



Fiche technique	1
Réalisateur Steven Spielberg, le cinéaste et le producteur	2
Genèse Un film phénomène	3
Affiche Le doigt de Dieu	4
Découpage narratif	5
Récit Intime et spectaculaire	6
Acteurs Trois âges de l'enfance	7
Mise en scène Le point de vue de l'enfance	8
Plans Dévoilements et révélations	10
Motifs <i>First contact</i>	12
Séquence Un feuilleté d'émotions	14
Technique Animer E.T.	16
Image Matière et icônes	18
Musique Une connexion aux émotions	19
Influences et filiations Un grand bain culturel	20

● Rédacteur du dossier

Jean-Sébastien Chauvin est critique de cinéma (*Cahiers du cinéma*), enseignant en cinéma (Esec, université Paris 8), et cinéaste. Il a réalisé cinq courts métrages dont *Les Filles de feu* (2008), *Et ils gravirent la montagne* (2011), et *Les Enfants* (2014). Il prépare actuellement son premier long métrage.

● Rédacteur en chef

Joachim Lepastier est critique et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma* depuis novembre 2009 et enseigne dans des écoles d'architecture et de cinéma. Pour *Collège au cinéma*, il est l'auteur des livrets pédagogiques sur *Les Bêtes du Sud sauvage* de Benh Zeitlin et *Le Garçon et le monde* d'Alê Abreu.

Fiche technique



● Synopsis

Après s'être posé dans une forêt, un groupe d'extraterrestres vient récolter des plantes. Pris en chasse par la police, ils repartent précipitamment dans leur vaisseau spatial. Mais ils ont laissé l'un des leurs qui s'aventure aux abords d'une banlieue pavillonnaire. Plus tard, Elliott, un garçon solitaire, entend du bruit dans la remise du jardin de sa maison et découvre une étrange présence, celle de l'extraterrestre. La première rencontre est un choc qui les fait hurler tous les deux. Mais la seconde fois, ils s'approprient facilement, au point qu'Elliott présente son univers à E.T. comme s'ils se connaissaient depuis toujours. Elliott présente son nouvel ami à son frère et à sa sœur et les fait promettre de garder le secret. Le garçon et l'extraterrestre sont même connectés par une sorte de télépathie affective. Lorsqu'E.T. boit une bière à la maison, Elliott titube à l'école. Ayant appris l'alphabet, E.T. fait comprendre à Elliott qu'il doit retourner chez lui et conçoit une machine à communiquer. Le soir d'Halloween, ils vont dans la forêt et envoient un message vers le cosmos. Mais, éloigné des siens, E.T. dépérit à vue d'œil. Les choses empirent quand le FBI et les scientifiques débarquent dans la maison. Malgré leur technologie sophistiquée, ils sont incapables de sauver E.T. qui meurt sous les yeux du garçon. Mais soudain E.T. ressuscite, prouve que le message envoyé vers sa planète a fonctionné. Elliott, aidé de son frère, s'échappe des griffes du FBI et emmène E.T. dans la forêt jusqu'au point de rencontre. E.T. fait ses adieux aux enfants et, voyant la tristesse d'Elliott, lui assure qu'il sera toujours là, en lui. Elliott regarde le vaisseau disparaître dans le ciel, à la fois triste et comblé par cette rencontre exceptionnelle. ■

● Générique

E.T., L'EXTRA-TERRESTRE (E.T., THE EXTRA-TERRESTRIAL)
États-Unis | 1982 | 1h55

Réalisation

Steven Spielberg

Scénario

Melissa Mathison

Image

Allen Daviau

Son

Charles L. Campbell, Ben Burt
(créateur de la voix de E.T.)

Chef monteuse

Carol Littleton

Chef décorateur

Jackie Carr

Musique

John Williams

Effets spéciaux

Dale Martin, Carlo Rambaldi
(créateur d'E.T.)

Effets visuels

Dennis Muren (Industrial Light & Magic)

Producteurs

Steven Spielberg,
Kathleen Kennedy, Melissa
Mathison (Universal Pictures
et Amblin Entertainment)

Distribution

Universal Pictures

Formats

1.85, 35 mm, couleurs

Sortie

11 juin 1982 (États-Unis)

1er décembre 1982 (France)

Interprétation

Dee Wallace

Mary

Henry Thomas

Elliott

Peter Coyote

Keys

Robert MacNaughton

Michael

Drew Barrymore

Gertie

K.C. Martel

Greg

Pat Welsh

Voix de E.T.

Réalisateur

Steven Spielberg, le cinéaste et le producteur

Si Spielberg est une des figures majeures du cinéma américain, la force de son œuvre doit aussi à sa complicité avec certains partenaires de création.

Le cas Spielberg est presque unique dans les annales du cinéma. À Hollywood, avant tout une industrie, rarement cinéaste aura été aussi puissant économiquement sans jamais renoncer à l'artistique, creusant son sillon dans la durée quand l'état de grâce ne tient pour d'autres que le temps d'une décennie. Certains de ses films (*Les Dents de la mer*, *E.T.*, *Jurassic Park*) figurent parmi les plus gros succès du box-office mondial et constituent des jalons importants de la culture populaire. C'est aussi un cinéaste adulé de nombreux cinéphiles et reconnu par ses pairs, en même temps qu'un producteur à succès. Autant dire qu'il représente une sorte d'idéal d'*entertainer*.

● Du spectacle à la grande histoire

Contrairement à ses camarades du «nouveau Hollywood» – les golden-boys Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Brian De Palma ou George Lucas, qui prirent d'assaut l'industrie cinématographique en un clin d'œil comme l'histoire en a parfois le secret –, Spielberg n'a pas étudié le cinéma à l'université mais s'est formé sur le tas, entrant très jeune à la télévision comme scénariste puis réalisateur de séries avant de se faire remarquer avec *Duel* (1971), un téléfilm tourné en 12 jours sur un homme poursuivi par un camion fou, qui faisait preuve d'une grande sûreté d'exécution, d'un sens de l'abstraction et d'une redoutable efficacité narrative. Mais celui qui avait déjà réalisé plusieurs films à l'adolescence va secouer le box-office en inventant le *blockbuster* moderne avec *Les Dents de la mer* au milieu des années 1970, suivis par d'autres sommets que seront *Rencontres du troisième type* (1977) et surtout *E.T.* (1982), qu'il coproduit et dont le succès planétaire lui permet de conquérir son autonomie et de créer sa maison de production Amblin – du nom d'un de ses premiers courts métrages (1968). Pourtant Spielberg n'aura de cesse de chercher une reconnaissance auprès des cinéphiles «sérieux», qui le regardent avec un brin de condescendance, en s'attendant à côté de ses films fantastiques et d'aventure à des projets historiques ou sociaux (*La Couleur pourpre* en 1985, *Empire du soleil* en 1987, *La Liste de Schindler* en 1993, *Munich* en 2005, *Lincoln* en 2012 ou récemment *Pentagon Papers*, en 2018), parvenant à une fusion idéale de cette veine inquiète et du divertissement avec *La Guerre des mondes* (2005) ou *Minority Report* (2002). Les années 2000 sont la période sombre de sa filmographie dont *A.I. Intelligence artificielle* (2001) est le chef-d'œuvre.

