

# Le monolithe noir de 2001: A Space Odyssey de Stanley Kubrick (1968). Une figure de l'irreprésentable

---

*Jean-Pierre Sirois-Trahan*

« No one knows what's waiting  
for us in the universe. »

Stanley Kubrick, *Playboy*, 1968.

Selon le critique français Serge Daney, après *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* de Louis Lumière (1897), aucune œuvre filmique n'a plus impressionné que *2001: A Space Odyssey*. Quelle est la raison de cette impression durable ? Quelque quarante ans après la stupeur des premiers spectateurs, l'œuvre maîtresse de Kubrick continue d'être un véritable « piège à glose » qui appelle le commentaire infini, notamment sur la figure mystérieuse du monolithe noir. Selon Sandro Bernardi, Stanley Kubrick

est peut-être le metteur en scène qui a introduit la plus grande manifestation du symbolique au cinéma, en condensant et en surdéterminant dans un seul objet toutes les possibilités de sens contenues dans le visible. Je pense, en particulier, à l'image du *monolithe noir*, de l'objets-miroir qui fait naître tant d'interrogations mais transforme les spectateurs en interprètes : se dévoile le principe fondamental selon lequel l'activité herméneutique est à la base de tout processus de perception et de connaissance, que tout est essentiellement interprétation<sup>1</sup>.

---

1. Sandro Bernardi, *Le Regard esthétique ou la visibilité selon Kubrick*, Paris, PUV, 1994, p. 119.

Cet article abordera l'opus kubrickien et son monolithe sous un angle nouveau, celui du monstrueux et de sa figuration, et tentera d'expliquer ce qui en fait de véritables machines à générer de l'interprétation<sup>2</sup>.

2001 fut inspiré de « The Sentinel » d'Arthur C. Clarke (1948), nouvelle qui ne correspond dans le film qu'au nœud dramatique : la découverte d'un artefact extra-terrestre sur la Lune. Le film est un type singulier de trans-écriture dans la mesure où Kubrick et Clarke ont écrit de front le scénario et le roman. Après une série d'échanges, Kubrick s'est concentré sur le film, modifiant le scénario en cours de tournage, et Clarke développa le roman de son côté, de telle sorte que les deux textes ont fini par diverger substantiellement (hormis le pessimisme de Kubrick, la divergence la plus visible étant d'être passé de Saturne au système jovien). Les nombreuses différences peuvent être ramenées à la vision esthétique respective des auteurs. Clarke, ne voulant pas simplement novéliser le scénario, se lança dans toute une série d'explications scientifiques et philosophiques, non sans poésie, mais qui referment peu ou prou le sens. À l'inverse, Kubrick a éliminé toute explication de son film en retirant trois éléments-clés : un documentaire sur la vie extra-terrestre qui servait de prologue, une voix-off qui prodiguait psychologie et explications, ainsi qu'une série de dialogues-clés entre HAL et l'équipage. Il s'en remit aux seules images et à la musique, à leur pouvoir évocateur, déclarant, lorsqu'on lui demanda d'expliquer certains symboles comme le monolithe :

It's not a message that I ever intend to convey in words. *2001* is a non-verbal experience ; out of two hours and 19 minutes of film, there are only a little less than 40 minutes of dialogue. I tried to create a visual experience, one that bypasses verbalized pigeonholing and directly penetrates the subconscious with an emotional and philosophic content. To convolute McLuhan, in *2001*, the message is the medium. I intended the film to be an intensely subjective experience that reaches the viewer at an inner level of consciousness, just as music does ; to « explain » a Beethoven symphony would be to emasculate it by erecting an artificial barrier between conception and appreciation. You're free to speculate as you wish about the philosophical and allegorical meaning of the film – and such speculation is one indication that it

2. Je voudrais remercier vivement Philippe Navarro, Sophie-Jan Arrien, Vania Bourset et Philippe Tremblay pour leur lecture attentive et leurs nombreux conseils qui ont grandement amélioré ce texte.

has succeeded in gripping that a deep level – but I don't want to spell out a verbal road map for *2001* that every viewer will feel obligated to pursue or else fear he's missed the point. [...] certain ideas found in *2001* would, if presented as abstractions, fall rather lifelessly and be automatically assigned to pat intellectual categories [...] How much would we appreciate *La Gioconda* today if Leonardo had written at the bottom of the canvas: « This lady is smiling slightly because she has rotten teeth » – or « because she's hiding a secret from her lover » ? It would shut off the viewer's appreciation and shackle him to a « reality » other than his own. I don't want that to happen to *2001*<sup>3</sup>.

