurale dans laquelle vivent le personnage principal de Cooper et sa famille est dans une piètre condition environnementale, car soumise aux aléas des tempêtes de poussière passagères.

Cette hostilité de la nature sauvage qui s'impose sur la société ne fait qu'empirer à la deuxième séquence se situant dans le futur de la première. La particularité de cette séquence est sa dualité de la thématique de la nature. D'un côté, la société rurale est menacée de mort par leur propre environnement qui est devenu plus dangereux. De l'autre côté, Cooper tente de conquérir la nature sauvage d'une planète glaciale afin d'aider son équipe à possiblement y établir une colonie. Ici, les thèmes de patriotisme, de colonialisme et de conquête représentent bien cette situation.

Enfin, à la troisième séquence du film (se situant encore plus loin dans le futur), la nature est maîtrisée, mais le thème du colonialisme est encore plus présent.

À l'opposé de *Interstellar* (2014), *Ready Player One* (2018) n'aborde non seulement pas la thématique de la nature durant son analyse, mais la société représentée dans cette fiction en est presque entièrement dépourvue. Toutes les surfaces et tous les espaces présentés sont relativement stériles et urbains.

### 5.5 L'exceptionnalisme

La rubrique kempfienne de l'exceptionnalisme fait référence à l'identité étatsunienne construite par son peuple et sa culture, relatifs aux aspects qui font de celui-ci une société unique, c'est-à-dire, en considérant sa géographie spécifique, sa politique, son histoire, et ainsi de suite.

Dans les six séquences observées, nous n'avons pas pu identifier d'exemples concrets de la représentation de cette rubrique dans les sociétés fictives illustrées. La seule allusion que nous avons pu faire à la rubrique est dans le cadre du thème de conquête de territoire dans la deuxième séquence de *Interstellar* (2014), alors que les personnages principaux cherchent à coloniser un nouveau territoire au nom de leur pays (symbolisé par la présence du drapeau des États-Unis).

### 5.6 La liberté

La thématique de liberté est assez large dans le modèle de Kempf (2015), car elle touche à plusieurs domaines. Toutefois, dans un contexte contemporain, la rubrique se rattache davantage au domaine du droit, avec par exemple la défense pour les droits civiques.

Il n'y a pas lieu de thématisation de la rubrique de la liberté dans les séquences de *Interstellar* (2014), mais il y a une occurrence à la deuxième séquence de *Ready Player One* (2018). La thématique de l'oppression est assez présente tout au long des trois séquences du film, mais la situation d'assaut et de capture par un large groupe d'agents de IOI à l'usine désaffectée a permis de relever le thème de mouvement libertarien de rebelles.

### 5.7 L'utopie

Il y a une divergence des représentations utopiques de la société étatsunienne entre les deux films. Si *Interstellar* (2014) présente une certaine évolution de l'état utopique de sa société à travers les

époques et les espaces, les utopies de *Ready Player One* (2018) ne changent pas de condition, mais sont plutôt précisées et nuancées.

Dans la première séquence de *Interstellar* (2014), sur Terre, la société agraire illustrée ici (en 2067) a un aspect légèrement contradictoire. Quelques scènes la présentent comme étant une typique « petite ville étatsunienne » nostalgique (Figure 4.2) et d'autres scènes (Figures 4.5 et 4.6) lui donnent des attributs d'apocalypse, d'une dystopie (ambiguë) dont les conditions de vie sont loin d'être idéales. Cette dualité témoigne de la soumission de cette communauté à son environnement, à sa nature sauvage. Ensuite, à la deuxième séquence du film (en 2092), la société étatsunienne est illustrée sur deux plans. D'une part, sur Terre, la « petite ville étatsunienne » nostalgique agraire peine à survivre, car les conditions de vie et l'impact de l'environnement se sont dégradés. D'autre part, sur une planète se situant dans une autre galaxie, le programme d'une société hypothétique utopique prenant la forme d'une colonie cherche à se concrétiser. Étant essentiellement les fondations d'une nouvelle société étatsunienne sur une autre planète, tel que le souligne la présence de drapeaux des États-Unis, cette situation implique les thèmes ancestraux étatsuniens de colonialisme, et de conquête de la nature et de son environnement.

Ces deux volets d'une même société sont ensuite confrontés durant la séquence à leur propre déchéance. Les deux formes d'« utopies » balancent vers la dystopie totale et n'accordent pas de place à un élan utopique suggérant l'accomplissement d'une possible eutopie.

Enfin, la troisième séquence (en 2156), toujours sur deux volets, présente la réalisation d'une société eutopique, fondée dans un esprit colonialiste de la création d'une enclave artificielle (une station spatiale). Le deuxième volet poursuit dans cette logique colonialiste avec le déclenchement en parallèle d'un programme utopique d'un « Nouveau Monde » sur une autre planète, toujours sous la symbolique du drapeau des États-Unis.

À l'opposé, *Ready Player One* (2018) prend place à l'intérieur d'une même temporalité (en 2045). La société représentée ici est majoritairement dystopique (ambiguë).

## CONCLUSION

Notre mémoire tire à sa fin et il est de mise, à ce chapitre-ci, de colliger les résultats de notre étude en commençant par proposer une synthèse de la recherche, de la problématique de départ, des objectifs et questions de recherche, et des principes fondamentaux de la démarche que nous avons employé tout au long du travail. Commençons par reprendre les sujets et les intérêts qui ont motivé cette recherche.

Le cinéma de science-fiction peut être décrit comme une « mythologie moderne » (Jobin, 2008), le « phénomène d'une société » (Hougron, 2000) ou simplement comme une industrie hollywoodienne, mais l'une des principales caractéristiques de ces récits spectaculaires situés à la frontière entre le réel et l'imaginaire, est la manière qu'ils s'y prennent pour représenter l'inconnu et l'impossible. Cette tâche d'illustrer l'absent, le chimérique, peut prendre forme dans les concepts d'utopie et du futur, notamment, qui désignent en soi l'atteinte d'un état ou d'une condition qui n'est pas encore concrète ou arrivée.