● Choisir ses collaborateurs

En même temps, Amblin a alimenté Hollywood en pépites de la pop culture (*Retour vers le futur* en 1985, *Qui veut la peau de Roger Rabbit?* en 1988, *Men in Black* en 1997 ou *Transformers* en 2007), produisant des films qui seront parfois la version noire et malpolie de son cinéma. En 1984, *Gremlins* de Joe Dante est ainsi une sorte d'anti *E.T.* Mais Spielberg brille aussi par ses collaborations longues et fructueuses, telle celle qui le lie à John Williams [cf. *Musique*, p. 19] ou à Kathleen Kennedy, qui deviendra sa productrice attitrée. Kennedy a d'ailleurs fait ses premières armes sur *E.T. à l'âge de 29 ans*. Le cinéaste raconte même que, sur le tournage, elle lui reprocha vertement de mal se comporter avec certains collaborateurs, ce qui vaccina Spielberg contre les pulsions despotiques et scella leur confiance mutuelle. Kathleen



Steven Spielberg en 2017 © Gage Skidmore

Kennedy a poursuivi sa carrière en écrivant l'une des plus belles pages de l'histoire du cinéma de divertissement. Outre l'essentiel des films de Spielberg, elle a également produit d'autres grands succès du box-office (la trilogie *Retour vers le futur* et les *Star Wars* 7, 8 et 9 supervisés par J.J. Abrams), et des réussites majeures, saluées par la critique comme le public: *Sur la route de Madison* de Clint Eastwood (1995), *Le Sixième Sens* de M. Night Shyamalan (1999) ou *Persepolis* de Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud (2007). Depuis 2012, elle dirige Lucasfilm.

Au cinéma, trouver les bons collaborateurs est aussi essentiel que d'avoir des idées et Spielberg a toujours été maître dans cet art. *E.T.* par exemple doit beaucoup à Melissa Mathison (alors épouse de Harrison Ford, que Spielberg avait fait jouer dans *Les Aventuriers de l'arche perdue*) qui écrivit seule le scénario après avoir discuté des idées du cinéaste. Sa connexion au monde de l'enfance (elle était très fan du jeu *Donjons et Dragons* auquel les ados jouent au début du film), son écoute (elle a longuement parlé avec des enfants pendant l'écriture de *E.T.*), lui donnait un avantage sur d'autres. La tâche d'un cinéaste consiste aussi à avoir cette intuition-là. Aujourd'hui Hollywood a changé, aux mains de studios surpuissants où l'auteur a de moins en moins d'espace pour s'exprimer. Même Spielberg en fait les frais (un projet de science-fiction comme *Robopocalypse* conçu depuis plusieurs années n'a toujours pas été concrétisé) alors même qu'il reste un cinéaste prolifique dont on le public continue d'aller voir les films sur son seul nom. ■

● Filmographie sélective

1971	<i>Duel</i>
1974	<i>Sugarland Express</i>
1975	<i>Les Dents de la mer</i>
1977	<i>Rencontres du troisième type</i>
1981	<i>Les Aventuriers de l'arche perdue</i>
1982	<i>E.T., l'extra-terrestre</i>
1987	<i>Empire du soleil</i>
1993	<i>Jurassic Park</i>
1993	<i>La Liste de Schindler</i>
1998	<i>Il faut sauver le soldat Ryan</i>
2001	<i>A.I. Intelligence artificielle</i>
2002	<i>Minority Report</i>
2002	<i>Arrête-moi si tu peux</i>
2005	<i>La Guerre des mondes</i>
2005	<i>Munich</i>
2012	<i>Lincoln</i>
2017	<i>Pentagon Papers</i>
2018	<i>Ready Player One</i>

Genèse

Un film phénomène

Malgré une production plutôt modeste, il y a un avant et un après *E.T.*, aussi bien en termes commerciaux qu'esthétiques ou sociétaux.

Il est difficile aujourd'hui de saisir, presque quarante ans après sa sortie, le succès phénoménal que fut *E.T.* (9 millions d'entrées en France, 435 millions de dollars de recettes en Amérique du Nord) et l'empreinte qu'il laissa sur le cinéma des décennies suivantes [cf. *Influences et filiations*, p. 20]. Lorsqu'il imagine le film, Spielberg est déjà un réalisateur adulé. *Les Dents de la mer*, *Rencontres du troisième type* et *Les Aventuriers de l'arche perdue* ont été d'énormes succès. Pourtant le destin de ce film exceptionnel était loin d'être tout tracé. *E.T.* s'est construit sur les ruines d'un film abandonné. Intitulé *Night Skies*, ce projet de science-fiction horrifique racontait l'histoire d'une famille de fermiers du Kentucky assiégée par des extraterrestres hostiles et menaçants (projet dont on retrouvera des traces dans *Poltergeist* de Tobe Hopper, *Gremlins* de Joe Dante – tous deux produits par Spielberg – et même *Signes* de M. Night Shyamalan). L'un des *aliens*, plus doux et gentil que ses congénères, y sympathisait avec le petit garçon autiste de la famille. Rick Baker, un spécialiste des effets spéciaux, avait même travaillé sur les créatures, dont les dessins allaient servir de modèle à Carlo Rambaldi (qui a conçu la créature d'*Alien* de Ridley Scott) pour concevoir *E.T.* Spielberg doutant de vouloir se lancer dans un projet à la tonalité plutôt sombre et voyant son désir grandir pour cette amitié, *Night Skies* fut abandonné, au grand dam de la Columbia qui devait le produire. Spielberg demanda alors à Melissa Mathison, qui avait été l'assistante de Francis Ford Coppola, de développer un scénario à partir de ce point de départ.

● Un tournage secret

De l'aveu de Spielberg, le premier jet du scénario était presque parfait. Pourtant la plupart des studios hollywoodiens refusèrent de produire le film. Le public des films pour enfants était alors dérisoire (au point que le studio Disney, si puissant aujourd'hui, périlait) et *E.T.* semblait sans grande perspective de succès. Néanmoins le studio Universal racheta les droits à la Columbia et le film fut mis en chantier. D'abord intitulé *E.T. et moi*, il fut tourné dans le plus grand secret pour une somme modeste (à peine 10 millions de dollars de l'époque) en comparaison avec d'autres productions hollywoodiennes. Pour les journalistes, dont Spielberg avait interdit la présence sur le plateau, le cinéaste tournait *A Boy's Life* (*Une vie de garçon*), un film intimiste sur un enfant dont les parents ont divorcé. *E.T.* fit sa première en clôture du Festival de Cannes 1982 sous un tonnerre d'applaudissements qui vint asséoir la consécration du cinéaste auprès des cinéphiles. Il sorti quelques semaines plus tard aux États-Unis où il resta plus d'un an à l'affiche. En nombre d'entrées, c'est à ce jour le plus gros succès du cinéaste dans le monde et le quatrième film le plus vu sur le territoire américain depuis l'invention du box-office. Comment un film intimiste pour enfant, dépourvu de stars, avec une marionnette un peu ingrate, a-t-il pu devenir non seulement un immense succès mais également un phénomène de société, un jalon important de la culture populaire ?

