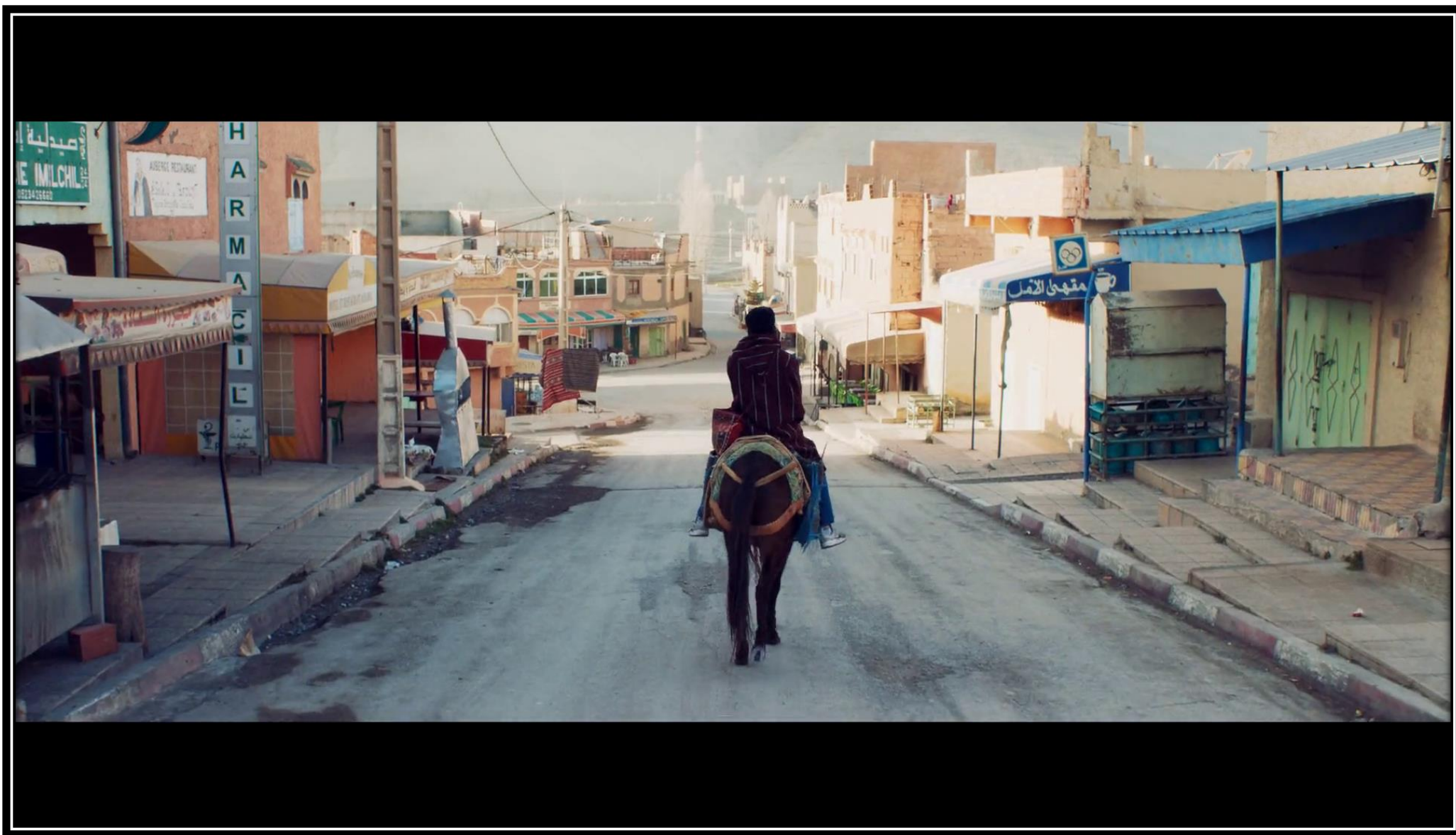


Dans son ouvrage de référence, « *Les films de science-fiction* » (collection Essais, éditions des Cahiers du Cinéma, Paris, 2008, p. 53.), le théoricien et critique Michel Chion fait la remarque suivante concernant le genre :