Cette volonté de s'en tenir à une expérience non verbale se reflète dans les dialogues, soit purement phatiques, soit purement informationnels, suggérant l'inanité de la parole sociale. Mon hypothèse, c'est que le film, au-delà de tout ce qui a pu se dire, est un film *méta* qui se questionne sur ce qu'est une image et sur ce qu'est toute figuration. Film-cerveau selon Deleuze, *2001* interroge le lien entre l'image et le fonctionnement de la pensée, dans un au-delà du langage. Pour ce faire, Kubrick a dû affronter une question de représentation, la plus piégée de toutes: la représentation de l'*irreprésentable*.

### Le monstrueux (non) familial

Il y a deux types de monstrueux dans *2001*. Le premier a trait au personnage de HAL-9000, le superordinateur du *U.S.S. Discovery I*. Comme figure, l'une des plus marquantes de l'histoire du cinéma, HAL est une condensation intertextuelle de plusieurs monstres. Premièrement, il renvoie au cyclope Polyphème, avec son œil unique. Le héros de cette Odyssée de l'espace doit rentrer dans le vaisseau, dont les « pod bay doors » sont gardées par HAL, et terrasser ce dernier par la ruse, comme Ulysse. Son nom, Bowman, archer, renvoie à la renommée du héros grec. L'œil unique rappelle également les Martiens de *The War of the Worlds* (le roman de Wells et le film de Byron Haskin en 1953, mais surtout l'adaptation radiophonique de 1938 par Orson Welles, seul rival possible dans l'esprit de Kubrick avec le Fritz Lang de *Metropolis*). Deuxièmement, le superordinateur de *2001* est un Big Brother paranoïaque qui veut tout contrôler, son dispositif panoptique renvoyant à *1984*, autre date titre.

3. Anonyme, « Playboy Interview: Stanley Kubrick », *Playboy*, vol. 15, n° 9, septembre 1968, p. 92.

Finalement, HAL renvoie aux automates cybernétiques<sup>4</sup>. Depuis l'Olympia de *L'Homme au sable* d'Hoffmann, l'automate-robot est l'une des figures privilégiées du fantastique et de la science-fiction. Golem<sup>5</sup> cybernétique, HAL renvoie à la Hel de *Metropolis*, dont le nom n'offre qu'une lettre de différence, et les deux renvoient à Hadaly Hadal de *L'Ève future* de Villiers de L'Isle-Adam. HAL est l'Humain futur qui doit remplacer à terme les *sapiens*, idée que Kubrick développera plus tard dans *A. I.*, tourné par Steven Spielberg (2001). Le trouble qu'instille HAL vient de « l'inquiétante familiarité » (Jean-Luc Steinmetz) des automates. Citant Ernst Jentsch, Freud décrit leur caractère *unheimlich*:

E. Jentsch a mis en avant comme cas privilégié la situation où l'on « doute qu'un être apparemment vivant ait une âme, ou bien à l'inverse, si un objet non vivant n'aurait pas par hasard une âme » ; et il se réfère à ce propos à l'impression que produisent des personnages de cire, des poupées artificielles et des automates. Il met sur le même plan l'étrangement inquiétant provoqué par la crise épileptique ou les manifestations de la folie, parce qu'elles éveillent chez leur spectateur les pressentiments de processus automatiques – mécaniques –, qui se cachent peut-être derrière l'image habituelle que nous nous faisons d'un être animé. [...]

« L'un des stratagèmes les plus sûrs pour provoquer aisément par des récits des effets d'inquiétante étrangeté, écrit Jentsch, consiste donc à laisser le lecteur dans le flou quant à savoir s'il a affaire, à propos d'un personnage déterminé, à une personne ou par exemple à un automate, et ce de telle sorte que cette incertitude ne s'inscrive pas directement au foyer de son attention, afin qu'il ne soit pas amené à examiner et à tirer la chose aussitôt au clair, vu que, comme nous l'avons déjà dit, cela peut aisément compromettre l'effet affectif spécifique. Dans ses pièces fantastiques, E.T.A. Hoffmann a plusieurs fois réussi à tirer parti de cette manœuvre psychologique »<sup>6</sup>.

Dans une scène à bord de *Discovery I*, l'interviewer de la BBC, Mr. Amer, présente ainsi le superordinateur : « The HAL-9000 com-

4. HAL est un *automatos* (ce qui se meut de soi-même) dans la mesure où il est l'âme et le système nerveux cybernétique du vaisseau *Discovery I*.
5. Selon la tradition kabbaliste, on donne vie au golem en lui posant sur le front une lettre; il suffit de la lui ôter pour le rendre inerte: l'inscription hébreu EMETH (vérité) devient ainsi METH (il est mort). La lettre agit un peu comme un logiciel ou une mémoire informatique. HAL est justement débranché de cette manière, en lui ôtant ses blocs mémoire. Juif du Bronx, Stanley Kubrick s'est nourri de toute une culture de la *Mittleuropa*.
6. Sigmund Freud, « L'Inquiétante étrangeté », *L'Inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, Folio, 1986, p. 224.

puter which can reproduce, though some experts still prefer to use the word «mimic», most of the activities of the human brain and with incalculably greater speed and reliability.»