● Un jalon de la culture pop

La réponse tient sans doute à une conjonction de facteurs, dont le premier est l'immense réussite du film qui, par delà son brio formel, parvient à un savant alliage de candeur et de regard adulte sur le monde perdu de l'enfance. Il

fait partie de ces films qui semblent connectés aux couches les plus profondes de notre inconscient, comme le sont les contes qui continuent de nous toucher une fois adulte même quand on en connaît la fin, parce qu'ils charrient quelque chose d'archaïque. Mais le film était aussi probablement en phase avec un désir de réenchantement, après des années 1970 qui avaient vu au contraire fleurir des films désillusionnés, parfois amers (notamment ceux traitant de la guerre de Corée comme *Mash* de Robert Altman, ou du Vietnam comme *Apocalypse Now* de Coppola ou *Voyage au bout de l'enfer* de Michael Cimino), dominés par des figures de anti-héros (*Easy Rider* de Dennis Hopper). Certains films appartiennent en propre à leur époque, arrivent au bon endroit au bon moment ou saisissent intuitivement les demandes informulées du public. Si le cinéma hollywoodien introspectif et désenchanté des années 1970 touchait déjà à sa fin avec les énormes succès que furent *Les Dents de la mer* et *La Guerre des étoiles*, deux films qui inventèrent le blockbuster moderne, *E.T.* constituait peut-être un moment de perfection de ce nouvel âge classique du divertissement qui enterra définitivement la décennie précédente. ■

« Je ne rêve pas la nuit, je rêve le jour, je rêve toute la journée. Je rêve pour gagner ma vie. »

Steven Spielberg

Poltergeist de Tobe Hopper, 1982
© MGM



Gremlins de Joe Dante, 1984
© Warner Bros.



Alien, le 8^e passager de Ridley Scott, 1979
© 20th Century Fox



Affiche

Le doigt de Dieu

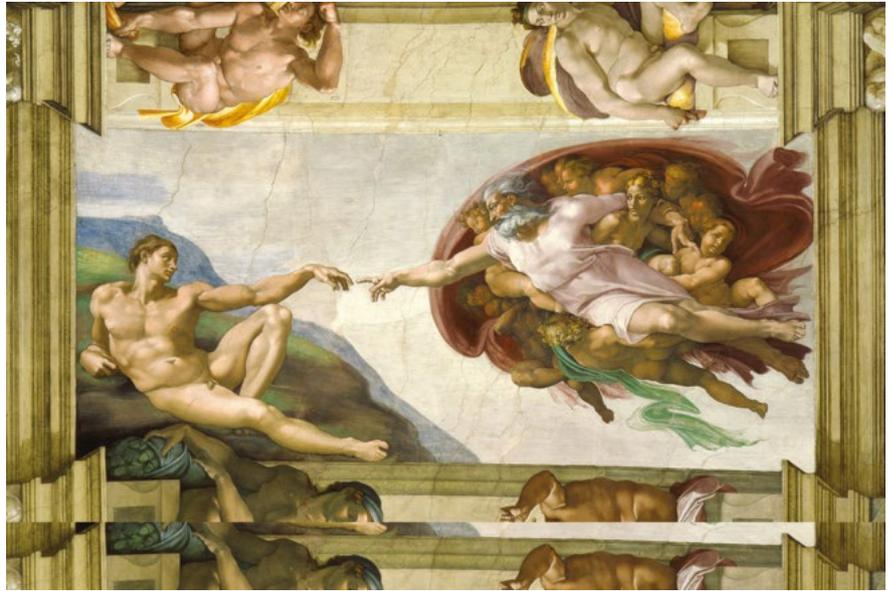
De la symbolique religieuse dans la promotion du film.

Conçue par John Alvin, un célèbre créateur d'affiches de cinéma à qui l'on doit celles de *Blade Runner* (1982), *Gremlins* (1984) ou *Le Roi lion* (1994) mais aussi de plusieurs films de Spielberg (*La Couleur pourpre*, *Empire du soleil*, *Jurassic Park*), l'affiche d'*E.T.* est un modèle du genre. L'idée, semble-t-il suggérée par Spielberg lui-même, reprend l'un des motifs iconiques du film : le doigt de l'extraterrestre touchant celui d'Elliott, rappel de la scène où *E.T.* guérit la plaie que l'enfant s'est faite au doigt. Sur l'affiche il n'est pas question de soigner, mais plutôt de faire comprendre en un clin d'œil aux spectateurs quel sera le sujet du film : la rencontre entre un extraterrestre et un enfant, la communication qui s'établit entre eux et par extension entre deux mondes. Ces deux-là communiquent moins par le verbe qu'à travers un langage universel compréhensible par l'humanité entière, comme l'indique la présence de la Terre juste en-dessous. Les deux doigts se touchent à peine et produisent une lumière étincelante, signe que, littéralement, le courant passe d'un être à l'autre. L'espèce de *flare* (halo) résultant de cette étincelle prend la forme d'un cercle lumineux absolument parfait qui scelle en quelque sorte la rencontre.

Ces deux doigts qui se touchent évoquent immédiatement l'une des fresques de la chapelle Sixtine au Vatican, peintes par Michel-Ange entre 1508 et 1512, *La Création d'Adam*. Dans cette fresque qui représente Dieu donnant la vie à l'homme, le Créateur approche son index de celui d'Adam, un être qu'il a façonné à son image. Chez un cinéaste obsédé par les images bibliques (ainsi certains ont-ils vu dans la renaissance d'*E.T.* et sa sortie du camion recouvert d'un drap blanc, une émanation de la figure du Christ), cette source d'inspiration n'est par fortuite. Le doigt tendu du garçon rappelle d'ailleurs la position de l'index de Dieu et la main un peu pendante d'Adam semble avoir donné son orientation à celle d'*E.T.*, néanmoins plus ferme. La rencontre des deux êtres s'enrichit alors d'une dimension spirituelle, d'autant plus que cette rencontre a lieu sous les auspices de la voûte céleste. Ce n'est pas à une simple rencontre à laquelle nous assistons, mais à un événement quasi divin. L'avant-bras d'*E.T.* semble d'ailleurs descendre du ciel, celui de l'enfant venir de la Terre, jouant en quelque sorte l'épisode de la Genèse mais sur un mode futuriste.

