



GRAAT On-Line issue #6 December 2009

**Les pièges du temps : la réappropriation de l'Antiquité gréco-latine dans
Battlestar Galactica (Sci Fi, 2003-2009)**

Sylvaine Bataille
Université de Rouen

Battlestar Galactica, « réinvention » de la série culte de 1978,¹ commence par la fin d'un monde : les humains des douze colonies sont victimes d'un génocide perpétré par des robots qu'ils ont eux-mêmes créés, les Cylons. Les rares survivants sont contraints de fuir à travers la galaxie à bord d'une flotte disparate menée par le vieux vaisseau militaire *Galactica*. Leur seule chance de survie est désormais de trouver la Terre, planète légendaire dont ils ignorent la localisation. Les humains fictifs de la série sont donc pris au piège de l'espace clos du vaisseau, où se trouvent exacerbées les tensions politiques, familiales et amoureuses ; ils sont aussi, plus paradoxalement, pris au piège de l'étendue infinie de l'espace intersidéral, immensément vide et inhospitalier, où ils sont voués à subir les attaques ennemies tant que l'unique porte de sortie, la Terre, reste introuvable. Mais les humains réels qui regardent la série risquent bien, eux aussi, de se trouver piégés, tant l'idée directrice de la quête de la Terre est porteuse de nombreuses potentialités pour attirer et retenir l'intérêt du public et, ainsi, mettre en place un formidable piège à téléspectateurs. Après une évocation brillante et efficace des attaques cylons sur les colonies et des profonds bouleversements qui s'ensuivent, l'objet de la quête est nommé, opportunément, à la toute fin du pilote que constitue la minisérie diffusée fin 2003. Les quatre saisons qui se déploient ensuite parviennent à retarder constamment l'aboutissement de la recherche tout en maintenant chez les spectateurs

le désir de la voir atteindre son objectif. Le suspense est obtenu par la division du processus de quête en sous-étapes : la flotte ne parvient à trouver la Terre qu'au terme d'un jeu de piste qui s'étend sur toute la longueur de la série, avec ses indices, mais aussi ses faux espoirs et ses impasses.

Contrairement à la série originale de 1978, ce jeu de piste de la version « réinventée » fait intervenir un certain nombre d'éléments dont les noms renvoient clairement à l'Antiquité gréco-latine. Il s'appuie en grande partie sur une prophétie exposée dans un texte sacré intitulé « Book of Pythia » (« The Hand of God », 10.1). L'une des étapes consiste à retrouver un artefact appelé « the Arrow of Apollo », conservé dans un musée situé sur la planète « Caprica », dans une ville nommée « Delphi » (« Kobol's Last Gleaming, Part 1 & 2 », 12.1 et 13.1). Cette flèche permet l'accès à une carte placée dans un lieu du nom de « Tomb of Athena » (« Home, Part 2 », 7.2). Plus tard, « the Eye of Jupiter » est au centre de toutes les conjectures (« The Eye of Jupiter », 11.3 ; « Rapture », 12.3).

Il s'avère que ces références ne sont pas isolées, mais font au contraire partie d'un ensemble plus vaste et très varié d'appellations reprenant des noms propres antiques disséminées dans la série. Celles-ci sont la manifestation d'une réappropriation particulière de l'Antiquité gréco-latine qui mérite d'être explorée et d'être mise en lien avec la problématique du piège à téléspectateurs. Il s'agira de montrer que les références à l'Antiquité contribuent, elles aussi, à attirer et à maintenir l'attention des spectateurs, d'une façon moins immédiate que la mise en place d'un jeu de piste, mais aussi d'une façon moins conventionnelle, en s'articulant autour de questions temporelles, tandis que la quête de la Terre se déploie à travers l'espace.

Avant d'étudier en détail l'effet que ces références produisent sur les téléspectateurs, il paraît nécessaire de préciser la manière dont l'héritage gréco-latin est réinvesti dans *Battlestar Galactica*. Malgré une apparente incompatibilité entre les concepts mêmes d'Antiquité et de science-fiction, l'un renvoyant clairement au passé et l'autre traditionnellement à l'avenir, l'Antiquité fait quelques apparitions dans des œuvres de science-fiction. Le dessin animé franco-japonais *Ulysse 31 a*, par exemple, bercé l'enfance de nombreux téléspectateurs français.² On peut aussi citer les romans

de Dan Simmons intitulés *Ilium* et *Olympos*, où la Guerre de Troie se rejoue sur Mars. Le principe de ces réappropriations est souvent de prendre un morceau de l'histoire ou de la littérature antique et d'en livrer une version personnelle.³

Dans *Battlestar Galactica*, la rencontre entre Antiquité et science-fiction se fait selon des modalités bien différentes : la culture antique – c'est-à-dire sa religion, sa littérature, son histoire, sa toponymie – est employée comme une sorte de réservoir auquel sont puisés des dieux, des oracles, des objets, des noms de lieux ou de personnes, des surnoms, pour construire la culture coloniale.⁴ L'utilisation des noms d'origine grecque ou latine ne tient pas nécessairement compte de ce qui était désigné par ce nom durant l'Antiquité, comme le montre le tableau (non-exhaustif) ci-dessous.

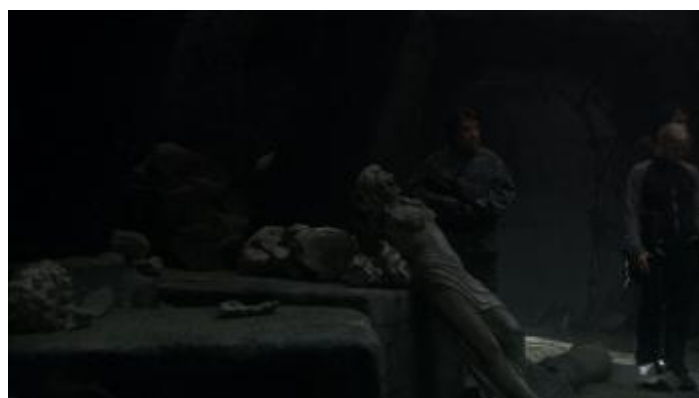
Noms désignant ...			
... des dieux (« Lords of Kobol ») :	... des personnes :	... des lieux :	... des vaisseaux :
Zeus / Jupiter Hera Athena Apollo Artemis Aphrodite Ares / Mars ...	Kara Thrace Karl Agathon Hera Agathon Galen Tyrol Sharon Valerii Gaius Baltar Diana Seelix D'Anna Biers <i>Surnoms (callsigns):</i> Lee « Apollo » Adama Sharon « Athena » Agathon <i>Oracles :</i> Pythia ...	<i>Les noms des douze colonies évoquent les noms latins désignant les signes du Zodiaque :</i> Caprica, Gemenon, Sagittaron, Tauron, Virgon, Canceron, etc. <i>Autres toponymes :</i> Delphi Olympus Troy ...	Pegasus Demetrius Boreas Odysseus Cassandra Prometheus Triton