Créer à partir de rien est propre à la science-fiction contemporaine hollywoodienne qui s'équipe, entre autres, de haute technologie numérique pour réussir à produire une illusion d'une réalité autre. Imaginer l'avenir est aussi une pratique courante du cinéma de science-fiction. Ce type de réflexion nous a incités à aller rechercher des fondations idéologiques et théoriques pour nous aider à mieux contextualiser les concepts de science-fiction, du futur et d'utopie. Nous avons d'abord relevé les caractéristiques générales de ces concepts en abordant des textes et théories touchant à plusieurs domaines (Stover, 1972; Bouchard *et al.*, 1985; Sobchack, 1987/1997; James et Mendlesohn, 2003; Jobin, 2008; Dollo et Morissette-Phan, 2020; Langlet *et al.*, 2022) afin de présenter un tour d'horizon des sujets de notre étude avant de préciser leur cadre.

Nous avons ainsi ensuite abordé les concepts principaux de notre mémoire dans le contexte spécifique de leur emploi dans le cadre de notre recherche, soit la société étatsunienne du futur. Nous nous sommes inspirés de l'histoire culturelle des États-Unis proposée par Jean Kempf dans son livre *Une histoire culturelle des États-Unis* (2015). La société étatsunienne est un espace culturel populaire à la science-fiction, car souvent illustrée dans les œuvres du genre. Les États-

Unis symbolisent également l'industrie hollywoodienne d'où proviennent les plus notoires blockbusters cinématographiques de SF.

Nous avons par la suite déterminé que l'étude et l'application des sujets précis de l'anticipation du futur, de l'utopie et du cinéma étatsunien de science-fiction est pertinente dans le cadre d'un mémoire de maîtrise en cinéma et images en mouvement. Pour affirmer cela, nous nous sommes basés sur notamment l'intérêt technique que porte notre sujet sur les facultés du médium cinématographique à produire, diffuser et représenter une société imaginaire, illusoire. La pertinence de notre mémoire tient également dans son apport théorique. Le genre de la science-fiction n'a pas abondamment été étudié. Notre perspective contemporaine sur le sujet et l'approche que nous faisons à différents domaines d'études permettent de déterminer notre contribution aux études en communication et en cinéma.

Notre mémoire de recherche, de type classique, s'est intéressé à la représentation de la société étatsunienne du futur dans les films étatsuniens de science-fiction contemporains. Nous avons constitué notre corpus filmique de *Interstellar* (Nolan, 2014) et de *Ready Player One* (Spielberg, 2018), deux productions hollywoodiennes récentes représentant une société étatsunienne du futur.

Par cette analyse, nous avons tenté de répondre à la question de recherche suivante : Comment les films de science-fiction *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018) représentent-ils la société étatsunienne du futur?

Afin de préciser notre recherche, nous avons également proposé trois sous-questions pour accompagner la dernière :

De quelles manières l'esthétique science-fictionnelle de *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018) illustre-t-elle le futur de la société étatsunienne?

De quelles manières les lieux fictifs représentés dans *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018) caractérisent-ils la société étatsunienne du futur?



Comment l'utopie est-elle matérialisée dans la société étatsunienne du futur de *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018)?

Nos objectifs avec cette recherche étaient alors de réussir à relever les caractéristiques esthétiques et thématiques de la représentation de la société étatsunienne du futur dans le corpus et de décrire l'état contemporain du concept de l'utopie et ses thèmes eutopiques et dystopiques dans ces productions. Pour arriver à analyser ces éléments, nous avons assemblé un cadre théorique de référence, composé de modèles et des résultats de recherches provenant de domaines divers.

D'abord, certains principes théoriques de la science-fiction et de son esthétique ont été retenus, afin de pouvoir mieux décrire l'aspect des productions attribuées à ce genre. Les principes d'*estrangement* et de *novum*, propres aux récits de SF, et abordés notamment par le théoricien de science-fiction Darko Suvin, ont été impliqués dans notre cadre théorique. Celui-ci est également composé des études de la théoricienne du cinéma et des médias, et critique culturelle, Vivian Carol Sobchack, qui attribue à la SF un processus esthétique de rendre étrange le familier et de familiariser l'étranger.

Dans notre cadre théorique, nous présentons aussi le modèle historico-culturel de la société étatsunienne de Jean Kempf. La société étatsunienne du futur peut être représentée sous plusieurs formes lorsqu'imaginée pour le cinéma hollywoodien. Le modèle thématique élaboré par Kempf offre une division claire, en six rubriques, de la représentation culturelle de cette société à travers son histoire. Ces jalons historico-culturels ont pu être appliqués à l'analyse thématique de notre corpus.

Ensuite, pour compléter le cadre théorique, nous avons impliqué l'argumentaire du théoricien politique et critique littéraire Fredric Jameson, plus particulièrement de sa réflexion sur l'état idéologique contemporain de la science-fiction, de l'utopie et de la conception du futur dans un contexte socio-économique. En observant le développement de la société capitaliste contemporaine et en étudiant un bagage de littérature de science-fiction, Jameson affirme pouvoir constater que la société occidentale actuelle serait incapable de concevoir son avenir et surtout d'imaginer une eutopie. Il commente une tendance plus pessimiste des récits contemporains anticipant l'avenir.

Nous avons par la suite présenté notre corpus, composé de *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018), en résumant leur récit et en décrivant leur apport à notre étude. Pour relever les différentes composantes esthétiques et thématiques de ces films, nous avons formé une méthodologie d'analyse qualitative mobilisant respectivement les outils abordés dans *L'analyse des films* (2020), de Jacques Aumont et Michel Marie et dans *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2021), de Pierre Paillé et Alex Mucchielli.

L'analyse de notre corpus s'est effectuée en trois temps. Nous avons commencé par une mise en contexte de la production, de la diffusion et de la réception du film, et une courte présentation du réalisateur et de sa filmographie. Nous avons poursuivi avec l'analyse esthétique et thématique principale des trois séquences de chacun des films, en commençant par *Interstellar* (2014). Puis, nous avons comparé les résultats en faisant part des occurrences, des parallèles et des différences entre les deux films.

Maintenant, à la lumière de cette analyse, nous pouvons faire part de nos observations. L'étude comparative des films *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018) effectuée dans le dernier chapitre révèle un panorama de thèmes qui s'opposent, divergent et se complètent au travers des trois séquences respectives à chaque film et aux six dans l'ensemble. Il est possible de déterminer d'emblée que le principe de société étatsunienne du futur est représenté différemment d'un film à l'autre. Bien que les deux récits puissent se situer dans un avenir relativement lointain, la société exprimée dans chacun des films est présentée dans des contextes opposés, impliquant une thématisation différente. Nous aborderons les films une séquence à la fois, afin de mieux faire interagir ensemble les résultats de notre analyse au fur et à mesure que les sociétés étatsuniennes fictives se représentent dans leur diégèse.