Ce point de vue céleste n'existe pas le moins du monde dans le film puisque les choses se déroulent au contraire sur la terre ferme, dans un monde ordinaire et profane. Mais l'affiche saisit et résume l'esprit, la dimension de sacré et l'élévation spirituelle qui meurent cette rencontre. Les deux lettres formant le titre brillent d'ailleurs comme des étoiles, là d'où vient le petit extraterrestre. Pourtant, trois petites phrases posent la situation de départ (« *Il a peur, il est totalement seul, il est à trois millions d'années lumière de chez lui* ») et une accroche, tout en haut, nous indique que tout se passera sur notre planète. L'affiche dans le ciel suggère ainsi que nous allons descendre sur Terre afin d'écouter l'histoire que le film va nous conter. ■

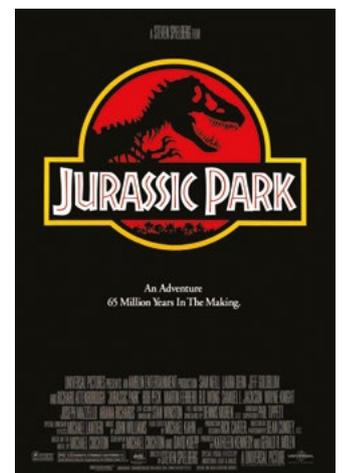
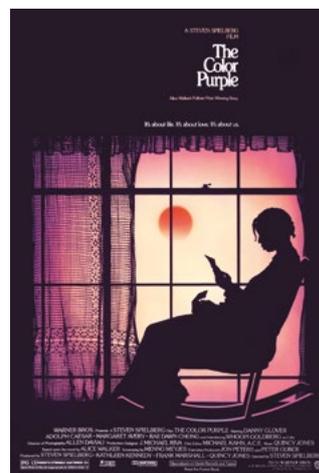
La Création d'Adam, fresque de Michel-Ange, Chapelle Sixtine, 1508-1512 © D.R.



● Les affiches de John Alvin

Même à l'heure d'Internet où l'on peut facilement découvrir une bande annonce, une affiche de cinéma est sans doute la toute première porte d'entrée dans un film. Et pour filer la métaphore, les meilleures affiches sont sans doute celles qui entrouvrent la porte et donne envie de s'engouffrer dans l'interstice (littéralement dans celle de *Gremlins* par exemple). Une affiche doit donc inciter, provoquer du désir. Celle d'*E.T.* a cette qualité (la focalisation sur les deux mains donnent envie d'élargir le champ pour en savoir plus). Il serait intéressant d'étudier aussi avec les élèves d'autres affiches de John Alvin, celles qu'il a réalisées pour Steven Spielberg notamment (*La Couleur pourpre*, *Empire du soleil*, *Jurassic Park*) dont la dimension graphique, réduite à quelques signes (ainsi la récurrence du rond, motif très spielbergien) semble à la fois résumer le film et ouvrir l'imaginaire. L'immense soleil finissant balafré par la fumée d'un avion en perdition (*Empire du soleil*), l'aspect logo de la tête stylisée d'un dinosaure (*Jurassic Park*) ou la silhouette en contrejour de *La Couleur pourpre* pourront ainsi faire l'objet d'un travail de réflexion avec les élèves. Qu'évoquent-elles ? Donnent-elles à comprendre le sujet du film ? Ces réflexions pourraient déboucher sur la création d'une affiche de film (d'autant plus si les élèves réalisent un court métrage) à partir des principes fondateurs décelés dans celles de John Alvin.

Ci-contre :
Affiche de *La Couleur pourpre* de Steven Spielberg, 1985 © Warner Bros.
Affiche de *Jurassic Park* de Steven Spielberg, 1993 © Universal Studios



Découpage narratif

Ce découpage est indépendant de celui proposé sur le DVD édité par Universal.

1 L'ARRIVÉE

00:00:18 – 00:08:02

Générique sur fond de sons étranges. On découvre un vaisseau au milieu de la forêt et quelques créatures qui récupèrent des plantes. L'une d'elles s'aventure un peu plus loin, découvrant la ville en contrebas. Mais des voitures surgissent et des hommes poursuivent la créature. Elle arrive trop tard au vaisseau qui décolle, la laissant seule sur Terre.

2 PREMIÈRE APPROCHE

00:08:03 – 00:15:09

Une soirée Donjons et Dragons dans une maison de la banlieue pavillonnaire, avec des pré-adolescents. Elliott, un garçon de 8 ans, demande à son frère à jouer lui aussi. Alors qu'il va chercher une pizza, il découvre une présence dans la remise. Mais quand tous vont voir de plus près, ils ne trouvent rien que des traces de pas au sol. Plus tard dans la nuit, Elliott, entendant des bruits, y retourne. Sa lampe torche éclaire soudain une créature qui s'enfuit. Après une brève frayeur, Elliott sourit, excité par cette découverte.

3 LA RENCONTRE

00:15:10 – 00:25:31

Le lendemain Elliott enfourche son vélo et parsème son parcours de bonbons jusqu'à la forêt où il remarque Keys et où E.T. se cache. Le soir au dîner, personne ne croit qu'il a vu une créature et la soirée se termine par les pleurs de sa mère après qu'Elliott a gaffé sur leur père absent. La nuit, il s'installe dans le jardin et attend. Alors E.T. apparaît. Elliott l'attire jusque dans sa chambre. E.T. communique avec lui en répétant les mêmes gestes. Ils s'endorment tous les deux, épuisés de fatigue. Dehors les agents du FBI découvrent les bonbons.

4 LE SERMENT

00:25:32 – 00:36:51

Au matin, Elliott feint d'avoir de la fièvre pour rester à la maison. Une fois la famille partie, il fait découvrir à E.T. son univers. Quand Elliott va chercher à manger dans la cuisine, E.T. prend peur à cause d'un parapluie qui s'ouvre. Elliott ressent sa peur. Ils sont connectés. Mike rentré du collège, Elliott lui montre E.T., puis c'est au tour de Gertie, sa petite sœur qui hurle de peur. Ils vont se cacher dans le placard quand la mère arrive. Tous trois font le serment de protéger le secret de cette découverte. Dehors, les agents du FBI se rapprochent dangereusement.

5 CONNEXION ORGANIQUE

00:36:52 – 00:50:33

Sans que la mère ne remarque rien, les trois enfants expliquent à E.T. qu'il se trouve sur Terre et lui demandent d'où il vient. E.T. pointe alors le ciel et fait soudain léviter des fruits pour expliquer son système solaire. Grâce à leur connexion, Elliott prend conscience que des hommes le recherche. E.T. redonne vie à une plante moribonde et découvre les rudiments de l'alphabet. Le lendemain, alors que tout le monde va à l'école, E.T. s'aventure dans la maison. Elliott est ivre quand E.T. boit une bière. Alors qu'E.T. regarde la télé et envisage de créer un engin de communication, Elliott libère des grenouilles à l'école. Parce qu'il est toujours connecté à l'extraterrestre, le garçon embrasse une fille de sa classe sur le modèle d'un film qu'E.T. regarde.