Quelques noms renvoyant à la Grèce ou à la Rome antique dans *Battlestar Galactica*⁵

Certains noms semblent avoir été attribués à la suite d'un saupoudrage, sans grande cohérence avec l'emploi de ces mêmes noms dans l'Antiquité, comme le toponyme « Thrace », employé comme patronyme. Cependant, on remarque que la correspondance antique a été conservée de façon systématique dans le domaine

religieux : les noms des divinités de l'Olympe ont été donnés à des dieux, et « Pythia » désigne une prophétesse dans la culture coloniale comme dans la culture antique. Les humains des douze colonies sont en effet, comme les Grecs et les Romains, adeptes du polythéisme. Leur religion est fondée sur le culte des « Seigneurs de Kobol », qui ont donc les mêmes noms que les dieux du panthéon gréco-latin.

La série contient, en outre, un petit nombre de références à l'Antiquité que l'on peut appeler des références visuelles : par leur apparence, certains objets et certains traits architecturaux évoquent plus ou moins précisément le patrimoine hérité de l'Antiquité. Les artefacts présents dans la Tombe d'Athéna fournissent l'exemple le plus frappant (« Home, Part 2 », 7.2). Il s'agit de colonnes et de statues sculptées dans un matériau ressemblant à du marbre blanc. Leur aspect rappelle fortement les sculptures de l'art grec classique.



Références visuelles à l'Antiquité : l'intérieur de la Tombe d'Athéna (« Home, Part 2 », 7.2)

Quelles sont les conséquences, pour les téléspectateurs, de cette réinjection du patrimoine culturel antique dans une civilisation extra-terrestre ? Il apparaît tout

d'abord que ces références antiques jouent un rôle dans l'équilibre entre étrangeté et familiarité qui s'établit dans *Battlestar Galactica* et qui contribue à « ferrer » les spectateurs. Toute œuvre appartenant au genre de la science-fiction contient une part d'étrangeté, au sens où elle crée un univers étranger aux récepteurs de l'œuvre : il se crée nécessairement une distanciation entre le monde connu des lecteurs ou des spectateurs et celui qu'ils découvrent dans l'œuvre de science-fiction, cet éloignement pouvant être temporel et/ou spatial. Les personnages de cette série, habitants de mondes lointains, sont des extra-terrestres. Ils voyagent à travers l'espace dans d'immenses vaisseaux capables de dépasser la vitesse de la lumière, se battent contre des androïdes extrêmement sophistiqués et ils ignorent où se trouve la Terre. Par de nombreux aspects, ce sont des « aliens », pour utiliser un anglicisme dont l'étymologie souligne bien leur caractère étranger.

Or, la série *Battlestar Galactica* réinventée a ceci de particulier par rapport à d'autres œuvres de science-fiction, notamment son antécédent de 1978, que l'un de ses principes fondateurs consiste à réduire au maximum cette distance entre les téléspectateurs et le monde fictif. L'ambition de Ronald D. Moore, son créateur, est en effet de renouveler la science-fiction télévisée en introduisant du réalisme dans un genre qui, selon lui, se réclame avec agressivité de l'irréalisme. Il s'agit de créer l'illusion d'un environnement connu pour les spectateurs, et donc de bannir certains éléments traditionnels du *space opera*, tels que les extra-terrestres aux formes fantaisistes ou les décors ultra sophistiqués remplis de gadgets technologiques. Il faut aussi favoriser au maximum l'identification entre les téléspectateurs et les personnages de la série en soignant leur construction et en évitant les stéréotypes. La série ne porte pas sur des cultures extra-terrestres bizarres car Moore souhaite que le public se reconnaisse en les personnages, qui, dit-il, sont « vous et moi ».⁶

De nombreux moyens sont utilisés pour inciter les téléspectateurs à s'identifier à ces personnages extra-terrestres. Le facteur de rapprochement le plus fort est certainement qu'ils sont des humains. Ils se désignent comme tels et ont les mêmes caractéristiques physiques que nous. Le fait qu'ils soient en outre dotés de personnalités complexes et d'histoires personnelles compliquées est évidemment à même de renvoyer aux spectateurs une image familière. On ne peut négliger non

plus le rôle de la langue parlée par ces personnages, qui s'expriment tous en anglais. L'idiome commun aux habitants des douze colonies nous est tout à fait compréhensible, hormis quelques mots n'appartenant pas à la langue anglaise réelle, dont l'exemple le plus remarquable – et très certainement le plus remarqué par les téléspectateurs – est « frak », et ses innombrables dérivés tels « frakked », « frakking », ou encore « motherfrakker », dont on saisit très rapidement le sens.⁷ Ce terme est une actualisation du mot « frack » employé dans la série de 1978, diffusée sur le *network* ABC. Il s'agissait alors d'un moyen de contourner la réglementation de la FCC (Federal Communications Commission), qui prévoit la censure des mots considérés comme obscènes. Le nouveau *Battlestar Galactica*, en raison de sa diffusion sur une chaîne câblée, n'a pas subi cette contrainte, mais a conservé cette expression spécifique, qui donne une couleur locale à la langue des personnages et contribue ainsi à la défamiliarisation du spectateur, au même titre que les mots qui ont été inventés car ils ne correspondaient à aucun référent réel, à commencer par « Cylon », ou encore « dradis », appareil ressemblant à un radar, et « cubits », nom de la monnaie coloniale.⁸

Dans cette langue à la fois connue et étrangère, l'utilisation régulière, par les personnages, de noms qui nous rappellent l'Antiquité gréco-latine, est susceptible de faire naître en nous des impressions ambivalentes : ces références participent à l'établissement d'une proximité entre nous et les personnages, mais elles sont aussi déroutantes.