La première séquence des deux films permet d'introduire le public au monde de l'avenir. Diamétralement opposés dans leur aspect esthétique, ces premiers aperçus du futur se rejoignent toutefois à travers la parenté de quelques ensembles thématiques. La petite communauté rurale agraire mise de l'avant dans *Interstellar* (2014) semble eutopique dans les premières scènes. Les personnages principaux assistent allègrement à une partie de baseball dans un cadre identique à ce à quoi pourrait ressembler une partie de baseball dans un parc communautaire contemporain. Ce portrait de la société rejoint en effet l'ensemble thématique du « rêve étatsunien » de la rubrique

kempfienne de l'aspiration démocratique et se fonde dans l'image nostalgique de la « petite ville étatsunienne ».

Les premières scènes de la société illustrée dans *Ready Player One* (2018) font part au contraire d'un contexte sociétal commercial en décadence. Les « stacks » qui peuplent le territoire et s'élèvent haut dans le ciel gris témoignent d'un historique grave de cette société, vivant désormais les conséquences d'une pollution excessive, de la surconsommation et de problèmes économiques.

Il est important de noter qu'à partir d'environ la moitié de ces séquences, la société qui était représentée change drastiquement d'état utopique. Si à première vue la communauté de *Interstellar* (2014) était eutopique, fondée dans la contemporanéité, la tempête de poussière qui viendra l'accabler pour le reste de la séquence lui révèle des caractéristiques dystopiques (ambiguës). De son côté, *Ready Player One* (2018) offre un aspect dystopique (ambiguë) des « stacks », mais lorsque les mondes utopiques de l'OASIS sont introduits durant la séquence, cette société illusoire (de l'OASIS) témoigne d'un certain élan utopique de la société, qui cherche à obtenir de meilleures conditions de vie en se déconnectant de la réalité.

La deuxième séquence des deux films est celle dont les thématiques abordées et la composition esthétique sont les plus à l'opposée. *Interstellar* (2014) reprend d'une part les mêmes caractéristiques de la communauté présentée à la première séquence, en accentuant toutefois l'hostilité de son environnement et le danger que cela cause, d'autre part, le récit se dédouble pour suivre les péripéties d'une mission colonialiste étatsunienne. Équipée du drapeau des États-Unis, l'équipe de Cooper tente de conquérir la nature sauvage de la planète de Mann pour y réaliser le programme utopique d'une nouvelle société étatsunienne. De retour aux fondations idéologiques colonialistes dépassées des États-Unis, ce projet d'une nouvelle société finit toutefois par être arrêté dans le récit.

La deuxième séquence de *Ready Player One* (2018) implique plutôt les thématiques de liberté et d'aspiration démocratique. Se situant maintenant dans la ville de Columbus, qui détient les mêmes caractéristiques esthétiques monochromes et désuètes, mais familières des « stacks », cette séquence est essentiellement centrée autour d'une situation symbolique. La représentation concrète de la société du futur est la même, mais un conflit physique entre un groupe de rebelles et des

agents de l'entreprise IOI permet de symboliser ici un aspect autoritaire, commercial et oppresseur systémique à cette société.

La troisième séquence de *Interstellar* (2014) présente une société eutopique d'un futur plus lointain que celui de la première séquence. L'humanité a réussi à développer une enclave eutopique dans laquelle la nature est maîtrisée et les symboles du « rêve étatsunien » et de la « petite ville étatsunienne » persistent. Il est important de noter que cette nouvelle réalité se fonde également sur le colonialisme, étant donné que cette colonie se situe dans une station spatiale, nécessitant l'emprise d'un espace et d'un territoire spécifique. La séquence se conclut ensuite avec une autre référence au colonialisme, cette fois-ci vers une ouverture du film pour la possibilité d'une autre colonie planétaire. La troisième séquence de *Ready Player One* (2018) reprend les principales thématiques identifiées dans les deux autres séquences en les accentuant. L'entreprise IOI est ici représentée comme une puissance d'autorité et financière. La société peinte dans ces quelques scènes est caractérisée par le conflit et l'oppression. Les rebelles gagnent toutefois à la fin de la séquence, ce qui nuance un peu l'image autoritaire de IOI dans le récit.

Les résultats de notre analyse nous permettent maintenant de proposer quelques pistes de réflexion en relation avec notre question de recherche initiale sur la représentation de la société étatsunienne du futur dans la science-fiction cinématographique. Cette recherche prend d'abord ses racines dans notre intérêt pour l'intrigante position dans laquelle l'esthétique et les thèmes des films de science-fiction étatsuniens se retrouvent au sein de la culture populaire et de l'imaginaire collectif occidental. Un autre intérêt guidait également ce mémoire, soit les caractéristiques de l'état contemporain de l'idéalisation d'une utopie dans un contexte surtout pessimiste pour l'avenir de la société, à l'heure du capitalisme tardif, des crises sociales et environnementales, et de l'omniprésence des technologies numériques. Fredric Jameson aborde cette problématique en suggérant que la société occidentale postmoderne serait incapable d'imaginer concrètement son propre avenir :

Pour toutes sortes de raisons, nous ne nourrissons plus de telles visions d'avenirs – miraculeux et véritablement « science-fictifs » – d'automation technologique. À présent, ces visions sont historiques et datées – les villes élancées du futur, peintures murales en plein effritement; quant à notre expérience des grandes métropoles, elle est celle de la déchéance et du délabrement. Autrement dit, ce futur utopique s'est révélé n'être que

l'avenir d'un moment de ce qui constitue désormais notre passé. Mais, même s'il en est ainsi, il pourrait au mieux signaler une transformation de la fonction historique de la SF actuelle. (Jameson, 2005/2008, p. 16)

Dans son livre, Vivian Carol Sobchack s'exprime également sur la contemporanéité des films de science-fiction étatsuniens et leur vision du passé, du présent et du futur :

If « science fiction » was once a generic category predicated on speculating and imagining a probable or possible future, the genre seems endangered – its work now producing regressive fantasies on the one hand, and « delirious » comedies totally absorbed in the material present on the other. Today's SF either nostalgically locates the future in an imagined past and thus articulates it as « over », or it complacently locates the future in the present, celebrating it as « here » and « now ». (Sobchack, 1987/1997, p. 300)

