

Alien ou la prédation géométrique

Avertissement : l'auteur de l'article s'est basé sur ses souvenirs, souvent reconstitués. Que les groupies aliéniques lui pardonnent.

L'élégance du monstre

Le meilleur dans *Alien*, c'est son absence, et c'est curieusement le pire pour les pauvres routiers du Nostromo. Ce qui terrorise les humains du vaisseau spatial, c'est la conscience de la présence de la créature, flanquée de l'impuissance simultanée à la voir. Et quand elle devient visible, c'est déjà la fin, ajoutant Alien à la liste des êtres inregardables sous peine de mort, comme la Gorgone, le Basilic ou Sodome.

Comme dans toute chasse, l'une des conditions du succès pour le prédateur est d'être invisible à la proie le plus longtemps possible. Ce qui fait plaisir, c'est que le monstre d'Alien le fait toujours avec tact et classe. D'abord il renonce aux triviales facilités procurées par l'invisibilité techno-onirique du monstre igné de *Planète interdite*, ou technico-magique du guerrier rasta de *Predator*. Mais il refuse tout aussi élégamment la planque burlesque de l'amant dans le placard, cache-cache qui se fonde sur l'interférence entre poursuivant et poursuivi d'un écran, porte ou mur, et qui constitue dans le fond l'essence de la plupart des scènes d'angoisse dans les films qui font peur.

Ce qu'on aime chez *Alien*, c'est qu'il ne se cache pas vraiment. Bien sûr il bave, il mord et il galope de temps à autres, bien sûr il traîne parfois dans les coins mal éclairés exprès pour embêter, mais dans l'ensemble, il ne fait pas grand-chose pour se retrouver nez-à-nez avec ses victimes, un peu comme la tique ne fait que tomber de son arbre. Si *Alien* plaît, c'est justement parce qu'il évite les ruses classiques. S'il terrifie, c'est que sa cynégétique est presque passive, et pourtant d'une terrible efficacité. Mais quelles sont les modalités de la chasse d'Alien, et en particulier, quelle est la nature de sa dissimulation ?

L'invisible dimensionnel

Le type est seul dans une soute du vaisseau, il cherche la bête arachnéenne évadée et tombe sur une petite flaque. Le bonhomme trempe son flingue dans le liquide, et en retire un truc vert, gluant, fumant et acide. Il comprend que ça doit être du genre "sang d'alien", et comme dans tous les films, il fronce le sourcil d'un air "ha ha tu es blessé", et cherche du regard la série de flaques dont le malpropre de fugitif n'aura pas manqué de salir le carrelage en clopinant jusqu'à sa cachette. Et puis le gars se rend compte que la flaque est unique et finit par relever la tête, que la bête qui était en haut lui enlève prestement.

Autre scène, dans *Aliens*. Un petit tas d'idéalistes inquiets sont rassemblés autour de la stoïque et héroïque Ripley. Elle tient un détecteur de présence à la

main. Sur l'écran, des tas de formes floues et mouvantes se rapprochent. Les bestiaux sont à 10 mètres, puis 8, puis 5, puis 3 mètres. La porte est à 3 mètres, les compatriotes se tiennent prêts à dégommer de l'araignée avec leurs pétards. Mais la machine indique maintenant 2 mètres, et les aliens sont toujours invisibles, pas de porte défoncée, enbavée d'acide ou brûlée. Rien, le vide. Puis 1 mètre, puis 0 mètre(s). Là, quelqu'un regarde sous leurs pieds. Il y a une grille.

Le monstre est toujours là où on ne s'attend pas : en haut quand on regarde en bas, en bas quand on regarde droit devant soi, derrière quand on l'a vu devant. Avant de comprendre la signification de cette présence décalée, parlons un peu de *Flatland*. *Flatland* est un univers plat, comme la surface d'un ballon ou celle d'une table, et inventé en 1884 par le théologien et mathématicien à ses heures Edwin Abott Abott (*sic*). Ses habitants ne perçoivent que ce qui se passe dans ce monde, et certainement pas ce qui est au-dessus ou en dessous. Mathématiquement parlant, ils vivent dans un espace à deux dimensions, plongé dans un espace qui lui en possède trois. Dans ces conditions géométriques, il est aisé que X soit aussi proche qu'il veut d'un habitant Y de *Flatland*, tout en en restant totalement invisible. Il suffit pour X de se balader juste un peu au-dessus de *Flatland*, et de se rapprocher de Y par les airs. Mais pour ça, il faut que X vive en trois dimensions.

Bien sûr, les humains vivent et perçoivent en trois dimensions. Mais d'une part ils sont cloués au sol en permanence, si bien que leurs pieds sont réellement des habitants de *Flatland* ; d'autre part, la plupart du temps ils ne voient et utilisent de la troisième dimension qu'une tranche horizontale d'une épaisseur égale au tiers d'un humain, et placée à la hauteur de leurs yeux. Bref nous ressemblons beaucoup à ces êtres condamnés à vivre dans *Flatland*. Alien, lui, vit dans trois dimensions, et il tire son invisibilité cynégétique de ses capacités géométriques : s'il n'est pas invisible mais quasiment, c'est parce qu'il transcende, même de façon infinitésimale, le *Flatland* humain.