« We are all Greeks », a écrit Shelley.⁹ La culture occidentale s'est donné des racines grecques et a construit la culture gréco-latine comme un patrimoine à préserver et à transmettre. Nous avons tous une connaissance au moins superficielle du panthéon et de la mythologie des Grecs et des Romains. La présence de références à l'Antiquité dans le monde de la série crée donc un arrière-plan culturel commun aux spectateurs et aux personnages. Certains noms, qui ne semblent pas avoir été attribués pour une raison particulière, comme par exemple les patronymes « Agathon » ou « Thrace », ou le prénom « Galen », signalent discrètement et assez superficiellement une affinité culturelle. D'autres agissent plus fortement dans le sens d'un rapprochement entre nous et les Coloniaux. L'onomastique afférant à

l'espace nous paraît ainsi familière, car, dans le monde réel également, les objets célestes et les engins spatiaux ont des appellations liées à la mythologie gréco-latine : Mars, Vénus, Mercure, Jupiter désignent des planètes du système solaire ; les constellations du zodiaque renvoient à des figures mythologiques (le Sagittaire est, par exemple, représenté comme un centaure) ; le programme Apollo, le lanceur Saturn V et la fusée Ariane ont également été nommés en référence à l'Antiquité classique.

Le sentiment de proximité le plus grand est certainement suscité par le fait que les « Seigneurs de Kobol » ont non seulement les mêmes noms, mais aussi, dans les grandes lignes, les mêmes caractéristiques que les dieux grecs. Cela nous permet de saisir la signification d'un certain nombre de références culturelles et de nous sentir moins étrangers à ce monde éloigné. Par exemple, lorsque Tom Zarek compare sarcastiquement le retour d'Adama au commandement du Galactica au retour de Zeus sur l'Olympe (« The Farm », 5. 2), sa remarque ne fait sens que si l'on reconnaît au Zeus et à l'Olympe « coloniaux » les caractéristiques traditionnellement associées à ce lieu et à ce dieu dans la culture occidentale. Ces noms antiques contribuent à un effort visant à établir un partage du sens entre les spectateurs et le monde fictif qui leur est présenté, afin d'aider le public à comprendre la culture extra-terrestre des personnages, lui permettre de suivre leurs conversations et de s'intéresser à leur histoire, l'objectif ultime étant de parvenir à l'« accrocher » : des spectateurs qui se sentent perdus car ils ont l'impression d'être submergés par un trop-plein de mots et de concepts obscurs voire incompréhensibles sont des spectateurs perdus pour la série car ils « décrochent » rapidement.

Cependant, si les noms antiques nous rendent la culture coloniale plus familière, s'ils nous permettent de partager du sens avec les personnages, ils contribuent aussi à nous intriguer et à souligner les différences entre nous, humains terriens, et les Coloniaux. Ces noms, qui évoquent pour nous le monde de l'Antiquité classique, désignent dans la culture coloniale des réalités bien présentes et ancrées dans la vie quotidienne. Si nous venons à évoquer Zeus ou Athéna, nous ne les envisageons jamais comme des entités présentes dans notre monde : ils font partie d'un patrimoine commun auquel nous faisons référence de temps à autre sans que ne

s'efface jamais la frontière entre présent et passé qui nous sépare des Grecs et des Romains. Les Coloniaux, quant à eux, croient, certes à des degrés divers, à l'existence de ces divinités et leur vouent un culte.

Une scène comme celle où l'on voit Kara Thrace prier devant des statuettes représentant des divinités (« Flesh and Bone », 8.1) montre bien comment la série utilise des éléments qui nous sont connus pour inventer une culture qui, si elle ne nous apparaît pas comme totalement étrangère, n'en est pas moins différente de ce qui peut exister dans notre environnement actuel et nous semble donc bizarre. Cette impression est produite par la présence d'objets qui présentent des similitudes avec des figurines datant de la Grèce archaïque dans un lieu nous évoquant le futur – un vaisseau spatial doté d'une technologie avancée en termes de capacités de déplacement. L'étrangeté naît alors d'un bouleversement de nos repères temporels, souligné ici par le montage, qui, dans un mouvement d'éloignement progressif, fait succéder au gros plan sur Kara un plan montrant la pièce où elle se trouve, puis l'extérieur du vaisseau.



La prière de Kara Thrace (« Flesh and Bone », 8.1)

La distance instaurée dès lors entre les spectateurs et les personnages ne provoque en aucun cas un désintérêt pour la série, bien au contraire. Cette étrangeté qui naît d'une familiarité légèrement distordue contribue largement à rendre les téléspectateurs captifs. Elle éveille en effet leur curiosité et suscite bien des interrogations qui les poussent à regarder la suite de la série dans l'espoir de trouver une réponse. Ces nombreuses références à l'héritage gréco-latin suggèrent des liens entre notre monde et celui des personnages ou, pour reprendre l'idée de Ronald Moore, une connexion directe entre leur réalité et la nôtre.¹⁰ Comment les dieux de la Grèce antique sont-ils arrivés là ? Comment expliquer cette connexion entre la Terre et les douze colonies ? Ces incertitudes découlent d'un mystère plus large entretenu par la série jusqu'à son dénouement ultime : quand les événements racontés sont-ils censés se dérouler ?¹¹ Les références récurrentes à l'Antiquité et la perte des repères qu'elles provoquent viennent ainsi raviver un questionnement qui court au long des saisons.

Nous sommes alors amenés à formuler des hypothèses portant sur la localisation sur la ligne du temps, relativement à nous, des événements qui se produisent, et à imaginer des réponses différentes aux questions qui entourent la présence de références gréco-latines dans la série. En voici quelques unes.