Les deux auteurs proposent que la science-fiction contemporaine aurait changé de forme depuis quelques décennies et son approche du futur serait désormais campée dans le passé et le présent. À la lumière des résultats de notre analyse, nous suggérons que les films *Interstellar* (2014) et *Ready Player One* (2018) n'arrivent pas à illustrer concrètement le futur, mais peuvent représenter la société étatsunienne de l'avenir. Nous avons pu déterminer ce constat en nous référant à l'argumentaire de Jameson et de Sobchack, qui affirment que la science-fiction contemporaine n'arrive plus à imaginer l'avenir, car elle est plutôt condamnée à revenir en arrière, à rappeler des symboles nostalgiques de la société du passé. Notre corpus ne représente effectivement que des extrapolations de conditions de vie contemporaines et situe le futur dans une image de la « petite ville étatsunienne » nostalgique (pour *Interstellar* [2014]) ou dans des bidonvilles urbains rétro rappelant l'esthétique des années 1980 (dans le cas de *Ready Player One* [2018]).

Nous avons également suggéré que les films de notre corpus pouvaient tout de même représenter la société étatsunienne de l'avenir. La nuance ici est dans l'appartenance aux États-Unis. Notre mémoire porte sur la représentation de la société étatsunienne du futur dans le cinéma de science-fiction et nous avons révélé à plusieurs occasions lors de l'analyse des films, que ceux-ci abordaient plusieurs thèmes en accordance avec les rubriques de Kempf. Considérant que les thématiques du modèle de Jean Kempf évoquent les caractéristiques de la société étatsunienne et qu'une forte quantité de ces thèmes se retrouvent dans la représentation du futur de ces sociétés, nous proposons que ces sociétés fictives puissent tout à fait être imaginées dans le cadre d'une réflexion sur le futur de la société étatsunienne.

La notion de société est un élément conceptuel assez large, comme d'autres concepts que nous avons abordés au long de notre mémoire (utopie, futur). Nous tenons ainsi à noter que nous sommes conscients que notre mémoire n'a pas pu mobiliser un cadre théorique plus large qui aurait permis une étude plus complète de ces types de concepts complexes. Nous nous sommes limités à des études et des modèles spécifiques pour mieux cadrer ces concepts dans le contexte de notre étude et de nos objectifs et questions de recherche.

Nous soulignons également que notre mémoire, s'inscrivant dans une étude en cinéma, était d'emblée limitée par la nature de son corpus filmique. Dans son article *Un film peut-il être un acte de théorie?* (Aumont, 2007), Jacques Aumont exprime les difficultés de décrire la fonction théorique et idéologique des films, et aussi de définir si ceux-ci *servent* à penser ou s'ils sont *une manière* de penser. L'auteur suggère que les films ne sont pas des théories en soi, mais peuvent parfois ressembler à des « actes de théorie » (Aumont, 2007, p. 207). Il est difficile, voire impossible pour un film de traiter en détail de grandes questions théoriques de sujets tels que le capitalisme ou le socialisme (des exemples donnés par l'auteur). Les seules conditions qu'un film peut arriver à être associé à un acte théorique (qu'il précise de « limité ») est lorsque celui-ci restreint les critères de sa recherche théorique, en limitant par exemple la question du capitalisme à plutôt un processus industriel spécifique, ou en endossant son caractère innovant et créatif pour tenter d'imiter ou de donner l'allure d'un énoncé théorique à un acte « poétique ». Par l'adjectif « poétique », Aumont fait référence à la nature artistique du cinéma, aux caractéristiques d'un film comme étant le produit d'un processus créatif.

Dans le cadre de notre mémoire, nous n'avons donc pas tenté de théoriser sur les grands questionnements du concept d'utopie et de la société étatsunienne, notamment. Nous avons plutôt abordé *Interstellar* (Nolan, 2014) et *Ready Player One* (Spielberg, 2018) comme des œuvres artistiques dont les choix « poétiques » mis en place par les réalisateurs et l'équipe de production expriment une réflexion théorique limitée. Les films de notre corpus ne sont donc pas des actes de théorie, mais des expériences dont l'étude des conditions « poétiques » de production et des caractéristiques esthétiques et thématiques permet d'expliquer certaines problématiques liées à notre sujet et de formuler des réflexions théoriques sur leur esthétique.

Considérant ces limites à notre mémoire, nous estimons qu'un corpus plus large constitué de plusieurs films serait pertinent pour une prochaine recherche sur le sujet. Les deux films de notre corpus ont permis d'assembler un panorama d'une diversité de manières différentes de représenter la société étatsunienne du futur par la science-fiction. Une étude plus rigoureuse du sujet avec un corpus plus large, réalisée à un niveau académique supérieur possiblement, permettrait d'aborder les capacités spectatoriennes et critiques du genre de la science-fiction. L'image que la société crée à travers la science-fiction serait davantage étudiée.

Pour terminer, et en guise d'ouverture, nous souhaitons faire mention de la nouvelle situation socio-politique dans laquelle se trouvent les États-Unis depuis les derniers mois (au moment de la rédaction de ce paragraphe, soit en novembre 2025). Nous avons spécifié que dans le cadre de notre mémoire, nous considérons la société étatsunienne sous des traits historico-culturels génériques kempfiens, donc détachés de la conjoncture contemporaine du pays. Un prochain projet réalisé à un niveau académique supérieur pourrait traiter plus précisément des caractéristiques de la société étatsunienne du présent, et ainsi faire l'analyse des nouveaux enjeux de la condition humaine en parallèle avec des exemples d'anticipation tirés de la science-fiction. Nous l'avons présenté, la SF prend en effet son inspiration dans les craintes du présent.