6 E. T. PARLE

00:50:34 – 01:00:33

Rentrée à la maison, la mère, trop affairée, ne remarque même pas E.T. à ses côtés. Gertie remarque qu'E.T. sait désormais parler. E.T. fait alors comprendre aux enfants qu'il veut rentrer chez lui. Tandis que les agents du FBI rodent aux abords de la maison, le frère fait remarquer à Elliott qu'E.T. n'est pas en forme. Quand Elliott se coupe le doigt, E.T. le soigne en un clin d'œil. Mais la plante ravivée plus tôt dépérit. E.T. assemble les éléments pour sa machine de communication.

7 ÇA MARCHE!

01:00:34 – 01:11:29

Le soir d'Halloween, les enfants font croire que Gertie se cache sous un drap, déguisée en fantôme, pour pouvoir aller dans la forêt et faire fonctionner la machine. Il s'agit en fait d'E.T.. Elliott et E.T. partis en vélo dans la forêt, E.T. les fait léviter. Dans la forêt ils font fonctionner la machine tandis que la mère part à leur recherche et que les agents du FBI pénètrent dans la maison. La machine fonctionne parfaitement sous les cris de joie d'Elliott. Mais le garçon s'attriste quand il comprend qu'il pourrait perdre E.T.

8 E. T. SE MEURT

01:11:30 – 01:18:48

Le lendemain, Elliott s'éveille dans la forêt et découvre qu'E.T. a disparu. Rentré chez lui et malade, il supplie son frère de partir à sa recherche. Mike trouve E.T. à demi mort. Les enfants effondrés montrent E.T. à la mère qui prend peur. Mais alors qu'ils veulent sortir, les agents du FBI vêtus de combinaisons spatiales pénètrent dans la maison et découvrent à leur tour la créature.

9 MORT ET RÉSURRECTION

01:18:49 – 01:35:41

Dans la maison transformée en laboratoire, Keys raconte à Elliott qu'il est venu à lui aussi. Tandis que leurs métabolismes se séparent, E.T. meurt sous les yeux horrifiés d'Elliott. En deuil, le garçon fait ses adieux à E.T. mais remarque soudain que la plante reprend des couleurs. E.T. est ressuscité, sa famille arrive.

10 LE DÉPART

01:35:42 – 01:50:32

Elliott et son frère empruntent alors un camion pour amener E.T. au lieu de rendez-vous. Ils sont poursuivis par le FBI mais aidés par les amis de Mike et par les dons d'E.T. pour la lévitation, ils s'échappent dans les airs et arrivent dans la forêt. Le vaisseau arrive. E.T. fait ses adieux à chacun des enfants et dit à Elliott, triste de le voir partir, qu'il sera toujours là, en lui. Elliott regarde le vaisseau disparaître, à la fois triste et rempli par cette rencontre. Générique de fin.

Récit

Intime et spectaculaire

La réussite d'*E.T.*, c'est aussi de produire des images et des moments inoubliables à partir du pur quotidien.

La singularité et la richesse d'*E.T.* ne tiennent pas seulement à ses soubassements inconscients et ses arrière-fonds psychanalytiques [cf. *Motifs*, p. 12], mais aussi à la manière dont le cinéaste décrit le quotidien d'une famille américaine, habitant dans une banlieue pavillonnaire ordinaire. «*J'avais un fantasme à la Norman Rockwell*», dira même Spielberg, citant le portraitiste iconique de la vie quotidienne américaine, au sujet de la banlieue. Le film fourmille ainsi de notations intimes et réalistes qui s'inspirent en partie de l'enfance de Spielberg. L'un des cœurs vibrants de l'intrigue (la douleur d'être loin de chez soi) se nourrit d'un traumatisme dont le cinéaste ne s'est jamais complètement remis (le divorce de ses parents) et qui l'a rendu sensible aux séparations, à l'éloignement contraint d'un «*home*» rassurant et protecteur. Spielberg a souvent filmé des enfants pleins de douleurs (dans *Empire du soleil*, *A.I. Intelligence artificielle*) où il pouvait rejouer, pour la sublimer, cette souffrance initiale. Dans sa filmographie, *E.T.* en est peut-être la toute première expression.

● Souvenirs d'enfance

Le cinéaste nous donne ainsi une véritable leçon de cinéma. Un film de science-fiction, comme tout autre film de genre, est d'autant plus fort qu'il est habité par des douleurs intimes, des interrogations personnelles. Comme il le souligne lui-même, avant d'être un film de science fiction, *E.T.* est un film sur un enfant solitaire en manque de père. Pourtant, on est loin des schémas tout faits que conseille la plupart des manuels de scénario américains, consistant à créer un «*background*» aux personnages pour allier récit spectaculaire et récit intime. Si ce récit intime n'est qu'une convention, il y a peu de chance qu'il résonne en nous avec la même force que celui d'*E.T.*, porté par une forme d'impudeur féconde, le cinéaste avouant qu'il s'agissait alors de son film le plus personnel. Sur le tournage, il se sentait d'ailleurs comme un père de famille, comme si faire un film était une forme de réparation, permettait de recréer une petite famille éphémère pour combler un manque indélébile.

À côté de la fiction, le film est porté par une dimension quasi documentaire. Au point que Spielberg a demandé à des vrais médecins de jouer dans la scène où *E.T.* se meurt. Les termes scientifiques qu'ils emploient en ont d'autant plus de vérité et la séquence préfigure même la tension et la vraisemblance d'une série comme *Urgences* (conçue par Michael Crichton, que Spielberg adaptera plus tard pour *Jurassic Park*).

La dimension documentaire se perçoit aussi à un niveau moins spectaculaire, dans la simple description du quotidien, l'attente à l'arrêt de bus, les dîners silencieux en famille ou le thermomètre qu'on pose sur un ampoule brûlante pour faire croire qu'on est fiévreux – anecdote réelle de l'enfance du cinéaste – jusqu'au détail le plus infime – Elliott se trompe de sens et remet in extremis le thermomètre à l'endroit dans sa bouche. Le chien de la famille par exemple n'a aucun rôle important à jouer (à peine fait-il peur à *E.T.* pendant quelques secondes) et sa présence n'est jamais vraiment scénarisée. Mais il est là, aux aguets quand il entend du bruit dans la remise, attendant qu'on lui donne à manger au moment du dîner ou accompagnant *E.T.* quand celui-ci va se servir dans le frigidaire. C'est une présence quotidienne, sans histoire, comme il y en a dans la vie de tous les jours.