« En France, la question des genres cinématographiques est souvent abordée en termes de « codes », sans que ce terme soit toujours bien explicité. On parle des codes du western, du film noir et de la comédie musicale, pour citer trois genres cinématographiques importants. Il me semble qu'on pourrait dans beaucoup de cas, et sans connotation péjorative aucune, parler plutôt d'imagerie. Un western ce sont des hommes à cheval, c'est une rue poussiéreuse de petite ville. Si le public voit une rue de western, des hommes à cheval et des paysages, il pensera avoir vu un western même s'il n'y a pas de duel final (...). Dans cette perspective, la science-fiction serait ce genre spécifique auquel on reproche son imagerie (alors que nul ne semble reprocher les leurs aux trois autres genres cités plus haut) : c'est celle-ci qui la ferait ridicule, infantile, et la science-fiction « adulte » serait celle qui renoncerait, comme un enfant qui a grandi et ne veut plus de sa panoplie de Batman, devenue trop petite. »



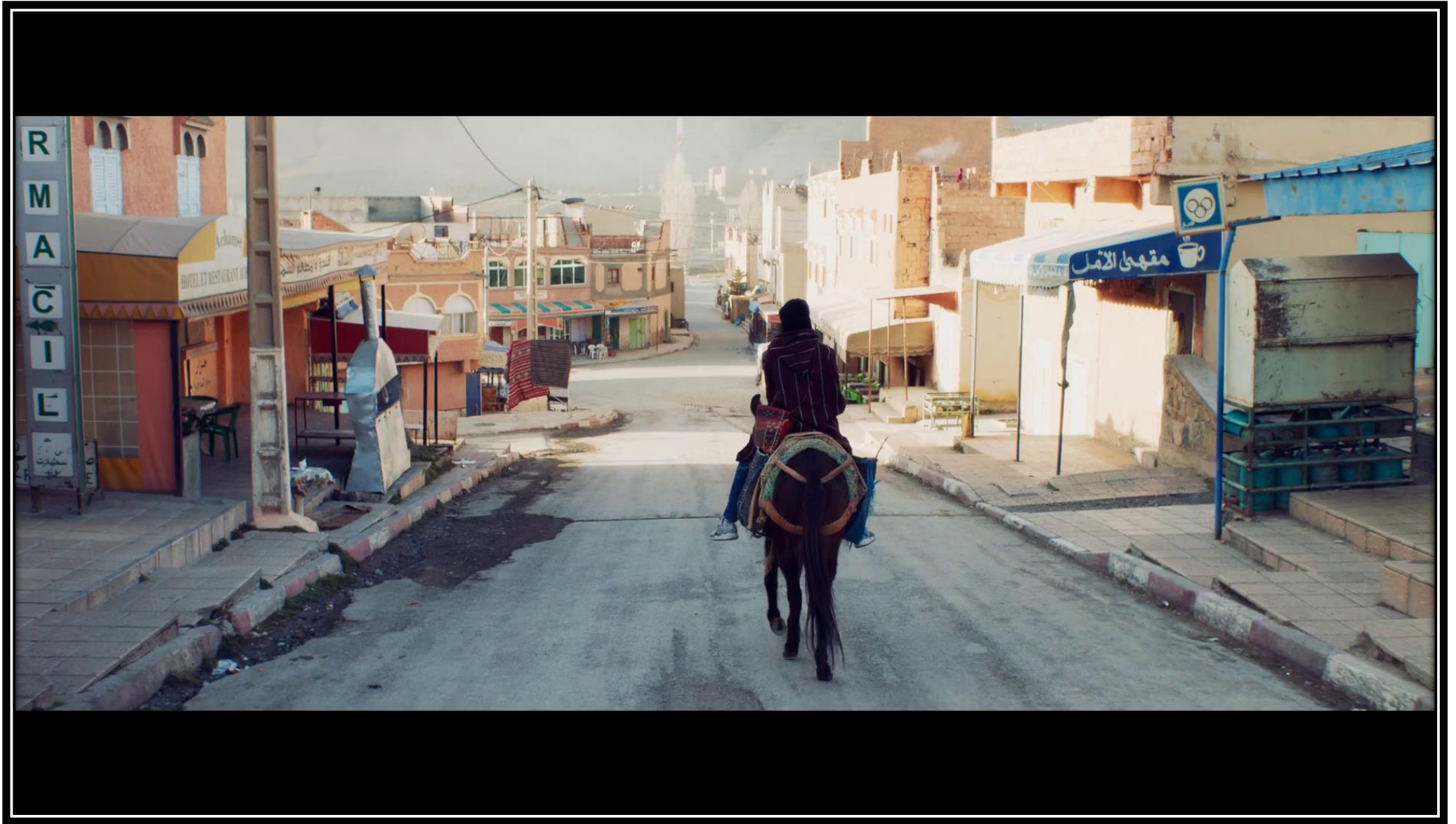
« QU'IMPORTE SI LES BETES MEURENT » (2017) de Sofia ALAOUI.