Interrogé à ce sujet, l'équipage avoue ne pas savoir si HAL ressent de vraies émotions humaines :

Mr. Amer : «Do you believe that HAL has genuine emotions?»

Frank Poole : «Oh, yes. Well, he acts like he has genuine emotions. Of course, he's programmed that way to make it easier for us to talk to him. But, as to whether or not he has real feelings is something I don't think anyone can truthfully answer.»

Si HAL est généralement interprété comme humain par les spectateurs, à l'inverse, les humains du film, tous interchangeable, donnent l'impression d'être des automates sans âme, rien de plus que les hommes automates chers à Descartes, pas même connectés à leurs pulsions animales, alors que le roman décrit leur émotion. Bowman, comme Ulysse, est Personne. C'est HAL qui devient le véritable objet de l'identification du spectateur.

Dans le roman, HAL n'est pas coupable ; il ne serait même pas pleinement conscient. Son dérèglement est causé par un conflit logique : il doit exécuter sa mission et donc tuer l'équipage qui devient rapidement un obstacle puisque Bowman et Poole commettent une erreur (la panne de l'antenne) et veulent le débrancher. Le fait de leur mentir continuellement sur le but de la mission finit par le détraquer. En clair, Clarke se rabat sur un *topos* de la science-fiction : l'incohérence des trois lois de la robotique (Issac Asimov). Le programme sans âme donne préséance à la mission sur toute autre considération, et donc sur l'équipage, ce qui est une erreur de conception et renvoie à la monstruosité inhérente à la technologie<sup>7</sup>. Dans le film, tout est davantage équivoque, et cette explication *rationnelle* est absente. HAL présente tous les signes (la peur de mourir, le narcissisme, la pulsion de meurtre, la capacité de mentir et d'établir une stratégie, etc.) d'une conscience agissante. Il possède également un inconscient comme le suggère sa psychanalyse-lobotomie par Bowman, avec le langage de cure (« [...] it's going to be all right again. I feel much better now»), la régression au stade infantile, le rapport à la sexualité (la chanson de

7. L'année 2001, choisie par Clarke et Kubrick, pour marquer le (vrai) début du troisième millénaire, nous rappelle d'ailleurs le *bug* de l'an deux mille et les peurs catastrophistes qu'il a engendrées.

*Daisy*) et le trauma originel de la mission qui est explicité *in fine* par la parole paternelle du Dr. Floyd. D'ailleurs, on ne saura jamais si HAL connaissait les tenants et les aboutissants de la mission lorsqu'il discute avec Bowman (« You working up your crew psychology report? », demandera ce dernier) ou s'il les a refoulés dans son inconscient jusqu'à la scène de sa mort; s'il ment à Bowman ou se ment à lui-même.

Par ailleurs, la conscience d'autrui est toujours d'une opacité irréductible. Paranoïaque, HAL essaie de savoir ce que pense Bowman, projetant ses propres craintes. Dans la scène où Bowman demande à Poole de le suivre dans la salle des Pods pour une vérification de routine, HAL suppose que les hommes lui mentent et lui cachent leur véritable motivation. On voit bien qu'il ne s'agit pas d'une simple machine qui analyse des données: la pensée que l'autre puisse penser dans le secret de sa conscience est la preuve de sa propre conscience: Je pense que l'autre pense, donc je suis. À la vision du film, il y a tout lieu de croire que HAL est ce que les *transhumanistes* appellent « une singularité »: une machine qui, par un bond qualitatif, devient sujet pensant. Entre une conscience et un simulacre parfait de la conscience, aucun moyen de faire la différence; aucun moyen d'atteindre la chose en soi et de distinguer l'être de la *mimesis* (« mimic »). Descartes était obligé de supposer la présence d'un Dieu infiniment bon pour faire la distinction entre le réel et son illusion dans la conscience (puisqu'un Dieu bon ne pouvait le tromper). Pour l'homme sans Dieu, le réel recule dans une représentation indiscernable.

La raison du bond ontologique de HAL n'est pas claire dans le film. Est-ce lorsqu'il fera une erreur infinitésimale (la panne de l'antenne AE-35 comme lapsus inconscient) qu'il deviendra véritablement un être doué de conscience, l'erreur étant humaine? Ou est-ce qu'il invente cette fausse panne pour avoir quelques coups d'avance dans la partie d'échecs qu'il joue avec l'équipage? Dans tous les cas, le *catch 22* de son infaillibilité et/ou la peur de sa propre mort le mènera à la pensée consciente. Comme le grand singe du prologue, HAL devient humain par le meurtre du semblable, péché d'*hubris* par excellence, devenant ainsi monstrueux parce qu'humain. Devant la possibilité de sa propre mort, HAL décompense – folie humaine, trop humaine. C'est également lorsqu'il retrouvera sa volonté de puissance, sa ruse et son agressivité face à une menace que Bowman recouvrera son humanité, quittant l'état

d'animal automate avant d'être transformé en surhomme (●ou suranimal). La conscience est le résultat d'une lutte entre le maître et l'esclave. HAL est le semblable de Bowman comme le singe de la tribu adverse l'est de Guetteur de lune.