Photographie du tournage © 1982 & 2002 Universal Studios



● Gratuité du réel

Lorsqu'Elliott va dans la forêt pour y déposer des bonbons afin d'attirer *E.T.*, on trouve par exemple ce détail subtil : Elliott, tout en jetant une poignée de sucreries par terre, en profite pour en croquer quelques-unes [00:15:56]. Ça n'a l'air de rien, mais ce détail improductif en terme narratif (il ne fait pas avancer l'intrigue) donne une certaine couleur au personnage et dénote un vrai sens de l'observation. Que ferait-on sinon croquer nous aussi des bonbons, si nous en avons en main ? Cela donne à la scène un poids de réalité qui dépasse le simple côté utilitaire des bonbons. De la même manière, Spielberg fait durer le plan de la boîte de conserve qui dévale la pente (quand *E.T.* s'est enfuit après la rencontre surprise entre les épis de maïs), à la manière d'Abbas Kiarostami (en apparence aux antipodes de Spielberg, même s'il est lui aussi un grand cinéaste de l'enfance), quand il filme une bouteille qui roule dans un plan fameux de *Close-Up*. S'exprime ainsi, intriquée avec le récit, la merveilleuse gratuité du réel. ■

● Un travelling compensé

Une courte scène [00:36:24] montre la banlieue pavillonnaire vue depuis la colline. Soudain les hommes du FBI, coupés à la taille, entrent dans le cadre avec leurs instruments pour sonder le sol, la scène se terminant sur Keys qui semble contempler ce tapis de maisons individuelles. Cette scène filmée en un seul plan est conçue autour d'un effet : un travelling compensé, consistant à allier un travelling avant et un zoom arrière (ou l'inverse), déformant ainsi les perspectives en passant, par exemple, d'une longue focale à un grand angle tandis que le sujet est toujours le même. Cet effet, expérimenté la première fois par Hitchcock dans *Vertigo* (1957) afin de traduire l'impression de vertige, Spielberg l'a déjà utilisé dans *Les Dents de la mer*, au moment où un des héros aperçoit une attaque de requin depuis son poste d'observation. On pourra poser aux élèves la question de savoir pourquoi le cinéaste utilise un tel effet dans cette courte scène, en partant de ce qu'ils ont vu et ressenti face à cette curieuse déformation de l'image. On pourra ainsi noter que, durant ce travelling compensé, la caméra s'élève légèrement pour révéler une route en contrebas, tout le mouvement indiquant que la ville est plus proche qu'on ne le pensait et que la police se rapproche dangereusement des jeunes héros. Où comment la technique (à travers les focales, les mouvements optiques et les mouvements d'appareil) se met au service de la mise en scène.



Acteurs Trois âges de l'enfance

Fin psychologue, E.T. regarde aussi le monde de l'enfance et ses secrets.

Sur *Rencontres du troisième type* (1977), François Truffaut (qui jouait le rôle du scientifique) déclara à Spielberg « Oubliez les soucoupes volantes, travaillez avec des enfants », quand il remarqua la facilité avec laquelle le réalisateur dirigeait un petit garçon de 3 ans. Le cinéaste français savait de quoi il parlait, ayant travaillé plusieurs fois avec des enfants dans *L'Enfant sauvage* (1970) ou *L'Argent de poche* (1976). Mais Spielberg avait jusqu'alors été rétif à l'idée (même s'il y avait déjà plusieurs scènes mémorables avec un jeune garçon dans *Les Dents de la mer*), ce qui l'obligeait à replonger dans son enfance solitaire et le traumatisme éprouvé lors du divorce de ses parents. *E.T.* sera donc le premier d'une série de films entièrement consacrés à l'enfance réalisés par Spielberg dans sa foisonnante carrière (*Empire du Soleil*, *A.I. Intelligence artificielle*), sa première mise à nue où il aborde directement son autobiographie et plus particulièrement ses jeunes années.

● Tourner dans l'ordre

Pour faciliter l'émotion chez les jeunes acteurs, Spielberg décide de tourner les scènes dans l'ordre du récit, ce qu'on fait assez rarement au cinéma. Tourner dans l'ordre la rencontre avec E.T., la vie quotidienne avec lui, son dépérissement puis sa mort, enfin sa résurrection et son départ pour les étoiles, cela permet aux enfants de garder une continuité logique de l'émotion. Le drame de la mort du personnage est d'autant plus facile à jouer pour les acteurs qu'ils se sont d'abord attachés à lui pendant plusieurs semaines – d'autant plus que Spielberg faisait tout pour qu'il paraisse le plus vrai possible sur le plateau, cachant par exemple dans le sol les câbles qui l'animaient de manière à maintenir au mieux l'illusion que le personnage était réel. Ces méthodes sont d'autant plus précieuses quand il s'agit de tourner avec des acteurs qui, du fait de leur jeunesse, ne sont pas vraiment des professionnels et jouent plutôt à l'instinct ou avec

ce qu'ils sont, avec la sincérité de leurs affects – même si Henry Thomas (Elliott) et Drew Barrymore (Gertie) avaient déjà un peu joué avant le film de Spielberg. Le cinéaste souhaite alors faire un film spontané sur la spontanéité des enfants qui ne s'autocensurent pas et n'ont pas peur de dire des choses inappropriées en société.

● Des enfants habités d'eux-mêmes

Et en effet ils gaffent (Elliott dévoile que son père est au Mexique) ou dénoncent candidement des faits (Gertie montre à sa mère les traces de pneu laissées par Mike ou, dans une scène coupée du soir d'Halloween, avoue qu'Elliott est parti dans la forêt). Les enfants arrivent ainsi habités d'eux-mêmes, comme le sont aussi les acteurs adultes mais de façon plus radicale encore puisque Spielberg cherche alors moins leur capacité à composer un personnage que leur façon d'utiliser sincèrement leur propre personnalité. Ainsi Drew Barrymore a ce même air coquin dans les vidéos promotionnelles que celui qu'elle arbore dans le film, et Henry Thomas a la même fragilité à fleur de peau qu'on remarque déjà dans la vidéo de son audition¹. Dans cette vidéo, l'acteur fond en larmes en un clin d'œil, alors qu'un adulte en face de lui joue un agent du FBI qui cherche à lui retirer E.T.. Des années plus tard, Henry Thomas racontera que l'émotion qui l'a étreint à ce moment-là vint d'un souvenir qui refit surface, celle de son chihuahua sauvagement tué par le chien des voisins. Ainsi, jouer consiste pour le jeune acteur à utiliser des éléments réels de sa biographie, ici un traumatisme enfoui au fond de lui dont la vérité suffoquante donne un poids documentaire à la fiction.

Spielberg lui-même s'est inspiré de sa propre famille pour imaginer ce trio, le cinéaste ayant deux sœurs. Car la beauté de ce trio tient aussi au fait qu'il représente trois âges de l'enfance, Gertie étant encore un peu bébé, tandis qu'Elliott est à l'âge où on voudrait s'affirmer et que Mike est aux portes de l'adolescence. Trois âges qui seront réunis sous les mêmes auspices avec l'arrivée d'E.T. [cf. *Séquence*, p. 14] mais n'en offrent pas moins une palette variée et complexe de l'enfance. ■

¹ L'audition est visible à cette adresse (lien officiel) :
[youtube.com/watch?v=tA5gyG8E7g](https://www.youtube.com/watch?v=tA5gyG8E7g)



Mise en scène Le point de vue de l'enfance

Pour Spielberg, «garder son âme d'enfant» n'est pas synonyme de régression. C'est, au contraire, se montrer à la hauteur de l'imaginaire de cet âge.