« *HIGH PLAINS DRIFTER* » (L'HOMME DES HAUTES PLAINES – 1973) de Clint EASTWOOD.



« *THE POSTMAN* » (1997) de Kevin COSTNER.



Iconique : *qui se rapport à l'image ; se dit de ce qui est érigé en l'honneur d'un vainqueur.*



Image iconique : relatif à toute forme de représentation visuelle, signe, symbole, plus précisément à une icône.



Triangle sémiotique de Charles Sanders PIERCE :

Peirce classe les signes en fonction de la **relation** qu'ils entretiennent avec l'objet.

L'indice est un **signe matériel** (relation causale) ;

L'icône est un **signe analogique** (relation de ressemblance) ;

Le symbole est un **signe intellectuel** (relation conventionnelle).

Icone : signe qui ressemble à ce qu'il désigne, à son référent ; peinture religieuse sur panneau de bois, souvent rehaussée de métal précieux ou de pierreries, à valeur symbolique et sacrée. Représentation artistique de la divinité ou de sujets à caractère religieux.

A PARTIR DE LA NOTION – TRES REPANDUE AUJOURD'HUI – DE « PLAN ICONIQUE », ON DEVINE QU'IL EST POSSIBLE LA NOTION DE CROYANCE INHERENTE AU FAIT RELIGIEUX COMME AU FAIT CINEMATOGRAPHIQUE ;

SUBSTITUER L'INDICE A L'ICONE EST AINSI POUR QUESTIONNER LE SYMBOLE S'INSCRIT OUVREMENT DANS LE PROJET DU FILM DE SOPHIA ALAOUI ;

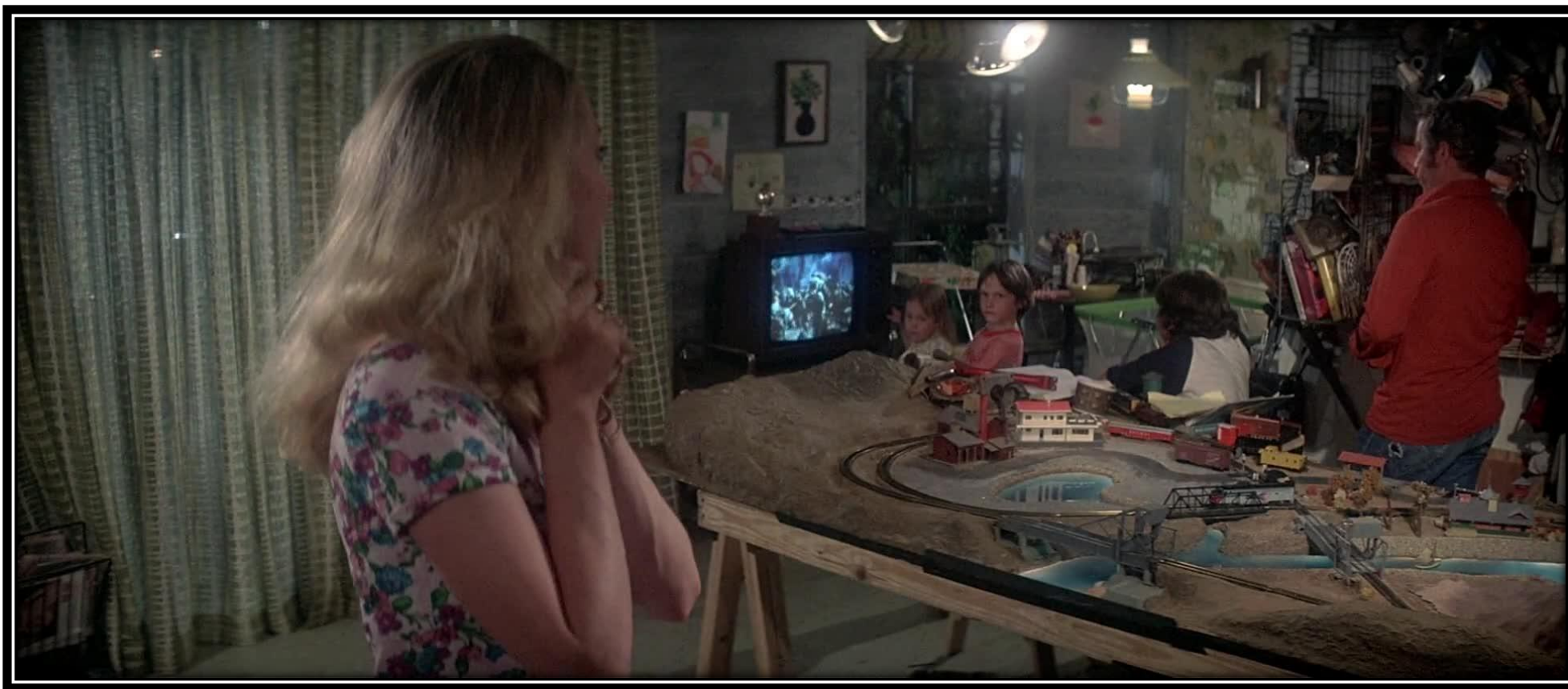
LE FILM POSSEDE, A PARTIR DE LA, UNE EVIDENTE PUISSANCE MYTHOLOGIQUE EN CELA QU'IL QUESTIONNE LES RAPPORTS DE LA CROYANCE AVEC LES GRANDES ETAPES DE L'EXISTENCE (CF. FONCTION DU CINEMA DIT « DE GENRE »).