## BIBLIOGRAPHIE

- AFI Catalog. (2024). *AFI Catalog of Feature Films – Help*. Aficatalog.afi.com.  
<https://aficatalog.afi.com/faq/#:~:text=The%20AFI%20Catalog%20defines%20a,is%20forty%20minutes%20or%20longer.&text=Films%20included%20in%20the%20AFI,and%20distributed%20for%20public%20exhibition>.
- Andersson, J. (2018). *The Future of the World : Futurology, Futurists, and the Struggle for the Post-Cord War Imagination*. Oxford University Press.
- Aumont, J. (2007). Un film peut-il être un acte de théorie? *Cinémas*, 17(2-3), 193-211.  
<https://doi.org/10.7202/016755ar>
- Aumont, J. et Marie, M. (2020). Chapitre 2. Objets analysables, instruments de l'analyse. J. Aumont et M. Marie (dir.), *L'analyse des films* (4<sup>e</sup> édition., p. 31-76). Armand Colin.  
<https://www-cairn-info.proxy.bibliotheques.uqam.ca/l-analyse-des-films--9782200628208-page-31.htm>
- Bacon, F. (1803). New Atlantis. *Works v. II*. (H. Bryer, dir.). Londres. (Publication originale en 1626)
- Bellah, R. N. (1985). *Habits of the heart : individualism and commitment in American life*. University of California Press.
- Bordwell, D. et Thompson, K. (2019). Christopher Nolan : A Labyrinth of Linkages (2<sup>e</sup> édition). Irvington Way Institute Press. <https://www.davidbordwell.net/books/nolan-labyrinth-of-linkages-davidbordwell-190211.pdf>
- Bouchard, G., Giroux, L. et Leclerc, G. (1985). *L'Utopie aujourd'hui*. Les Presses de l'Université de Montréal, Les Éditions de l'Université de Sherbrooke.
- Bréan, S. (2021). Filiation et *novum* temporel : le cas d'*Interstellar* et d'*Arrival*. *ReS Futurae*, 17.  
<http://journals.openedition.org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/resf/8970>
- Brecht, B. (1970). *Petit Organon pour le théâtre* (J. Tailleur, trad.). L'Arche. (Publication originale en 1948)
- Delany, S. R. (2009) To Read The Dispossessed. *Samuel R. Delany, The Jewel-Hinged Jaw. Notes on the Language of Science Fiction*, 105-166. Wesleyan University Press. (Publication originale en 1977)
- Detcheberry, D. (2010, 22 juillet). Inception. *Revue24images.com*.  
<https://revue24images.com/les-critiques/inception/>
- Dollo, X. et Morissette-Phan, D. (2020). *Histoire de ... La science fiction*. Les Humanoïdes Associés – Editions Critic.



- Dufour, É. (2011). Le cinéma de science-fiction. Armand Colin. <https://www-cairn-info.proxy.bibliotheques.uqam.ca/le-cinema-de-science-fiction--9782200270339-page-243.htm>
- Durkheim, E., & Berthelot, J.-M. (1988). *Les Règles de la méthode sociologique*. Flammarion. (Publication originale en 1895)
- Ehrenbourg, I. (1936). *Usines de rêves* (E. Madelein, trad.). Gallimard. (Publication originale en 1932)
- Frakes *et al.* (2018). *James Cameron's Story of Science Fiction*. Insight Editions.
- Friedman, L. D. (2022). *Citizen Spielberg*. University of Illinois Press. (Seconde édition)
- Friedman, Y. (1975). *Utopies réalisables*. Éditions de l'éclat.
- Fukuyama, F. (1989). The End of History? *The National Interest*, 16, 3-18. <http://www.jstor.org/stable/24027184>
- Gernsback, H. (2017). Editorial : A new sort of magazine [1929]. Dans R. Latham (dir.), *Science Fiction Criticism : An Anthology of Essential Writings* (p. 11-12). Bloomsbury.
- Gordin, M. D., Tilley, H., et Prakash, G. (Eds.). (2010). Fredric Jameson : Utopia as Method, or the Uses of the Future. *Utopia/Dystopia : Conditions of Historical Possibility* (p. 21–44). Princeton University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt7t5gs.4>
- Haley, G. *et al.* (2015). *Dictionnaire de la science-fiction*. (G. Haley, dir.). Hurtubise.
- Huz, A. (2022). Démêlés avec le novum : démontages et remontages de la notion dans une perspective culturelle intermédiaire. *ReS Futurae*, 20, 20-38. <https://doi-org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/10.4000/resf.11338>
- Hougron, A. (2000). Rester Soi / l'identité menacée : l'imaginaire puritain phobique. Dans : , A. Hougron, *Science-fiction et société*, 1-15. Paris cedex 14: Presses Universitaires de France. <https://www-cairn-info.proxy.bibliotheques.uqam.ca/science-fiction-et-societe--9782130506423-page-1.htm>
- IMDb. (2024). *Following – Le suiveur : Récompenses*. IMDb.com. [https://www.imdb.com/title/tt0154506/awards/?ref\\_=tt\\_awd](https://www.imdb.com/title/tt0154506/awards/?ref_=tt_awd)
- IMDbPro. (2024, 31 juillet). *Top Lifetime Adjusted Grosses*. Box Office Mojo. [https://www.boxofficemojo.com/chart/top\\_lifetime\\_gross\\_adjusted/?adjust\\_gross\\_to=2022](https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross_adjusted/?adjust_gross_to=2022)
- IMDbPro. (2024, 4 mai). *2022 Worldwide Box Office*. Box Office Mojo. <https://www.boxofficemojo.com/year/world/2022/>
- James, E. et Mendlesohn, F. (2003) *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge University Press, coll.