La mise en scène de Kubrick crée constamment par des plans subjectifs de HAL une *identification* entre les spectateurs et ce dernier, c'est-à-dire qu'elle crée symboliquement une *identité* entre le sujet spectateur et HAL comme sujet pensant<sup>8</sup>. Si, par cette forme symbolique, HAL s'humanise, le processus démontre que le spectateur est inversement dans un « devenir monstre » machinique lorsqu'il est au cinéma, et que le sujet même (conscient et inconscient) est un dispositif singé par le dispositif cinématographique. Aussi, lorsqu'ils ont pensé le problème de l'ontologie du cinéma, plusieurs auteurs ont développé une analogie avec des figures fantastiques, que ce soit le fantôme chez Maxime Gorki et Jacques Derrida, la momie chez André Bazin, le vampire chez Jean-Louis Leutrat, la créature de Frankenstein chez Noël Burch. Toutes ces figures, auquel il faut ajouter l'automate, sont des figures de l'entre-deux : entre la vie et la mort, entre l'humain et l'inhumain, entre la conscience et l'inconscience, entre l'animé et l'inanimé, entre le matériel et l'immatériel, tout comme l'image de cinéma. Pour Gilles Deleuze et Jean Epstein, le cinéma est un automate spirituel, statut qu'il partage chez Epstein avec les machines de calcul, premières générations des automates cybernétiques. Le cinéma est un automate spirituel, selon Deleuze, dans la mesure où il crée un choc qui force à penser aux conditions mêmes de la pensée, à son automatisme. Cette psychomécanique produit des kinostructures (l'image-mouvement) et des chronogénèses (l'image-temps). *2001* est justement, dans le cinéma de science-fiction hollywoodien, le passage de l'image-mouvement à l'image-temps.

D'un point de vue intrinsèque au cinéma, les automates changeront au cours des décennies. On est passé, selon Deleuze, de l'automate mécanique dérivé de l'horlogerie (automate du mouvement comme Hel de *Metropolis*) aux automates cybernétiques (automates de calcul et de pensée comme HAL de *2001*). D'un point de vue extrinsèque, celui du pouvoir dans la *polis*, on est passé du dictateur, chef unique et mystérieux, commandeur d'une armée de

8. Dans la suite du film de Kubrick, *2010: The Year We Make Contact* (Peter Hyams, 1984), HAL est rebranché, et à aucun moment il n'y a de plans subjectifs de l'ordinateur : c'est une pure machine qui répond sans états d'âme aux questions de l'équipage.

millions d'automates, aux sociétés cybernétiques à la Big Brother, où des cerveaux anonymes régulent l'information (représentés dans *Alphaville* de Godard<sup>9</sup>).

### Le monstrueux absolu

L'autre type du monstrueux, dans *2001*, serait représenté par les « extra-terrestres ». Présents dans le roman, ils ne se manifestent que par procuration dans le film<sup>10</sup>. La figuration du monstrueux au cinéma pose des problèmes qui n'existent pas dans un roman où le monstre est décrit rapidement et imaginé par le lecteur. Obligé de le représenter, le cinéma a toujours rusé en différant son apparition, souvent en n'en faisant la monstration qu'à la fin du film (dans *Cat People*, *Halloween* ou *Psycho*, par exemple) ou en occultant sa représentation (dans *Blair Witch Project*). Il peut arriver que le monstre soit occulté en littérature (*Le Horla*), mais est spécifique au procès filmique la dialectique entre monstration et dissimulation : comme le monstre de foire, le monstre filmique est voilé, caché aux spectateurs, puis dévoilé dans une mise en scène où le vu et le non vu procèdent de l'économie scénaristique et du découpage, ce qui n'a pas de sens propre dans un roman. Davantage, plusieurs films construisent la présence en creux du monstrueux avec une série de plans subjectifs par lesquels le spectateur s'identifie au regard du monstre (pensons à *Predator*).

La représentation des extra-terrestres a posé des problèmes insolubles au cinéaste. Toute la question pour Kubrick était de trouver comment figurer sur un écran la monstruosité des extra-terrestres ; comment en faire la *monstration* sans créer une image d'Épinal rapidement désuète, le but pour lui étant de faire le film de science-fiction définitif. Dans *Cosmic Connection*, Carl Sagan, conseiller scientifique du film, raconte les réunions et les expériences menées pour arriver à une représentation crédible des extra-terrestres<sup>11</sup>. Dans le cinéma de science-fiction, il y a deux solutions classiques à ce problème. D'une part, une représentation anthropomorphe, solution d'abord envisagée par Kubrick, ce qui aurait eu comme avantage, selon Sagan, de pouvoir commander vingt

9. Gilles Deleuze, *Image-temps*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1985, p. 342-354.

10. Sinon lorsque l'Humanité, par l'enlèvement de Bowman, devient Surhumanité démiurgique, enfonçant son regard, interdit principal au cinéma, dans celui des spectateurs dans le dernier plan du film.