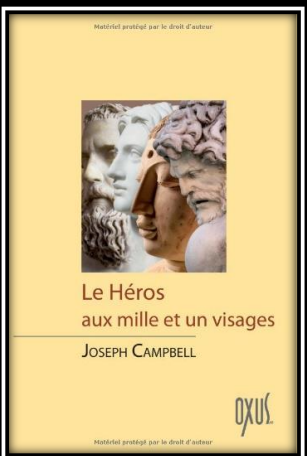
« *CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND* » (RENCONTRES DU TROISIEME TYPE - 1977) de Steven SPIELBERG.



« *THE TEN COMMANDMENTS* » (LES DIX COMMANDEMENTS – 1956) de Cecil B. DeMILLE.



« *Qu'importe si les bêtes meurent* » ou « *le voyage du héros* » comme récit mythologique universel.





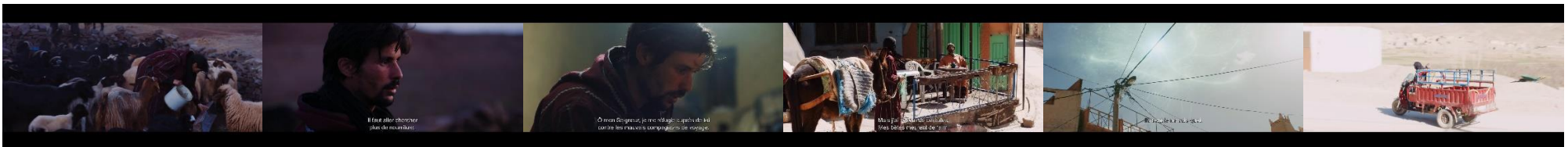
MYTHE : emprunt au grec «*muthos*», qui signifie d'abord «*suite de paroles qui ont un sens*» d'où «*discours*», «*propos*», souvent associé à «*epos*» qui désigne le mot, la parole (épique, épopée) ; passage sémantique, réalisé par de nombreux composés, de «*parole dont le sens importe*» à «*histoire inventée*», «*récit*». Le mot est d'origine obscure : on pense à un terme populaire et expressif issu de l'onomatopée «*mu*» (celle du latin «*mutus*», «*muttum*» qui ont donné muet et mot) ... ¶

La fonction et la valeur du mythe est déterminante dans l'histoire de l'humanité et renvoi directement au besoin de fiction, de mise en récit du réel : il s'agit d'accompagner les grandes articulations de l'existence humaine : naissance, passage à l'âge adulte, filiation, choix, mort... Il y a, dans le mythe, l'idée d'un enseignement sous forme allégorique. ¶

A noter : à partir du 19^{ème} siècle et de l'avènement de la société industrielle, le terme prend en occident le sens de «*construction de l'esprit sans relation avec la réalité*» (av. 1865) et d'«*image simplifiée, souvent illusoire*». Parallèlement à cette disgrâce idéologique, le mythe est conçu comme jouant un rôle déterminant dans le comportement, l'appréciation des choses, d'un individu, ou d'une collectivité. L'importance de son étude en histoire des religions et en anthropologie va croissante durant la seconde moitié de 19^{ème} siècle puis au 20^{ème} siècle jusqu'au structuralisme (Lévi-Strauss). ¶

LE MONDE ORDINAIRE.

1 – Le monde ordinaire – 2 – L'appel de l'aventure – 3 – le refus de l'aventure – 4 – La rencontre avec le mentor – 5 – Le passage du seuil – 6 – Obstacles, alliés, ennemis...



LE NOUVEAU MONDE.

7 – L'approche de la caverne – 8 – Paroxysme et renaissance – 9 – La récompense – 10 – Le chemin du retour – 11 – La transformation – 12 – Le retour au village...