- Jameson, F. (1991). *Postmodernism : The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press.
- Jameson, F. (2007). *Archéologies du futur : Le désir nommé utopie* (N. Vieillescazes et F. Ollier, trad.). Max Milo Éditions. (Publication originale en 2005)
- Jameson, F. (2008). *Penser avec la science-fiction* (N. Vieillescazes, trad.). Max Milo Éditions. (Publication originale en 2005)
- Jobin, F. (2008). La science-fiction, une « mythologie moderne »?. *ASDIWAL. Revue genevoise d'anthropologie et d'histoire des religions*, 3(1), 54-73. <https://doi.org/10.3406/asdi.2008.894>
- Jullier, L. (2019). Chapitre 2. Comment ?. *L'analyse de séquences*, 60-163. Paris: Armand Colin. <https://www-cairn-info.proxy.bibliotheques.uqam.ca/l-analyse-de-sequences--9782200625160-page-60.htm>
- Kaspi, A., Durpaire, F., Harter, H. et Lherm, A. (2006). *La civilisation américaine*. (2<sup>e</sup> édition revue et corrigée). Presses Universitaires de France.
- Kempf, J. (2015). *Une histoire culturelle des États-Unis*. Armand Colin. <https://doi-org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/10.3917/arco.kempf.2015.01>
- Langlet, I. (2022). Pour une French (Science Fiction) Theory. *ReS Futurae*, 20. <https://journals.openedition.org/resf/8924>
- Letourneux, M. (2022). Le genre comme fait de discours : pour une définition molle de la science-fiction. *ReS Futurae*, 20. <https://journals.openedition.org/resf/8924>
- Macé, É. (2002). Sociologie de la culture de masse : avatars du social et vertigo de la méthode. *Cahiers internationaux de sociologie*, 112, 45-62. <https://doi.org/10.3917/cis.112.0045>
- Marcuse, H. (1969). *An Essay on Liberation*. Beacon Press.
- Martin, L. (2017). Histoire culturelle et Cultural Studies : une rencontre longtemps différée. *Diogène*, 2017/2-3-4 (n° 258-259-260, p. 25-37). <https://doi.org/10.3917/dio.258.0025>
- Ménissier, T. (2008). *L'imaginaire du futur*. Rencontres – i 2009, 5e Biennale Arts – Sciences. Octobre 2008, Grenoble, France. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01659884>
- More, T. (2001). *Utopia : Second Edition* (C. H. Miller, trad.). Yale University Press. <https://www-jstor-org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/stable/j.ctt5vkxkg>. (Publication originale en 1516)
- Nasa. (2024). *The Space Shuttle – History*. Nasa.gov. <https://www.nasa.gov/space-shuttle/>
- Nolan, C. et Nolan, J. (2014). *Interstellar : The Complete Screenplay With Selected Storyboards*. Faber & Faber.

- Ory, p. (2019). L'histoire culturelle (5<sup>e</sup> éd.). Presses Universitaires de France. <https://doi-org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/10.3917/puf.ory.2019.01>. (Publication originale en 2004)
- Orwell, G. (1991). *La ferme des animaux* (2<sup>e</sup> éd., J. Queval, trad.). Gallimard. (Publication originale en 1945)
- Orwell, G. (2018). 1984. Arcuturus. (Publication originale en 1949)
- Pacouret, J. (2019). Qu'est-ce qu'un (auteur de) film ? Biens Symboliques / Symbolic Goods [Anatomies des arts et de la culture], 4. <https://doi.org/10.4000/bssg.322>
- Paillé, P. et Mucchielli, A. (2021). Chapitre 12. L'analyse thématique. P. Paillé et A. Mucchielli, (dir.). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (5<sup>e</sup> édition., p. 269-357). Armand Colin. <https://doi-org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/10.3917/arco.paill.2012.01.0157>
- Platon (1966). *La republique : introd. trad. et notes par robert baccou* (R. Baccou, trad.). Garnier-Flammarion. (Publication originale en 315 av. J.-C.)
- Polak, F. (1971). *The image of the future* (E. Boulding, trad.). Elsevier Publishing Company. (Publication originale en 1955)
- Powdermaker, H. (1950). *Hollywood the Dream Factory : An Anthropologist Looks at the Movie-Makers*. Little Brown & Co.
- Saint-Gelais, R. (1999). *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*. Les Éditions Nota bene.
- Saint-Gelais, R. (2013). Temporalités de la science-fiction. *ReS Futurae*, 2. <http://journals.openedition.org/resf/271>
- Shelley, M. W. (2014). *Frankenstein : Or, the Modern Prometheus*. First Avenue Editions. (Publication originale en 1818)
- Sobchack, V. C. (1997). *Screening Space: The American Science-Fiction Film* (2e edition). Ungar. (Publication originale en 1987)
- Sorensen, E. P. (2021). *Science Fiction Film : Predicting the Impossible in the Age of Neoliberalism*. Edinburgh University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctv282jkbb>.
- Spiegel, S. (2022). *Le monde en plus étrange : à propos du concept d'« estrangement » en théorie de la science-fiction*. (S. Bréan et M. Châtelet, trad.). *Science Fiction Studies*, 35, 3, p. 369-385. <https://journals-openedition-org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/resf/11457>. (Publication originale en 2008)
- Steble, J. (2011). New Wave Science Fiction and the Exhaustion of the Utopian/Dystopian Dialectic. *ELOPE*, 8(2). <https://doi.org/10.4312/elope.8.2.89-103>
- Stover, L. E. (1972). *La science-fiction américaine : essai d'anthropologie culturelle*. Aubier Montaigne.

Suvin, D. (1977). *Pour une poétique de la science-fiction. Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*. Presses de l'Université du Québec.

The Numbers. (2025). *Top Grossing Director at the Worldwide Box Office*. The Numbers.com. <https://www.the-numbers.com/box-office-star-records/worldwide/lifetime-specific-technical-role/director>

Thorne, K. (2014). *The Science of Interstellar*. W. W. Norton.

Tocqueville, A. d. (1968). *De la démocratie en Amérique : les grands thèmes*. Gallimard.

Turner, F. J., AM (Publisher), & British Library. (1894). *The significance of the frontier in American history*. <https://www.empire.amdigital.co.uk/documents/detail/4118899>

Verne, J. (2017). *Voyage au centre de la Terre. Jules Verne – Édition illustrée*. Les Éditions Caractère. (Publication originale en 1864)

Verne, J. (2017). *De la Terre à la Lune. Jules Verne – Édition illustrée*. Les Éditions Caractère. (Publication originale en 1865)

Westfahl, G. (1999). *The Popular Tradition of Science Fiction Criticism, 1926-1980*. Science Fiction Studies 26, 78, p. 187-212. <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/78/westfahl78.htm>

Zoller Seitz, M. (2023, 19 juillet). *Oppenheimer*. Roger Ebert.com. <https://www.rogerebert.com/reviews/oppenheimer-film-review-2023>

## MÉDIAGRAPHIE

Nolan, C. (réalis.). (2014). *Interstellar*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni : Warner Bros., Paramount Pictures, Legendary Pictures, Syncopy Films.

Spielberg, S. (réalis.). (2018). *Ready Player One*. [Blu-Ray/4K ULTRA HD] États-Unis : Amblin Partners, Amblin Entertainment, De Line Pictures, Farah Films & Management, Reliance Entertainment, Village Roadshow Pictures, Warner Bros., RatPac-Dune Entertainment.

### *Autres films cités*

Arnold, J. (réalis.). (1954). *Creature from the Black Lagoon*. [DVD] États-Unis : Universal-International.