Les technologies maîtrisées par les Coloniaux paraissent très en avance sur les nôtres, ce qui semble indiquer qu'ils vivent dans un avenir très éloigné. On peut supposer que les habitants des douze colonies sont nos lointains descendants, et que Kobol, considérée comme le berceau de l'humanité, est en fait une planète colonisée par les Terriens. Le patrimoine antique commun à ces humains aurait connu une renaissance sous la forme d'une réactivation des croyances polythéistes des Grecs et des Romains. Le voyage de la légendaire treizième colonie, dont on raconte qu'elle s'est installée sur Terre, serait un retour vers la planète des ancêtres. Une autre hypothèse place, au contraire, l'histoire racontée en des temps reculés, à la manière du *space opera* séminal *Star Wars* (réal. George Lucas, 1977). Le préambule implicite serait dans ce cas : « A long time ago, in a galaxy far, far away... ». Les Coloniaux seraient nos lointains ancêtres : les dieux et les croyances de la Grèce et de la Rome

antique, ainsi qu'un certain nombre d'anthroponymes et de toponymes, auraient une origine « kobolienne ». Une variante serait que des humains aient également évolué sur la Terre au moment de l'arrivée de la treizième colonie et que celle-ci se soit mélangée à eux et leur ait légué un certain nombre de croyances. On rejoint là plutôt un scénario du type *2001 A Space Odyssey* (réal. Stanley Kubrick, 1968), où l'évolution est montrée comme étant d'origine extra-terrestre, ou encore les théories sur les visiteurs de l'espace ou les « Anciens astronautes » dont s'inspire le récit d'ouverture de la version de 1978 de *Battlestar Galactica*.¹²

Battlestar Galactica ne se contente pas de plonger son public dans l'incertitude en refusant de lui fournir toute indication chronologique pouvant l'aider à se situer temporellement par rapport aux événements racontés. Elle le déroute également en se faisant l'écho d'une temporalité alternative, bien différente de notre conception usuelle du temps. Les Coloniaux expriment, en effet, de façon récurrente leur conviction que le temps est cyclique, souvent en citant une phrase censée être tirée des Rouleaux Sacrés (et en réalité extraite du dessin animé de Disney, *Peter Pan*)¹³ : « All this has happened before, and all this will happen again ». ¹⁴ Une telle maxime évoque le concept d'éternel retour de la philosophie stoïcienne, et constitue en cela un autre élément de la culture coloniale renvoyant à la Grèce antique. Il y a, bien sûr, un aspect auto-référenciel, une sorte de discours ironique porté par l'œuvre sur elle-même, dans cette phrase, puisqu'elle pointe le fait que la série est la répétition d'une série plus ancienne. Mais l'idée que les mêmes événements se réitérent indéfiniment imprègne toute la narration. Pour donner quelques exemples parmi beaucoup d'autres, on peut noter que les rescapés tentent de répéter dans le présent la prophétie de l'oracle Pythia, et que Kara Thrace avait peint sur le mur de son appartement à Caprica un symbole retrouvé à l'identique (comme le remarque Karl Agathon dans « Rapture », 12.3) à l'intérieur d'un Temple exploré par les Coloniaux avec l'espoir de trouver un nouvel indice dans leur quête de la Terre. En outre, comme nous allons le voir, certains conflits entre les personnages rappellent des épisodes de l'histoire occidentale. Les éléments gréco-latins sont tout à fait susceptibles d'être interprétés comme une manifestation de cette temporalité cyclique, puisqu'eux aussi peuvent apparaître comme la répétition d'un moment

appartenant au passé de la Terre. Cette temporalité cyclique vient perturber nos attentes, organisées au contraire selon une vision linéaire du temps : nous souhaitons savoir si nous appartenons à l'avenir ou au passé de ces personnages, or ce sont des préoccupations sans pertinence si le temps est une révolution et non une évolution. Il est alors impossible de concevoir la relation entre les Seigneurs de Kobol et le panthéon classique en termes d'*origine*.

Ces différentes suppositions rendent la quête de la Terre plus passionnante encore : en effet, trouver la Terre, ce n'est pas seulement parvenir au bout d'une aventure pleine de suspense et de rebondissements, c'est obtenir une réponse à cette énigme temporelle, c'est vérifier ou infirmer les hypothèses que l'on a construites. Si l'incertitude temporelle est un composant déterminant du mécanisme par lequel la série captive les spectateurs, c'est aussi une occasion de les prendre au piège de leurs attentes et de leurs conjectures. Ainsi, au milieu de la Saison 4 (« Revelations », 10.4), lors de la découverte d'une Terre en ruines après un conflit nucléaire, nous sommes amenés à penser que la série se déroule dans un avenir lointain, plusieurs siècles après l'anéantissement de toute vie sur Terre. Nous avons bien reconnu, à l'extrême fin du dernier épisode de la Saison 3 (« Crossroads, Part 2 », 20.3), après le retour miraculeux de Kara Thrace, notre planète vue de l'espace :



La dernière image de « Crossroads, Part 2 » (20.3)¹⁵

Lors de l'approche par la flotte de la planète irradiée, les contours des continents sont flous, cachés par des nuages, mais l'image, par son cadrage et son

organisation, reproduit à quelques différences près l'apparition de la Terre dans « Crossroads, Part 2 ». Le lieu où atterrit l'équipe de reconnaissance ressemble à un New York dévasté : la silhouette d'un pont effondré rappelle le pont de Brooklyn, tandis qu'au loin on peut distinguer les formes de hauts bâtiments en ruine évoquant la *skyline* new yorkaise. Ce paysage désolé renvoie aux images de fin du monde vues et revues dans les films-catastrophe, et joue sur la résonance avec la scène finale de *Planet of the Apes* (réal. Franklin J. Schaffner, 1968). Or la deuxième partie de la Saison 4 révèle que nous avons, en fait, été manipulés et emmenés sur une fausse piste : la fin de la série opère un renversement total de ces repères temporels.