Dans une petite vidéo promotionnelle sur le tournage d'*E.T.*, on voit, entre deux prises, Spielberg discuter joyeusement des meilleurs jeux vidéo du moment avec un petit groupe d'enfants. Bien que sa taille lui donne deux têtes de plus que les jeunes, sa façon enthousiaste de partager une même culture avec des préadolescents, son attitude et son sourire candide font de lui, à l'évidence, un *kid* au même titre que ceux qui l'entourent. Pour réaliser un tel film, il fallait bien, comme on dit, avoir gardé son âme d'enfant. S'il raconte que les trois jeunes acteurs lui ont appris à être père, nul doute que le film lui a permis, à certains égards, de replonger dans sa propre enfance.

● Hétérogénéité des adultes

De fait, *E.T.* se place entièrement du côté des enfants. À l'exception de la mère (dont le comportement enfantin la ramène parfois au rôle de grande sœur, elle qui arrose ses plantes avec une théière géante qui semble sortie d'*Alice au pays des merveilles*), il faut en effet attendre 1h20 avant que le film ne s'ouvre au monde des adultes et laisse voir distinctement le visage d'un homme – Keys, derrière la visière de son casque. Spielberg imagine en effet toutes sortes de solutions pour laisser le monde des grands en retrait : silhouettes noires sans matière, personnages résumés à un signe (clés, lampes torches, uniformes), corps disproportionnés (au point qu'il ne rentrent pas dans le cadre), les adultes sont des figures abstraites, étrangères au monde de l'enfance dont ils ne saisissent pas tous les codes. Les adultes sont par exemple incapables de voir *E.T.*, depuis les agents du FBI qui doivent déployer des techniques sophistiquées pour le retrouver (là où Elliott n'a besoin que de bonbons), jusqu'à la mère qui, dans une scène drolatique, lui envoie la porte du réfrigérateur en pleine tête tellement elle est aveugle à ce qu'elle a pourtant là, sous son nez.

Le plus remarquable sans doute, est la façon dont Spielberg place systématiquement sa caméra à hauteur d'enfant, règle à laquelle le film ne déroge quasiment pas pendant tout ce temps, même lorsqu'aucun enfant n'est présent dans la scène. Ainsi l'instituteur dans la séquence des grenouilles n'est qu'une simple paire de jambes ; comme sont filmés aussi les agents du FBI, silhouettes qui s'approchent lentement de la banlieue pavillonnaire au début d'un court plan [01:07:34] ; ou encore le policier venu prendre la déposition de la mère, filmé comme un dos sans tête [01:12:11]. Quant au père, c'est une figure hors-champ dont n'existe aucun portrait et dont ne subsiste que cette chemise trouvée dans le garage, embaumant l'après rasage. Plus que le monde des adultes, c'est donc celui des hommes, du masculin (et par extension celui du père), qui est constamment repoussé aux marges du réel. Quand ils pénètrent dans la maison à la nuit tombée, produisant des ombres mouvantes sur les murs avec leurs lampes torches, les agents du FBI sont d'ailleurs observés comme des intrus par tout un peuple de poupées et de peluches qui semblent les juger silencieusement [01:09:06].

● La maison-ventre

L'enfance est donc, dans *E.T.*, une petite utopie essentiellement maternelle, dont la maison serait le centre, où tout naturellement le petit extraterrestre va trouver refuge. On peut d'ailleurs voir la maison comme un ventre. Le film, en effet, est travaillé par le fantasme d'un retour dans le ventre maternel, lieu protégé des assauts du dehors. Quand *E.T.* se meurt : un montage parallèle décrit Michael, le grand frère, allant se lover dans le grand placard, au milieu des peluches, comme régressant dans la petite enfance pour échapper à la dure réalité [01:25:49]. La maison elle-même est transformée en une forme organique alors que FBI et médecins l'affublent de voiles et d'un énorme tuyau, désormais le seul point d'accès à la maison, qui a des allures de cordon ombilical. Un cordon que coupera Elliott lui-même, dans une scène explicite où il enlève une à une les attaches du tuyau translucide dans sa fuite en camion avec *E.T.* et son frère.

Sauver *E.T.* des griffes des scientifiques et du FBI consiste ainsi à passer d'un ventre à l'autre, à couper le cordon ombilical qui le relie à la maison humaine pour le rendre à sa maison extraterrestre, ce vaisseau aussi rond qu'un ventre (loin

des vaisseaux anguleux de *La Guerre des étoiles*, autre grand succès, sorti cinq ans auparavant) et dont les portes se referment comme un diaphragme dans l'un des tous derniers plans du film, le retour au ventre maternel étant en quelque sorte achevé. Spielberg est un cinéaste habité par les fantasmes et les cauchemars de l'enfance, par le deuil de son enfance perdue dont il réactive la magie par le cinéma. Le personnage de Keys (l'homme aux clés, qui apparaît à la fois comme un double adulte d'Elliott et un père de substitution) est lui-même en deuil d'un fantôme d'enfant qu'il voudrait retrouver. «*Il est venu à moi aussi*», répondra-t-il à Elliott dans une formule ambiguë, suggérant qu'il a lui-même vu un extraterrestre quand il était enfant. Quand il discute avec Elliott allongé sur un brancard, il y a ce plan étrange où l'enfant se reflète dans la visière de son casque, comme si cette image était une réminiscence de lui-même enfant, un lointain souvenir (l'enfant y semble minuscule) qu'Elliott lui offre en miroir et avec lequel il est de nouveau en contact [01:21:56].



● Un univers de conte

On lit dans certaines biographies de Spielberg que le personnage d'E.T. est un biologiste (lui et les siens viennent récupérer des plantes terrestres pour les étudier), un vieillard de plusieurs centaines d'années, mais rien dans le film ne nous l'indique. Au contraire, tout ici fait de lui un enfant : ses espiègleries, ses grands yeux naïfs, sa façon de marcher comme un culbuto, de faire un tas de bêtises (boire de la bière innocemment, toucher à tout ce qui passe à sa portée, renverser des objets sur son passage) et plus généralement apprendre (les us et coutumes de la maison, l'alphabet). Son aventure même (l'abandon par les siens) rappelle celle du *Petit Poucet*, évoqué par le jeu de piste avec les bonbons auquel se livre Elliott pour attirer E.T.. Tout un monde de conte où s'invite également *La Nuit du chasseur* (1955), autre grand film sur l'enfance abandonnée, à travers la présence du lapin et d'une biche dans la forêt qui rappellent les petits animaux observant la fillette et son frère naviguant sur une rivière dans une barque providentielle, dans le film de Charles Laughton.

Par la grâce de sa mise en scène, les voitures qui effrayent E.T. au début du film sont transformées en monstres de cauchemar aux yeux luisants et la forêt aux grands arbres millénaires rappelle ces forêts de contes où se perdent des enfants. À plusieurs reprises, la réalité est ainsi transfigurée, quitte les rives du réalisme pour s'aventurer du côté des mondes inventés par l'enfance.