La chasse topologique

Le militaire avance péniblement dans une conduite d'aération pour fuir les bêtes. Il avance en reculant, tirant dès qu'il voit le bout d'une patte ou une goutte de bave. Il recule, il est content, il a tué tout le monde devant lui, et puis paf ! Il vient de heurter de dos quelque chose. Il se retourne, et repaf ! Il a très mal à la tête.

Une conduite d'aération, c'est de dimension 1, et les aliens ne bénéficient plus de leur avantage dimensionnel. La lutte avec les humains devient beaucoup plus égale. Rater l'alien dans la conduite, c'est rater une vache dans un couloir. Mais la vision humaine est unidirectionnelle. En d'autres termes, on ne voit pas bien sur les côtés, et encore moins derrière soi. A priori, ça n'est pas grave si la conduite n'est qu'un segment, avec une entrée et une sortie. Si l'alien est repoussé devant soi et s'il n'a pas accès à la sortie par une autre voie, il ne peut que revenir par le même chemin, là où on l'attend. Mais les aérations possèdent une géométrie ramifiée, elles forment des circuits qui se recoupent. Mathématiquement parlant, ces réseaux sont topologiquement non triviaux. Le premier corollaire de cette complexité géométrique est la possibilité du labyrinthe et de ses égarés. Le second corollaire, celui qui nous intéresse ici, signifie que l'ordre spatial n'a plus de sens. En d'autres termes, avoir un alien devant soi ne signifie qu'un temps qu'on ne l'a pas derrière soi...

La logique du mouvant

Deux mercenaires arrivent dans un couloir sombre dont les murs sont tapis de formes végétales, gluantes et peu ragoûtantes. Ils font la moue, comme si l'ambiance leur déplaisait. Leur bitonniau technologique les a avertis qu'il y a un paquet d'êtres vivants dans le coin, et pas seulement des lianes visqueuses. Ils tombent sur un type qui fait littéralement tapisserie et qui leur demande d'en finir avec lui, parce qu'il a très mal au ventre. Ils refusent de l'euthanasier, mais soudain une bête sort des entrailles du déprimé souffrant, ce qui déclenche une fusillade bien méritée mais unilatérale. Côté méchants, ce que les deux collègues armés pensaient être des lianes se change en un monstrueux tissu d'aliens entremêlés auxquels les deux américains ont bien peine à échapper tant leur nombre est grand.

Ce sketch d'*Aliens* ressemble à *La Lettre Volée* d'Edgard Poe. Les monstres sont présents, bien là, absolument visibles. Mais voir n'est pas ouvrir les yeux. La vision est corrélative de catégories mentales et de concepts adaptés pour traiter ce qui parvient au cerveau. Avant sa découverte par Le Verrier et Gall, la planète Neptune avait été observée par Galilée, mais il pensait que c'était une simple étoile de plus. Les aveugles de naissance qui recouvrent la vue sont envahis d'*éléments* en provenance du nerf optique, mais les traduire en *images* compréhensibles leur demande une énergie et un travail déprimants.

L'une des rares catégories de perception dont auraient pu se servir nos deux GI's, c'est l'identité définitionnelle de l'animalité par le mouvant. Mais rien ne bougeait. Les cellules qui composent la rétine sont de deux sortes : les cônes et les bâtonnets. Les premiers sont sensibles à la lumière, les seconds au mouvement. Dans un milieu exotique et inconnu comme cette tapisserie vivante, les deux militaires avaient intérêt à se concentrer uniquement sur le mouvement, puisqu'ils n'étaient pas capables de reconnaître les formes nouvelles qu'ils pouvaient rencontrer. Par ailleurs, ils auraient pu se méfier s'ils avaient trouvé un seul alien : un individu seul du règne du vivant a plus de chance d'être une bête. Mais les monstres formaient un tissu continu qui ne correspondait pas à cette seconde propriété de l'animalité.

L'invisible comme hiatus évolutif

Sur quel type de dissimulation jouent les créatures d'*Alien* pour se nourrir des humains ? Leurs méthodes sont élémentaires et *fair-play* : ils ne disparaissent jamais grâce à une cape d'invisibilité, ils ne se cachent pas vraiment derrière les portes, et ne rusent pas spécialement non plus. Ce qu'ils maîtrisent, c'est la géométrie, celle de l'espace réel comme celle des représentations de leurs proies. Si les humains ne voient pas les aliens avant que ça soit trop tard, c'est simplement qu'ils sont aveugles. Les humains sont adaptés à l'univers terrestre. Le monstre d'*Alien* ne fait que démontrer que les bénéfices de l'évolution peuvent devenir des tares dans un milieu radicalement nouveau. L'invisibilité, cet avantage monstrueux pour le chasseur, n'est chez *Alien* que la rencontre de deux mondes évolutifs qui s'étaient ignorés, et même de deux *perceptions* du monde.