L'approche de la « Terre » dans l'épisode « Revelations » (10.4)



New York dévasté ? (« Revelations », 10.4)

En nous amusant à imaginer les liens entre nous et les humains extra-terrestres dépeints par la série, nous nous plaisons à anticiper notre avenir mais aussi à

réinventer notre histoire et nos origines en tant qu'humains. Ainsi, les hypothèses que nous pouvons élaborer pour harmoniser notre histoire et celle des douze colonies trouvent leur place dans un questionnement plus large qui porte sur notre appréhension des Cylons humanoïdes tels qu'ils ont été réinventés par Ronald Moore et son équipe. La série de 2003 imagine deux sortes de Cylons : les « Centurions » (dont l'image est entièrement conçue par ordinateur) et les autres, imitations jusqu'au niveau cellulaire de l'être humain. Ils sont incarnés par des acteurs en chair et en os. Ils sont treize modèles en tout, dont douze sont connus à la fin de la série.¹⁶ Les numéros un à huit ont de multiples copies.



« Number Six » entourée de deux Centurions (minisérie-pilote)



Plusieurs copies de « Number Two »/Leoben Conoy et de « Number Six » ; « Number Five »/Aaron Doral, et un Centurion (minisérie-pilote)

Les « Final Five » n'existent qu'en un seul exemplaire. Ces douze modèles bénéficient, du moins dans une bonne partie de la série (jusqu'à l'épisode « The

Hub », 9.4) de la technologie de la « Résurrection » : leur conscience est téléchargée dans un nouveau corps et ils peuvent donc indéfiniment revenir à la vie. Ce sont eux évidemment qui posent question quant à la définition de l'humain et c'est à eux que je me référerai désormais lorsque j'emploierai le terme « Cylon ».

L'une des grandes réussites de cette série est la façon dont ces robots imitant si bien l'être humain sont construits en tant que personnages complexes et variés. Rien n'est simple ni monolithique dans leur caractérisation. On est loin des androïdes de *Terminator*, d'une force et d'une robustesse surhumaines, programmés pour être soit d'une cruauté absolue et définitive, soit d'une fidélité sans faille à l'être humain qu'ils sont chargés de protéger.¹⁷ Les Cylons n'ont rien de leur rigidité ni de leur maladresse dans les relations sociales. Ils tiennent davantage des « replicants » de *Blade Runner* (réal. Ridley Scott, 1982). Ils se fondent parfaitement dans la population humaine, et l'un des enjeux de la série est le dévoilement des Cylons qui se font passer pour des humains, voire sont convaincus d'être des humains. À mesure que la série progresse, nous voyons que les Cylons sont capables de libre arbitre, qu'ils ressentent la douleur physique, mais aussi psychologique, et qu'ils sont susceptibles d'éprouver des émotions telles que l'amour ou la tristesse. Nous voyons certains d'entre eux renoncer à la résurrection et choisir de devenir mortels. Nous apprenons également que les Cylons ont une religion : ils sont, au contraire des Coloniaux, monothéistes.¹⁸

On retrouve, dans le monothéisme Cylon, des éléments similaires et parfois identiques aux traditions monothéistes connues des spectateurs, à commencer par la croyance en un dieu unique considéré comme le seul vrai Dieu. Les Cylons mentionnent fréquemment celui qu'ils appellent « God », notamment dans un but prosélyte lors de discussions avec des humains. « Virtual Six » – ainsi appelée dans les commentaires portés sur la série car elle n'apparaît qu'à Gaius Baltar, mais se désignant elle-même comme « an angel of God » (« Home, Part 2 », 7.2) – réussit même à convertir celui-ci, qui prend ensuite la tête d'un groupe d'adeptes de cette nouvelle religion. Les Cylons considèrent que les Seigneurs de Kobol sont de fausses idoles.¹⁹ Ils croient que Dieu est le créateur de l'humanité, mais que, déçu par cette création imparfaite, il a fait en sorte que les humains créent les Cylons, destinés à les

remplacer, d'où le génocide qu'ils ont commis, convaincus par là d'accomplir la volonté divine.²⁰ Les Cylons croient au péché, et considèrent le suicide comme un péché mortel.²¹ Certains de leurs préceptes religieux évoquent très clairement des expressions bibliques : « God is love », déclare « Virtual Six » (minisérie-pilote), tandis que Sharon énonce : « Procreation, it's one of God's commandments. 'Be fruitful' » (« The Farm », 5.2).²² Ils s'efforcent de respecter des commandements qu'ils croient édictés par Dieu, celui de procréer étant le seul qui est spécifié. Ce commandement explique pourquoi il est si important pour eux de parvenir à se reproduire à la manière des humains et non par simple duplication.

Alors que nous découvrons progressivement la culture des Coloniaux et des Cylons, nous nous trouvons donc face à des obédiences religieuses opposées qui évoquent néanmoins toutes les deux notre propre patrimoine culturel. La religion Cylon et ses éléments judéo-chrétiens ont, en soi, tout autant de potentialités de susciter chez nous un sentiment de proximité avec les Cylons que le panthéon gréco-latin avec les humains polythéistes, et même davantage, tant le monothéisme nous est plus familier que le polythéisme antique.

Leur foi monothéiste favorise ainsi notre identification progressive aux Cylons et l'effacement des différences entre humains et Cylons. Ceux-ci deviennent de véritables personnages dont l'histoire nous touche et auxquels nous nous attachons, un processus hautement paradoxal, qui relève de l'exploit puisqu'il opère un retournement total de la vision que nous pouvions avoir d'eux initialement. Au fur et à mesure que l'identification aux Cylons devient quelque chose d'envisageable pour le public, sa sympathie se trouve partagée entre des personnages appartenant à des camps ennemis, et il se trouve en quelque sorte écartelé entre deux héritages qui fondent sa culture : le legs gréco-latin et le legs biblique. La série défait l'accord formé entre ces deux héritages par les humanistes de la Renaissance, qui avaient réussi à fondre la mythologie gréco-latine dans le christianisme en interprétant les fables des Grecs et des Romains comme l'enveloppe fantaisiste de vérités profondes compatibles avec la foi chrétienne. L'opposition qui est ravivée entre deux de nos héritages culturels cohabitant d'ordinaire sans heurt trouve une manifestation

spectaculaire dans les luttes religieuses qui secouent la flotte des rescapés et rappellent les conflits entre Romains et Juifs puis Chrétiens.