Ball, W. (réalis.). (2024). *Kingdom of the Planet of the Apes*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : 20th Century Studios, Oddball Entertainment, Jason T. Reed Productions.

Besson, L. (réalis.). (2017). *Valérian et la Cité des mille planètes*. [DVD] France/Chine/Belgique/Allemagne/Émirats arabes unis/États-Unis/Canada : EuropaCorp, Valérian SAS, TF1 Films Productions.

Bird, B. (réalis.). (1999). *The Iron Giant*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Warner Bros. Feature Animation.

Blomkamp, N. (réalis.). (2013). *Elysium* [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Alphacore, Media Rights Capital, QED International.

Burton, T. (réalis.). (2005). *Charlie and the Chocolate Factory*. [DVD] États-Unis/Royaume-Uni/Australie : Warner Bros, Village Roadshow Pictures.

Cameron, J. (réalis.). (1984). *The Terminator* [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Hemdale, Pacific Western Productions, Euro Film Funding Cinema'84.

Cameron, J. (réalis.). (2009). *Avatar* [Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni : 20th Century Fox, Dune Entertainment, Ingenious Film Partners, Lightstorm Entertainment.

Cameron, J. (réalis.). (2022). *Avatar : The Way of Water*. [DVD] États-Unis : Lightstorm Entertainment, 20th Century Studios, TSG Entertainment.

Cameron, J., Wilhelm, M., Druckerman, K. et Tarver, B. (Executive Producers). (2018). *James Cameron's Story of Science Fiction* [Série télévisée]. AMC.

Carruth, S. (réalis.). (2004). *Primer*. [DVD] États-Unis : Shane Carruth.

Cooper, A. (réalis.). (2023). *M3GAN*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Universal Pictures, Blumhouse Productions, Atomic Monster, Divide/Conquer.

del Toro, G. (réalis.). (2013). *Pacific Rim*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Mexique : Legendary Pictures, Double Dare You Productions.

Donner, R. (réalis.). (1985). *The Goonies*. [DVD] États-Unis : Amblin Entertainment.

Edwards, G. (réalis.). (2023). *The Creator*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Regency Enterprises, Entertainment One, New Regency, Bad Dreams.

Fleischer, R. (réalis.). (1973). *Soylent Green*. [DVD] États-Unis : MGM.

Garland, A. (réalis.). (2014). *Ex Machina*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni : Film4, DNA Films.

Honda, I. (réalis.). (1954). *Godzilla*. [DVD] Japon : Toho Co., Ltd.

Jacob Abrams, J. (réalis.). (2015). *Star Wars : The Force Awakens*. [Blu-Ray] États-Unis : Lucasfilm Ltd., Bad Robot.

Kubrick, S. (réalis.). (1968). *2001 : A Space Odyssey*. [DVD] États-Unis/Royaume-Uni : Stanley Kubrick Productions.

Lang, F. (réalis.). (1927). *Metropolis*. [DVD] Allemagne : UFA.

Lawrence, F. (réalis.). (2013). *The Hunger Games : Catching Fire*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Color Force, Lionsgate.

Lawrence, F. (réalis.). (2014). *The Hunger Games : Mockinjay – Part 1*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Color Force, Lionsgate.

Lawrence, F. (réalis.). (2015). *The Hunger Games : Mockinjay – Part 2*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Color Force, Lionsgate.

Lawrence, F. (réalis.). (2023). *The Hunger Games : The Ballad of Songbirds & Snakes*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Lionsgate Films, Color Force, Good Universe.

Lucas, G. (réalis.). (1977). *Star Wars*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Lucasfilm Ltd.

McLeod Wilcox, F. (1956). *Forbidden Planet*. [DVD] États-Unis : MGM.

Méliès, G. (réalis.). (1902). *Le Voyage dans la Lune*. [DVD] France : Star Film.

Miller, G. (réalis.). (1979). *Mad Max*. [DVD/Blu-Ray] Australie : Kennedy Miller Productions.

Miller, G. (réalis.). (2024). *Furiosa : A Mad Max Saga*. [DVD/Blu-Ray] Australie/États-Unis : Kennedy Miller Mitchell, Domain Entertainment.

Neumann, K. (réalis.). (1958). *The Fly*. [DVD] États-Unis : 20th Century Fox.

Nolan, C. (réalis.). (1998). *Following*. [DVD] Royaume-Uni : Next Wave Films, Syncopy.

Nolan, C. (réalis.). (2000). *Memento*. [DVD] États-Unis : Newmarket Films, Team Todd, Summit Entertainment.

Nolan, C. (réalis.). (2002). *Insomnia*. [DVD] États-Unis/Royaume-Uni : Section Eight, Summit Entertainment, Insomnia Productions, Witt / Thomas Productions, Alcon Entertainment.

Nolan, C. (réalis.). (2005). *Batman Begins*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni : Syncopy, Patalex III Productions, DC Comics, Legendary Pictures.

Nolan, C. (réalis.). (2006). *The Prestige*. [DVD] États-Unis/Royaume-Uni : Syncopy Films, Touchstone Pictures, Newmarket Films, Warner Bros. Pictures.

Nolan, C. (réalis.). (2008). *The Dark Knight*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni : DC Comics, Syncopy Films, Warner Bros., Legendary Entertainment.

Nolan, C. (réalis.). (2010). *Inception*. [DVD] États-Unis/Royaume-Unis : Warner Bros Pictures, Legendary Pictures, Syncopy Films.

Nolan, C. (réalis.). (2012). *The Dark Knight Rises*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni : DC Entertainment, DC Comics, Legendary Entertainment, Warner Bros., Syncopy Films.

Nolan, C. (réalis.). (2017). *Dunkirk*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni/France/Pays-Bas : Syncopy Films.

Nolan, C. (réalis.). (2020). *Tenet*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni : Warner Bros, Syncopy Films.

Nolan, C. (réalis.). (2023). *Oppenheimer*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni : Universal Pictures, Atlas Entertainment, Gadget Films, Syncopy.

Proyas, A. (réalis.). (2004). *I, Robot*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Davis Entertainment, Laurence Mark Productions, Overbrook Films, Mediastream IV.

Radford, M. (réalis.). (1984). *1984*. [DVD/Blu-Ray] Royaume-Uni : Umbrella-Rosenblum Films Production et Virgin.