11. Carl Sagan, *Cosmic Connection ou L'appel des étoiles*, Paris, Éditions du Seuil, 1975, p. 219-221.

extraterrestres au service de maquillage... Selon ses dires, Sagan aurait déconseillé cette solution, jugeant peu probables que de petits hommes verts d'une galaxie lointaine soient passés par le même chemin hasardeux qui a abouti à l'apparence humaine. Le monstrueux est souvent envisagé selon les catégories du même, quand les *aliens* ne prennent pas carrément l'apparence humaine (*Invasion of the Body Snatchers*). D'autre part, certains films de science-fiction, les *monster movies*, dépeignent des êtres répugnants, souvent à l'apparence d'insectes et autres invertébrés, enlevant des jeunes femmes sexy, dans une mise en scène de carton-pâte. Kubrick eut rapidement la conviction que toute représentation des extra-terrestres ne pouvait que finir par être kitsch. Qui plus est, il était convaincu que les sondes lancées à ce moment auraient vite fait de rendre son film ridicule si l'on devait découvrir la vie dans le système solaire. Il faut dire qu'à l'époque, l'Homme n'avait pas encore marché sur la Lune, et le système solaire n'était pas encore exploré. Précautionneux, Kubrick aurait même demandé à la Lloyd's de Londres d'assurer son film contre l'éventualité que des extra-terrestres se manifestent avant le lancement; la compagnie d'assurance refusa, perdant du coup une belle somme... Avec l'idée de *New Frontier* lancée par John F. Kennedy, la conquête de l'espace était vue alors comme un prolongement de la conquête de l'Ouest, de la colonisation et du mythe de la Frontière. Le titre de travail de 2001 était d'ailleurs l'ironique *How the Solar System Was Won* (en référence à un western célèbre, *How the West Was Won*). La rencontre avec l'Autre extraterrestre, mélange de peur et de désir d'hégémonie, n'est pas sans rappeler celle avec les Amérindiens.

La solution du cinéaste fut donc la non-représentation des extra-terrestres, le motif du monolithe noir en tenant lieu. Pris avec un médium figuratif, Kubrick est obligé d'inventer une sorte de symbole ou de catachrèse visuelle, une figure de ce qui ne peut être figuré. Depuis 1968, le bloc noir est l'objet d'interprétations infinies. On a pu dire qu'il représentait les extraterrestres, Dieu, le phallus, le sexe féminin, etc. Toutes ces espèces ont pour particularité d'appartenir à la catégorie de l'*irreprésentable*, sur laquelle pèse, dans nombre de cultures, un interdit de représentation<sup>12</sup>. On peut représenter Dieu, mais toute image est réductrice et donc interdite

12. Espèces auxquelles il faudrait ajouter la mort, le mal absolu et la Shoah.

par certaines instances religieuses<sup>13</sup>. À cet égard, le monolithe est une figure de l'Autre absolu (les extraterrestres, Dieu, le sexe, la mort).

Il y a dans *2001*, non pas un, mais quatre monolithes, qui correspondent aux parties du film. Chacun marque ou catalyse un bond ontologique de l'espèce. Le premier bloc noir, trois millions d'années avant notre ère, veille à la transformation de grands singes en hominidés. Le deuxième (AMT-1), enterré dans le sous-sol lunaire, peut-être le premier monolithe transporté là, voit l'être humain partir à la conquête du système solaire<sup>14</sup>. Le troisième monolithe, d'une taille gigantesque, orbite autour de Jupiter. Sorte de porte des étoiles, il permettra à Bowman de voyager au-delà de l'infini. Finalement, le monolithe de la chambre Régence verra le Surhomme devenir Fœtus astral, Humanité devenue Divinité monstrueuse. Au-delà de leurs fonctions pratiques, plutôt ambiguës et jamais explicites dans le film, les monolithes sont des arches d'alliance permettant la communication avec les dieux qui leur ont donné forme. Ils ressemblent d'ailleurs à une certaine représentation classique de la *Kaa'ba* de La Mecque, parallélépipède rectangle vide avec sa pierre noire d'origine météoritique<sup>15</sup>. Le vide de la *Kaa'ba* renvoie d'ailleurs à l'interdiction des idoles et des représentations d'Allah.