Dans l'épisode « *Escape Velocity* » (4.4), les adeptes humains de la religion monothéiste, menés par Gaius Baltar, converti et sans cesse épaulé par « *Virtual Six* », sont attaqués par un groupe appelé « *the Sons of Ares* », un nom qui renvoie au dieu de la guerre dans la Grèce antique. Baltar se venge en venant interrompre brutalement une cérémonie religieuse polythéiste et en blasphémant contre Zeus, qu'il qualifie de « violeur en série » (« *serial rapist* ») dans un discours qui évoque les accusations des pères de l'Église contre ceux qu'ils appellent les dieux païens. Baltar, guérisseur thaumaturge, prêchant devant une foule de disciples, est clairement une figure christique, un effet encore accentué par ses cheveux longs qui rappellent les représentations picturales de Jésus. La scène évoque l'épisode des marchands du Temple chassés par Jésus.²³

La série manipule nos affinités culturelles avec les groupes en conflit de façon à ce qu'il nous soit graduellement impossible de choisir notre camp et d'avoir une appréciation simpliste et sans nuance de l'antagonisme entre Cylons et humains. Les violences commises par des humains envers certains Cylons, dont la seule justification semble parfois être qu'ils sont différents,²⁴ peuvent nous évoquer les persécutions des Juifs par les Romains pendant l'Antiquité, et la religion polythéiste des humains constitue alors un facteur d'éloignement. Dans le même temps, si le voyage des Coloniaux vers la Terre peut nous rappeler les navigations d'Énée après la destruction de Troie, des similitudes se dessinent entre l'histoire des humains et celle des Juifs : l'exil des douze colonies de Kobol reflète celui des douze tribus d'Israël. La Terre apparaît comme une Terre Promise et la mort de Roslin à l'arrivée sur cette planète peut évoquer la mort de Moïse juste avant son arrivée en Palestine (« *Daybreak, Part 2 & 3* », 20.4). Quant au nom du commandant du *Galactica* et de son fils, Adama, il a bien sûr des résonances bibliques. Le sort des Coloniaux n'est pas sans ressembler à celui des Juifs durant la Seconde Guerre Mondiale. Amorcé par l'acte génocidaire des Cylons, le parallèle entre Cylons et Nazis se poursuit au cours des épisodes se déroulant sur *New Caprica*, où les Cylons sont les occupants tandis que les humains organisent des actes de résistance (20.2 ; 1.3 ; 2.3 ; 3.3 ; 4.3). Mais à

nouveau, la série coupe court à toute équation simpliste en renversant les rôles dès l'épisode « A Measure of Salvation » (7.3), où les humains sont face à l'opportunité de détruire une fois pour toutes leurs assaillants Cylons, et où une majorité des décideurs, y compris des personnages positifs comme Lee Adama, se prononce pour l'éradication des Cylons. Cette fois-ci, ce sont les humains qui rappellent les Nazis et leur volonté d'éradiquer ceux qu'ils appelaient « Unmensch », les non-humains. L'action de Karl Agathon destinée à empêcher la réalisation du plan d'Adama nous paraît dès lors tout à fait crédible et louable.

Une telle oscillation de notre empathie nous encourage bien sûr à réfléchir à la façon dont nous concevons les Cylons, et par conséquent l'humanité : pensons-nous que les Cylons sont humains ? Ou, en d'autres termes, le Cylon est-il un humain comme les autres ? Peut-on devenir humain ? L'humanité est-elle une nature ou une construction ?²⁵ En faisant émerger ce questionnement, la réactivation par la série de la concurrence entre deux traditions fondatrices de notre identité culturelle s'avère donc fort féconde et nous invite à prolonger nos interrogations sur la série par une réflexion plus générale.

En nouant constamment des liens entre le passé occidental et l'histoire fictive des personnages, que ces liens soient des références ou des effets de miroir, la série *Battlestar Galactica* fabrique un filet dans lequel elle retiendra le public jusqu'au dernier épisode. Mais l'image du piège à téléspectateurs trouve ses limites dans sa suggestion d'une passivité de la part du public. L'exemple de *Battlestar Galactica* montre au contraire que la série stimule son investissement dans le récit et dans les questions que la série pose. Le public correspond de moins en moins au modèle du public passif tel que l'envisagent ceux qui se donnent pour vocation de vendre aux publicitaires « du temps de cerveau humain disponible ».²⁶ Les forums Internet et les rencontres avec ceux qui fabriquent les séries ont amplifié l'implication du public en lui donnant une plate-forme d'expression. Par sa complexité, *Battlestar Galactica* a parfois provoqué des débats si enflammés dans les cercles de fans que Ronald Moore a été contraint d'arbitrer ou de démentir, prenant le risque de gâcher les effets de surprise pour éviter aux passionnés une déception trop grande.²⁷ En créant une accoutumance, la série s'assure certes un public fidèle, mais elle suscite aussi des

réactions qui se retournent parfois contre ses auteurs. Dans une sorte d'emballement du mécanisme, le créateur se trouve alors pris au piège qu'il a lui-même fabriqué. C'est une autre facette du piège des séries, que l'on peut voir comme une sorte d'effet secondaire des nouvelles pratiques télévisuelles qu'elles ont elles-mêmes contribué à faire éclore.

Bibliographie

AZIZA, Claude. *Guide de l'Antiquité imaginaire, Roman, cinéma, bande dessinée*. Paris : Les Belles Lettres, 2008.

BASSOM, David. *'Battlestar Galactica', Downloaded, Inside the Universe of the Critically Acclaimed TV Series*. Londres : Titan Books, 2009.

CASEY, Jim. « 'All this has happened before': Repetition, Reimagination, and Eternal Return ». In *Cylons in America, Critical Studies in 'Battlestar Galactica'*. Sous la direction de Tiffany Potter et C.W. Marshall, p. 237-250. New York : Continuum, 2008.