Reeves, M. (réalis.). (2014). *Dawn of the Planet of the Apes*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : 20th Century Fox, Chernin Entertainment, TSG Entertainment, Ingenious Media.

Reeves, M. (réalis.). (2017). *War for the Planet of the Apes*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : 20th Century Fox, TSG Entertainment, Chernin Entertainment.

Ross, G. (réalis.). (2012). *The Hunger Games*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Color Force.

Russo, A. et Russo, J. (réalis.). (2025). *The Electric State*. [Blu-Ray] États-Unis : AGBO Films, Double Dream, Skybound Entertainment.

Schaffner, F. J. (réalis.). (1968). *Planet of the Apes*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : APJAC Productions.

Scott, R. (réalis.). (1979). *Alien*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni : Brandywine Productions, Twentieth Century Fox.

Scott, R. (réalis.). (1982). *Blade Runner*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : The Ladd Company.

Scott, R. (réalis.). (2012). *Prometheus*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni : Brandywine Productions, Dune Entertainment, Twentieth Century Fox, Scott Free Productions.

Spielberg, S. (réalis.). (1964). *Firelight*. [DVD] États-Unis.

Spielberg, S. (réalis.). (1968). *Amblin* '. [YouTube] États-Unis.

Spielberg, S. (réalis.). (1971). *Duel*. [DVD] États-Unis : Universal Television.



Spielberg, S. (réalis.). (1974). *The Sugarland Express*. [DVD] États-Unis : Universal Pictures, Zanuck/Brown Production.

Spielberg, S. (réalis.). (1975). *Jaws*. [DVD] États-Unis : Universal Pictures, Zanuck/Brown Production.

Spielberg, S. (réalis.). (1977). *Close Encounters of the Third Kind*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Columbia Pictures, EMI Films.

Spielberg, S. (réalis.). (1981). *Raiders of the Lost Ark*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Lucasfilm Ltd.

Spielberg, S. (réalis.). (1982). *E.T. the Extra-Terrestrial*. [DVD] États-Unis : Universal Pictures, Amblin Entertainment.

Spielberg, S. (réalis.). (1993). *Jurassic Park*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Universal Pictures, Amblin Entertainment.

Spielberg, S. (réalis.). (1993). *Schindler's List*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Universal Pictures, Amblin Entertainment.

Spielberg, S. (réalis.). (1998). *Saving Private Ryan*. [DVD] États-Unis : Amblin Entertainment, Mutual Film Company.

Spielberg, S. (réalis.). (2001). *Artificial Intelligence : AI*. [Blu-Ray] États-Unis/Royaume-Uni : Amblin Entertainment, Warner Bros, Dreamworks Pictures, Stanley Kubrick Productions.

Spielberg, S. (réalis.). (2002). *Minority Report*. [DVD] États-Unis : 20th Century Fox, DreamWorks Pictures, Amblin Entertainment, Blue Tulip Productions.

Spielberg, S. (réalis.). (2011). *The Adventures of Tintin : The Secret of the Unicorn*. [DVD] États-Unis/Australie : Amblin Entertainment, Columbia Pictures, DreamWorks Pictures, Hemisphere Media Capital, The Kennedy/Marshall Company, Nickelodeon Animation Studio, Nickelodeon Movies, Paramount Pictures, WingNut Films.

Spielberg, S. (réalis.). (2012). *Lincoln*. [DVD] États-Unis : DreamWorks Pictures, 20th Century Fox, Participant, Reliance Entertainment, Dune Entertainment, Amblin Entertainment, The Kennedy/Marshall Company.

Spielberg, S. (réalis.). (2016). *The BFG*. [DVD] États-Unis/Inde : Amblin Entertainment, Dreamworks Pictures, The Kennedy/Marshall Company, Reliance Entertainment, Walden Media, Walt Disney Pictures.

Spielberg, S. (réalis.). (2021). *West Side Story*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Amblin Entertainment, TSG Entertainment.

Spielberg, S. (realis.). (2022). *The Fabelmans*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Amblin Entertainment, Amblin Partners, Reliance Entertainment.

Spierig Brothers, The. (réalis.). (2014). *Predestination*. [DVD] Australie : Screen Australia, Screen Queensland, Blacklab Entertainment, Wolfhound Pictures.

Stuart, M. (réalis.). (1971). *Willy Wonka & the Chocolate Factory*. [DVD] États-Unis : Paramount Pictures.

Villeneuve, D. (réalis.). (2016). *Arrival*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : FilmNation Entertainment, Lava Bear Films, 21 Laps Entertainment.

Villeneuve, D. (réalis.). (2017). *Blade Runner 2049*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions, Bud Yorkin Productions, Torridon Films, 16 : 14 Entertainment.

Villeneuve, D. (réalis.). (2021). *Dune*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Legendary Pictures.

Villeneuve, D. (réalis.). (2024). *Dune : Part Two*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Legendary Pictures.

Whale, J. (réalis.). (1931). *Frankenstein*. [DVD] États-Unis : Universal Pictures.

Wachowskis, The. (réalis.). (1999). *The Matrix*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis/Australie : Warner Bros, Village Roadshow Pictures, Groucho II Film, Partnership, Silver Pictures.

Wells, S. (réalis.). (2002). *The Time Machine*. [DVD] États-Unis : Parkes/MacDonald.

Wyatt, R. (réalis.). (2011). *Rise of the Planet of the Apes*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : 20th Century Fox, Chernin Entertainment, Dune Entertainment, Ingenious Media.

Zemeckis, R. (réalis.). (1985). *Back to the Future*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Amblin Entertainment, Universal Pictures.

Zemeckis, R. (réalis.). (1989). *Back to the Future Part II*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Amblin Entertainment, Universal Pictures.

Zemeckis, R. (réalis.). (1990). *Back to the Future Part III*. [DVD/Blu-Ray] États-Unis : Amblin Entertainment, Universal Pictures.

*Séries télévisées citées*

D. Moore, R. (aut.). (2003-2009). *Battlestar Galactica*. [Série télévisée] États-Unis : David Eick Productions, R&D TV, NBCUniversal Television Studio (2004-2007), Universal Media Studios (2008-2009), Universal Cable Productions (2009).

Roddenberry, G. (aut.). (1966-1969). *Star Trek*. [Série télévisée] États-Unis : Desilu Productions (1966–1968), Paramount Television (1968–1969), Norway Corporation.