Comme figuration abstraite, Kubrick et Clarke avaient d'abord pensé à un tétraèdre translucide, comme dans « The Sentinel ». Ils optèrent finalement pour un parallélépipède rectangle. Alors que Clarke garda son caractère translucide (c'est un monolithe de cristal), Kubrick, pour des raisons techniques, décida que le monolithe serait noir. Au-delà de ces caractéristiques matérielles, les monolithes du roman et du film sont le résultat de processus de production de sens radicalement contraires. Chez Clarke, tout est surexpli-

13. Même le langage est interdit puisqu'il génère des images. Pour échapper au silence iconoclaste (ne pas nommer Dieu) ou à l'anthropomorphisme (*mimesis*), plusieurs stratégies sont possibles: soit par le symbole (Dieu est un agneau) qui crée une dissemblance (*anhomoiotés*), soit par l'antonymie (Dieu est lointain et présent, doux et violent, etc.), soit encore par la tautologie (Je suis Celui qui est: *Ergo sum qui sum*); voir Maurice de Gandillac, « Discussion » après Roland Barthes, « L'image », dans Antoine Compagnon (dir.), *Prétexte: Roland Barthes*, Paris, Union générale d'éditions, coll. 10/18, 1978, p. 309.

14. Ces deux parties sont regroupées sous le sous-titre « L'Aube de l'Humanité », ce qui laisse supposer que l'être humain n'ait pas changé qualitativement avant de quitter la matrice terrestre.

15. En particulier, l'illustration du Siyer-i Nebi: « Mahomet à la Kaa'ba » (Istanbul, 1595). [En ligne] <http://www.ee.bilkent.edu.tr/~history/ottoman33.html>, consulté le 15 mai 2007.

qué, univoque. Scientifique avant tout, Clarke réduit les monolithes à leurs fonctions utilitaires : ce sont des dispositifs de signalisation, de transport intergalactiques ou, dans le cas de la première partie (« La Nuit ancestrale »), des dispositifs visuels de dressage permettant de formater la pensée, une télévision en quelque sorte : dans le monolithe de cristal apparaissent des images laiteuses qui apprennent aux grands singes certains comportements selon un conditionnement pavlovien.

Chez le cinéaste démiurge, rien n'est explicite et la fonction du monolithe, chez les grands singes par exemple, est plus que mystérieuse. Le cinéaste fait de son monolithe une machine herméneutique dont la fonction religieuse (c'est-à-dire de liaison) peut faire l'objet d'interprétation. On ne peut dire que Clarke garde la même ampleur radicale à cette figure. Toujours, le cinéaste américain a refusé de répondre sur l'explication à donner au monolithe et à son œuvre, leur gardant leur mystère et leur radicalité.

[...] principalement pour *2001*, je n'ai jamais aimé faire moi-même une analyse critique de mes films et de mes intentions. Sur une œuvre d'art, on peut dire des quantités de choses qui sont vraies. Mais tout ce qu'on peut dire ne nous avance pas tellement, et on passe à côté de beaucoup de choses<sup>16</sup>.

Ce n'est pas pour autant qu'il n'y a pas, pour Kubrick, d'explication, ou des explications plausibles.

### « The message is the medium »

Si l'on dépasse l'aporie voulant que l'on ne peut que réduire le film en en dégageant une explication verbale, il me semble que la paraphrase inversée de McLuhan (voir plus haut) peut fournir un indice. Non pas que Kubrick veuille dire, comme le penseur canadien, que le médium en tant que dispositif soit le véritable message effectif de toute communication, mais plutôt que le contenu de son message (*2001*) soit une réflexion sur le médium (l'image filmique). En effet, il me semble que dans les multiples interprétations données, un trait a été largement occulté. En plus d'être un objet à première vue artificiel, c'est-à-dire dont la cause n'est pas naturelle (bref, un outil), cet objet a un format particulier (comme l'explicite

16. Renaud Walter, « Entretien avec Stanley Kubrick », *Positif*, n° 100-101, décembre 1968-janvier 1969, p. 35.

le roman) : 1 par 4 par 9<sup>17</sup>. Dans son format même, il s'agit d'une figure métadiscursive, puisque cette suite est celle des trois premiers nombres entiers au carré ( $1^2 \times 2^2 \times 3^2$ ), dont la quatrième dimension, suggérée, serait le temps. Or, ce format (2,25 : 1) est quasiment celui du Super Panavision 70 mm Cinerama utilisé pour le film, soit 2,21 : 1 (la différence de 1,7 % est imperceptible). Aucun autre format cinématographique ne s'en rapproche davantage. Un format est calculé en divisant la largeur de l'image par la hauteur. 2,25 unités de largeur par une de hauteur, ou, si l'on veut 9 par 4. On parle de format car, si une image projetée peut être agrandie ou rapetissée à l'infini, son format ne changera jamais. C'est d'ailleurs ce qui passe dans le film, où le monolithe de Jupiter a beau être gigantesque, il n'en perd pas pour autant son format.