GUMPERT, Matthew. « Hybridity's end ». In *Cylons in America, Critical Studies in 'Battlestar Galactica'*. Sous la direction de Tiffany Potter et C.W. Marshall, p. 143-155. New York : Continuum, 2008.

JOHNSON, David Kyle. « 'A story that is Told Again, and Again, and Again': Recurrence, Providence, and Freedom ». In *'Battlestar Galactica' and Philosophy, Knowledge Here Begins Out There*. Sous la direction de Jason T. Eberl, p. 181-191. Malden : Blackwell, 2008.

KUKKONEN, Taneli. « God against the Gods: Faith and the Exodus of the Twelve Colonies ». In *'Battlestar Galactica' and Philosophy, Knowledge Here Begins Out There*. Sous la direction de Jason T. Eberl, p. 169-180. Malden : Blackwell, 2008.

LEAVER, Tama. « 'Humanity's Children': Constructing and Confronting the Cylons ». In *Cylons in America, Critical Studies in 'Battlestar Galactica'*. Sous la direction de Tiffany Potter et C.W. Marshall, p. 131-142. New York : Continuum, 2008.

MARSHALL, C. W. et Matthew WHEELAND. In *Cylons in America, Critical Studies in 'Battlestar Galactica'*. Sous la direction de Tiffany Potter et C.W. Marshall, p. 91-104. New York : Continuum, 2008.

PORTER, Lynnette, David LAVERY et Hillary ROBSON. *Finding 'Battlestar Galactica', An Unauthorized Guide*. Naperville : Sourcebooks, 2008.

SHELLEY, Percy Bysshe. *Hellas, A Lyrical Drama*. Londres : Charles and James Ollier, 1822.

SIMMONS, Dan. *Ilium*. New York : HarperCollins, 2003.

SIMMONS, Dan. *Olympos*. New York : HarperCollins, 2005.

NOTES

¹ La série créée par Ronald D. Moore et David Eick et diffusée entre 2003-2009 sur Sci Fi (dorénavant Syfy) s'inspire de la série du même titre datant de 1978, d'une durée d'une saison, créée par Glen A. Larson et diffusée sur ABC. Le terme de « réinvention » est utilisé pour caractériser la relation intertextuelle qui relie les deux œuvres : proche du *remake*, la série « réinventée » s'en distingue cependant car, si elle reprend un certain nombre d'idées et de personnages de la série d'origine, elle raconte une histoire fort différente dans ses développements, dont certains découlent d'une modification importante apportée à la situation de départ : dans la série de 1978, les Cylons n'ont pas été créés par l'homme, mais par un peuple reptilien désormais disparu.

² Il s'agit d'une transposition des aventures d'Ulysse au XXXI^e siècle et à travers l'espace. La première diffusion en France date de 1981 (sur la chaîne FR3).

³ Pour d'autres exemples, voir Claude Aziza, p. 204-207.

⁴ Le patrimoine gréco-latin n'est pas le seul à être utilisé de cette façon : on trouve également des noms tirés de la mythologie scandinave ou encore égyptienne, mais en nombre beaucoup plus réduit.

⁵ L'encyclopédie collaborative en ligne consacrée à *Battlestar Galactica*, *Battlestar Wiki* (en.battlestarwiki.org), fournit des exemples supplémentaires dans les articles « Mythological References » et « Language in the Twelve Colonies ».

⁶ J'ai résumé ou paraphrasé certains passages de la lettre d'intention de Ron Moore, intitulée « Battlestar Galactica: Naturalistic Science Fiction or Taking the Opera out of Space Opera ». Ce texte était destiné à vendre le projet aux responsables des chaînes télévisées et des *networks*. Il ne s'agit pas à l'origine d'un document adressé au public, mais il a été publié sur Internet à la suite de fuites, si bien que l'on peut y accéder par l'intermédiaire de sites animés par les admirateurs de la série, par exemple *BattlestarGalactica.com* (« Mission Statement », http://www.battlestargalactica.com/outside_docs/bg_outdoc0022.htm), ou *Battlestar Wiki* (voir l'article intitulé « Naturalistic Science Fiction »). Voici les extraits utilisés ici :

Our goal is nothing less than the reinvention of the science fiction television series. We take as a given the idea that the traditional space opera, with its stock characters, techno-double-talk, bumpy-headed aliens, thespian histrionics, and empty heroics has run its course and a new approach is required. That approach is to introduce realism into what has heretofore been an aggressively unrealistic genre.

Call it "Naturalistic Science Fiction." [...]

This shift in tone and look cannot be overemphasized. It is our intention to deliver a show that does not look like any other science fiction series ever produced. A casual viewer should for a moment feel like he or she has accidentally surfed onto a "60 Minutes" documentary

piece about life aboard an aircraft carrier until someone starts talking about Cylons and battlestars. [...]

Our show is first and foremost a drama. It is about people. Real people that the audience can identify with and become engaged in. It is not a show about hardware or bizarre alien cultures. [...]

We want the audience to connect with the characters of *Galactica* as people. Our characters are not super-heroes. They are not an elite. They are everyday people caught up in an enormous cataclysm and trying to survive it as best they can.

They are you and me.

⁷ Pour des exemples d'emploi de « *frak* » et de ses dérivés, on peut se reporter aux compilations réalisées par des fans et présentées sur le site de vidéos en ligne *YouTube*, qui attestent en outre de l'engouement provoqué par ce mot (voir par exemple « *Battlestar Galactica - Frak Compilation 1* » : <http://www.youtube.com/watch?v=r7KcpgQKo2I>).

⁸ L'anglais semble ainsi être utilisé en vertu de la convention qui fait de l'anglais une langue « neutre », ne véhiculant aucun arrière plan culturel, ce qui permet, par l'insertion de quelques mots exogènes, de suggérer une étrangeté à l'auditeur sans requérir de lui des efforts de compréhension auquel il n'est pas nécessairement prêt à se livrer. Il s'agirait alors d'une sorte de doublage pré-intégré. On peut retrouver des manifestations de cette convention dans de nombreux films censés se dérouler dans un pays non anglophone. Elle n'a rien de récent : on la trouve déjà dans les pièces de Shakespeare, où les Romains, par exemple, s'expriment en anglais. Dans *Battlestar Galactica*, cependant, il est possible aussi que les Coloniaux ne soient pas supposés parler une autre langue, rendue compréhensible grâce à une traduction imaginaire, mais parlent effectivement anglais. Dans ce cas, les questions que soulève l'utilisation de noms renvoyant à l'Antiquité gréco-latine se posent également à propos de leur langue : voir plus loin la discussion sur la question des liens entre notre monde et celui des personnages, et l'origine de ces ressemblances.

⁹ Percy Bysshe Shelley, préface à *Hellas*, p. 8.

¹⁰ « there is a direct connection between their reality and our reality », interview de Ronald D. Moore par MTV, datant du 6 avril 2007, citée par David Kyle Johnson, p. 188. L'interview est accessible dans son intégralité sur le site de MTV, à l'adresse : <http://www.mtv.com/movies/news/articles/1556508/story.jhtml>.

¹¹ Voir David Bassom, p. 11 : « Moore avoided doing anything that would reveal exactly when the series was set. 'It could be set in the far future, the past or the present,' he points out. 'I wanted that to be one of the key questions of the show.' »

¹² Voir notamment la version longue de ce prologue, lu par Patrick Macnee, en ouverture du premier épisode (« *Saga of a Star World* ») : « There are those who believe that life here began out there, far across the universe, with tribes of humans who may have been the forefathers of the Egyptians, or the Toltecs, or the Mayans; that they may have been the architects of the great pyramids, or the lost civilizations of Lemuria or Atlantis. Some believe that there may yet be brothers of man who even now fight to survive somewhere beyond the heavens ».

¹³ Ronald Moore mentionne sa source dans de nombreux entretiens, ainsi que dans le *podcast* consacré à l'épisode « *The Hand of God* » (10.1). Les *podcasts* de Ronald Moore sont disponibles sur certaines éditions DVD de la série. Certains sont également intégralement retranscrits dans l'encyclopédie en ligne *Battlestar Wiki*. C'est le cas de celui-ci, que l'on peut lire à l'adresse suivante : http://en.battlestarwiki.org/wiki/Podcast:The_Hand_of_God.

¹⁴ Pour des commentaires et analyses détaillés sur ce point, voir les articles de David Kyle Johnson et de Jim Casey.

¹⁵ Cette image néglige le fait que notre Terre, dans un avenir ou un passé lointains, présenterait des lignes côtières différentes en raison des dynamiques géophysiques

(tectoniques et eustatiques). La volonté de brouillage chronologique trouve ici une limite spatio-temporelle.

¹⁶ Le modèle n°7 a été détruit par « Number One ».

¹⁷ Voir *The Terminator* (réal. James Cameron, 1984) et ses suites sorties au cinéma : *Terminator 2: Judgment Day* (réal. James Cameron, 1991), *Terminator 3: Rise of the Machines* (réal. Jonathan Mostow, 2003), *Terminator Salvation* (réal. Joseph McGinty Nichol [McG], 2009), ainsi que la série télévisée dérivée *Terminator : The Sarah Connor Chronicles* (Fox, 2008-2009). Ces productions contiennent souvent les germes d'une réflexion sur la question de l'humanité. La série télévisée s'engage même, grâce à son format plus ample, dans une exploration plus développée de ce sujet, en faisant de l'androïde féminine chargée de protéger John un personnage ambigu entretenant avec lui une relation complexe. Mais l'aspect spectaculaire des capacités surhumaines des androïdes est pleinement exploité dans les nombreuses scènes de combats illustrant leur force physique extraordinaire et leurs gadgets technologiques. Les scènes d'opération chirurgicale sur androïde constituent également un trait caractéristique : elles donnent lieu à des effets spéciaux saisissants tout en révélant la machine dissimulée sous l'apparence humaine, soulignant ainsi la nature éminemment différente du robot. Les passages de ce genre sont très rares dans *Battlestar Galactica*.

¹⁸ À l'instar des humains, les Cylons embrassent leur religion avec des degrés variables de ferveur. Voir C. W. Marshall et Matthew Wheeland.

¹⁹ Voir, par exemple, la confrontation entre Kara Thrace et Leoben Conoy dans « Flesh and Bone » (8.1). L'article de Taneli Kukkonen, qui prend appui sur la série pour mener une discussion philosophique sur le monothéisme et le polythéisme, fournit et commente d'autres références et citations.

²⁰ C'est ce qu'explique Ronald D. Moore dans le *podcast* de l'épisode « Torn » (6.3) (voir la retranscription à l'adresse suivante : <http://en.battlestarwiki.org/wiki/Podcast:Torn>).

²¹ Ce point est souligné dans *Finding Battlestar Galactica, An Unauthorized Guide*, de Lynnette Porter, David Lavery et Hillary Robson, p. 105, où des exemples sont donnés.

²² Voir 1 Jean 4, 16 et Genèse 1, 28 (références indiquées par C. W. Marshall et Matthew Wheeland, p. 97 et 103).

²³ Ronald Moore souligne cette ressemblance, volontaire, dans le *podcast* consacré à l'épisode : http://en.battlestarwiki.org/wiki/Podcast:Escape_Velocity.

²⁴ Voir notamment l'épisode « Pegasus » (10.2), où l'on découvre les tortures infligées par un interrogateur et ses comparses à une « Number Six ». Voir aussi l'analyse de Tama Leaver, p. 135-136.

²⁵ Voir, sur ces questions, la discussion de Matthew Gumpert.

²⁶ L'expression, citée par tous les médias français à l'époque, est de Patrick Le Lay, président directeur général de TF1, et provient d'un ouvrage publié en 2004, rassemblant des entretiens avec divers chefs d'entreprise.

²⁷ Voir par exemple le phénomène du « Cult of Daniel » qui a suivi la diffusion de « No Exit » (15.4), lorsque les fans ont multiplié les théories sur le mystérieux « Number Seven ». Voir l'article de *Battlestar Wiki* consacré à ce modèle Cylon, à l'adresse suivante : http://en.battlestarwiki.org/wiki/Number_Seven.