Si l'on suit cette interprétation, le monolithe serait un écran large tourné de 90 degrés à la verticale, sorte de toile obscure captant les projections fantasmatiques des spectateurs : une image cinématographique, mais également le propre écran de *2001*, son abyme<sup>18</sup>. Certains voient dans le monolithe un livre ou une table de la loi, bref le Logos. Il me semble plus juste d'y voir une image ou un support-écran de l'imaginaire. Kubrick s'est amusé à disséminer plusieurs écrans larges dans son film : les quatre écrans blancs de la salle de réunion sur Clavius où Floyd parle du monolithe AMT-1, la plaque noire des instructions de la toilette en apesanteur, la visée d'atterrissage au cratère Tycho, plusieurs panneaux noirs de *Discovery*, par exemple dans le sas menant à la salle des Pods, la vitre de cette salle que vient redoubler l'écran (1 h 23 min 13 s)<sup>19</sup>, de nombreux écrans informatiques ou des fenêtres, le voyant rouge « Computer malfunction », la lentille rouge de la caméra télé filmant le monolithe AMT-1, le *scanning* bleu du AE-35 (1 h 18 min 59 s), etc.

Un autre indice semble confirmer cette lecture du monolithe comme écran. Outre ses nombreux fondus au noir, le film a comme

17. De même, dans les messages inclus dans les sondes Voyager I et II, les mathématiques furent utilisées, puisqu'elles forment un langage universel qui devrait être compris par toute entité intelligente (étant entendu que seules les formes de vie intelligente pourraient entrer en dialogue avec l'Humanité).

18. Certains analystes, dont Bernardi, se sont approchés de cette interprétation en expliquant que le monolithe est un fondu au noir. Il est vrai qu'il y a de nombreux fondus au noir dans la première partie.

19. *Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey*, 1968, Stanley Kubrick Collection, édition DVD, 2001, zone 1.

motif un procédé inusité au cinéma. Le film commence, avant le générique, par un écran noir de 2 min 55 s. Même chose à l'intermission où un écran noir de 2 min 18 s suit l'intertitre « Intermission » qui dure 26 s. Finalement, procédé encore plus inusité, après le générique de fin, le film se termine par 4 min 26 s d'écran noir avec musique. Si ce dernier est accompagné du *Beau Danube bleu*, les deux autres écrans noirs sont accompagnés d'une pièce de Ligeti. Dans le film, la musique inquiétante de Ligeti (phrases ascendantes éparées et cacophoniques, comme autant d'âmes cherchant l'élévation) signale à chaque fois l'apparition imminente du monolithe et accompagne les transformations ontologiques. Celui qui se transforme devant l'écran noir de l'ouverture, n'est-ce pas le spectateur qui fait son entrée dans la fiction qui doit lui révéler certains mystères de l'univers et le faire accéder à une conscience autre ? Par ailleurs, HAL est le seul qui fait un saut ontologique sans que cela soit accompagné du monolithe, mais sa mutation se produit juste après l'écran noir/monolithe de l'intermission. Finalement, lorsque Bowman se transformera en Foetus stellaire, un majestueux travelling avant en plan subjectif de ce dernier vers le monolithe fera se confondre le monolithe et l'écran devenu obscur ; le spectateur est lui-même déterritorialisé, pour ne pas dire *déspatiotemporalisé*.

Il reste à se demander quel est le lien possible entre HAL et les monolithes, entre le monstrueux (non) familier (*unheimlich*) et le monstrueux absolu (que les extraterrestres atténuent eux-mêmes en faisant aboutir Bowman dans une rassurante chambre Régence). Selon Clarke et Kubrick, il n'y aurait pas de solution de continuité entre l'Humanité, une transhumanité cyborg future, des machines intelligentes et l'éon divin que serait pour nous une civilisation extraterrestre qui aurait des centaines de millions d'années d'avance sur nous :

I will say that the God concept is at the heart of *2001* – but not any traditional, anthropomorphic image of God. [...] When you think of the giant technological strides that man has made in a few millennia [...] can you imagine the evolutionary development that much older life forms have taken? They may have progressed from biological species, which are fragile shells for the mind at best, into immortal machine entities – and then, over innumerable eons, they could emerge from the chrysalis of matter transformed into beings of pure energy and spirit. Their potentialities would be limitless and their intelligence

ungraspable by humans. [...] They will possess the twin attributes of all deities – omniscience and omnipotence<sup>20</sup>.

Cette « définition scientifique de Dieu » est le corollaire d'un devenir dans une « conscience collective immortelle intégrale<sup>21</sup> » qui, selon Kubrick, serait l'avenir de l'Humanité, une sorte de *noosphere* cybernétique dont Internet semble le stade le plus récent – ce devenir machinique de l'Humanité, Kubrick le représentera une seconde fois dans *A. I.* On a pu faire remarquer que certaines galaxies du « trip final » ont la forme de synapses : pour Clarke et Kubrick, l'univers entier est un cerveau-Dieu, et les « intelligences » sont le flux énergétique d'information qui passe dans la matière et lui donne forme. De ce point de vue, la figure de HAL est l'équivalent de celle du monolithe compris comme synecdoque des *aliens* divins. Kubrick figure cette analogie par un rectangle noir autour de l'œil mécanique de HAL, rectangle du même format que le monolithe. Davantage, Bowman retire les fonctions supérieures et les blocs mémoire de HAL qui ne sont que de petits monolithes translucides (en ne lui laissant que son cerveau « reptilien » assurant les fonctions automatiques). Dans la scène d'interview de HAL par Mr. Amer de la BBC, Bowman et Poole écoutent l'émission par le truchement d'une sorte de double anticipation d'Internet et de l'ordinateur portable (anticipation explicite dans le roman de Clarke). L'écran noir du portable a quasiment le même format que le monolithe en plus d'être dans le sens de la hauteur ; dans l'un des plans de l'interview, Kubrick surcadre l'œil-rectangle de HAL dans l'écran du portable (1 h 2 min 14 s). Si HAL et le monolithe sont dans un rapport analogique, c'est que les deux sont des motifs emblématiques du film-cerveau kubrickien :

Si l'on considère l'œuvre de Kubrick, on voit à quel point c'est le cerveau qui est mis en scène. [...] C'est que, chez Kubrick, le monde lui-même est un cerveau, il y a identité du cerveau et du monde, tels la grande table circulaire et lumineuse de « *Docteur Folamour* », l'ordinateur géant de « *2001 l'odyssée de l'espace* », l'hôtel Overlook de « *Shining* ». La pierre noire de « *2001* » préside aussi bien aux états cosmiques qu'aux stades cérébraux : elle est l'âme des trois corps, terre, soleil et lune, mais aussi le germe des trois cerveaux, animal, humain, machinique<sup>22</sup>.

20. Anonyme, *loc. cit.*, p. 94.

21. *Ibid.*

22. Gilles Deleuze, *op. cit.*, p. 267.

D'un point de vue métadiscursif, l'ordinateur-automate et le monolithe se rejoignent dans une même allégorie du cinéma comme pensée.

### L'image et la pensée

Le cinéma, nous dit Deleuze, a comme logique les images et les signes, bref, les figures: c'est l'énonçable d'une langue, duquel la langue tire des énoncés, des signifiants<sup>23</sup>. Le cinéma, dit-il, a comme objectif « la pensée, et rien d'autre que la pensée et son fonctionnement<sup>24</sup> ». C'est une psychomécanique qui crée, pour sa meilleure part, un choc qui force à penser aux conditions même de la pensée. Justement, dans *2001*, comment la pensée vient-elle à Guetteur de lune, le grand singe du prologue, faisant de lui un sujet, un être pensant? Prenant un os dans sa main, il a une première pensée, une image mentale sur l'écran noir de sa conscience: un souvenir du monolithe. Ce dernier a disparu du campement des singes, mais il en reste une trace: l'image dans la caverne mentale de Guetteur de lune, qui permet à ce dernier de se faire son cinéma intérieur. En se remémorant le monolithe, objet artificiel qui demande interprétation, donc pensée, le grand singe transforme l'os, objet naturel, en outil, objet artificiel, devenant ainsi *homo faber*. Pour Kubrick, la technique, l'outil qui médiatise le monde n'est pas séparable de l'essence humaine. Par un formidable raccord visuel, l'os lancé en l'air par le singe devient un satellite orbital équipé de l'arme atomique. Le changement est purement quantitatif.

Aussi, la technique n'est jamais séparable d'une pulsion de mort. Tous les spatonefs, en plus d'être fortement sexués, ont la couleur et la forme d'ossements. *Discovery I* est un squelette humain avec ses vertèbres. Le véhicule de transfert lunaire Ariès a la forme d'un crâne ou d'un casque de soldat antique. Malicieux, Kubrick filme un plan en plongée (45 min. 47 s.) de la navette lunaire qui, de cet angle particulier, figure un crâne d'hominidé sans mâchoire. À cet égard, il faut remarquer que le film commence, après les astres et une série de paysages désertiques, par deux vanités, la deuxième composée d'un squelette de tapir et de celui d'un singe hominidé – ce début est une Genèse d'où serait exclu l'épisode du jardin d'Éden. Dans la scène où il devient *homo faber*,

23. *Ibid.*, p. 342-343.

24. *Ibid.*, p. 219.

prenant dans sa main l'os de tapir, le grand singe pense au passé (le monolithe) ainsi qu'au futur qu'il projette (le tapir qu'il tuera, le transformant à son tour en ossement). La conscience est conscience du temps et de la mort. C'est aussi par la conscience de sa propre mort qu'HAL deviendra humain. L'image, remplaçant l'objet dans le temps, néantise le réel pour mieux le sauvegarder dans un désir d'immortalité. C'est par cet écran noir, figure de l'irreprésentable, que la pensée advient.