● L'enfant metteur en scène

Elliott est d'ailleurs une figure typique de l'univers spielbergien, celle de l'enfant metteur en scène, qu'on retrouvera dans *Empire du soleil* (1987) ou *A.I. Intelligence artificielle* (2001) : celui qui invente sous ses yeux un monde qu'il désire et où il souhaite embarquer les autres. Au début, personne ne croit Elliott, on se moque de lui quand il dit avoir vu un être étrange (un coyote, un iguane, un lutin?). S'il est le premier

à le rencontrer, c'est peut-être parce qu'il est d'abord le seul à croire en lui, à vouloir y croire, comme l'indique le sourire qui se dessine sur son visage juste après avoir été effrayé par son apparition quelque peu surréelle dans le champ de maïs. Très vite Elliott se comporte avec lui comme s'il lui appartenait, comme si c'était une peluche améliorée, le faisant sien («*Je vais le garder*», dit-il à son frère) et s'imaginant le maître de son propre monde («*J'ai le pouvoir absolu*», dit-il aussi à son frère, en référence au jeu de plateau auquel les amis de celui-ci jouent au début du film).

Pourtant la réalité finira par se rappeler à lui quand E.T. mourra d'être abandonné. Accepter de rendre E.T. à son univers, c'est ainsi lâcher un peu de ce pouvoir absolu de l'enfance pour entrer dans le monde des grands, même si, comme le rappelle E.T. en désignant l'esprit d'Elliott avec son doigt rougeoyant, il sera «*toujours là*». ■

● La partie pour le tout

Pendant plus d'une heure vingt, les agents du FBI sont systématiquement filmés à travers un détail (un trousseau de clé, une lampe torche, une paire de jambes). C'est une *métonymie*, c'est à dire une figure de style où la partie vaut pour le tout. Au cinéma, l'un des inventeurs de cette figure est Sergei M. Eisenstein, filmant par exemple dans *Le Cuirassé Potemkine* des loignons pendouillant dans le vide en gros plan pour signifier que l'homme qui les portait est mort. On pourra tenter de faire des petits exercices filmiques avec les élèves en travaillant sur différentes métonymies. Par exemple, s'ils veulent filmer un élève, ou un professeur, comment faire comprendre au spectateur qu'il s'agit bien de lui sans jamais le montrer entièrement? Plus généralement, on trouve chez Spielberg un sens du détail et du plan serré qui non seulement renvoie à la métonymie (ainsi E.T. est-il d'abord signifié par ses longs doigts) mais évoque également une autre théorie d'Eisenstein, cette idée que le gros plan change notre rapport à la réalité si bien qu'un «*cafarde filmé en gros plan est cent fois plus effrayant qu'un troupeau d'éléphants filmés en plan d'ensemble*». Le gros plan sur une partie du corps ou sur un geste (la main de Peter Parker qui lance ses filets dans *Spider-Man*) est ainsi souvent utilisé dans le fantastique. Au tout début de *Jurassic Park* de Steven Spielberg, on ne voit du dinosaure que son œil en gros plan, mais le monstre est déjà là, reconstruit mentalement par nos soins. Les élèves pourraient ainsi tenter de fabriquer un film fantastique en travaillant à partir de détails.





Plans Dévoilements et révélations



L'économie visuelle est garante des meilleurs effets.

Les premières minutes d'*E.T.* sont presque entièrement muettes et empruntes de mystère. Lorsque le film commence, l'action est déjà entamée, un vaisseau spatial s'est posé, des créatures extraterrestres s'affairent dans les bois et récupèrent des plantes qu'ils cultivent dans leur vaisseau. Pourtant, tout cela, Spielberg nous le montre de manière allusive: quelques mouvements dans les herbes, des petites silhouettes qui avancent en claudiquant, de longs doigts arrachant délicatement une branche, et puis E.T., vu de très loin, en plan large, ou se découpant dans la pénombre. Ce *modus operandi*, consistant à ne jamais placer E.T. en pleine lumière, on le retrouvera tout au long du film. Il n'est pas rare qu'il soit filmé avec une source lumineuse derrière lui, atténuant la visibilité par un effet de contre-jour, sous une lumière rasante qui masque une partie de son visage ou dans un éclairage diffus qui voile légèrement l'image. Pourquoi de tels choix ?

Bien avant le tournage, au moment où Carlo Rambaldi travaillait sur la créature, Spielberg et Allen Daviau, son chef opérateur, ont réfléchi à la meilleure manière d'éclairer le personnage. Comment faire en sorte que les spectateurs ne voient pas une marionnette mais un être vivant ? Outre les trucages, la voix ou le travail sur le comportement [cf. *Technique*, p.16], la lumière est un élément essentiel de la croyance. Ainsi, maintenir E.T. dans une sorte de clair-obscur constant (à une ou deux exceptions près) est une façon de ne jamais exposer les éventuels défauts de fabrication qui, s'ils nous apparaissaient trop saillants, risqueraient de rompre la croyance au personnage. Il y a bien des moments où E.T. apparaît en pleine lumière, mais ils sont distillés avec parcimonie – un plan à la toute fin par exemple, quand le vaisseau mère revient le chercher. Ainsi de ce court instant où Elliott braque sa lampe torche à travers les épis de maïs et découvre stupéfait le visage d'E.T.. Mais les plans sont fugitifs, la scène intense (les deux petits hurlent de terreur) et l'effet de surprise balaye bien vite les doutes qu'on pourrait éventuellement avoir sur la véracité d'une telle créature.

● Dévoilements et fabrique du désir

Mais ce *chiaroscuro* renvoie aussi, dans *E.T.*, à un art du dévoilement. Ne pas immédiatement montrer un personnage ou alors par bribes (une silhouette, un doigt, un gémissement) est une façon de construire une dramaturgie de l'attente, générant chez le spectateur le désir de voir le personnage. Dans *Jurassic Park* par exemple, Spielberg attendra 20 minutes avant de nous offrir le spectacle du premier dinosaure. Lorsqu'il arrive enfin, nous sommes récompensés, d'autant plus contents que, justement, on ne nous a pas montré la créature d'emblée. L'attente génère du désir, et le désir accumulé accroît le plaisir de voir. Dans *E.T.*, ce qu'on voit du personnage quand il a élu domicile dans le jardin d'Elliott, c'est d'abord une balle renvoyée, des traces de pas, des doigts qui apparaissent derrière les planches de la remise. Spielberg applique ici la leçon de Jacques Tourneur, grand cinéaste de la suggestion. Dans *La Féline* (1942), une jeune femme frappée d'une malédiction se transforme plusieurs fois en panthère. Plutôt que de montrer l'action, Tourneur décida de la suggérer. Ainsi un grognement hors-champ, une ombre sur un mur ou une branche qui frémit suffisent à exprimer l'opération magique qui vient d'avoir lieu, à faire comprendre qu'un fauve est passé sans qu'on le voie.

Spielberg retrouve cette économie de série B par endroits, quand par exemple Elliott tente de rattraper E.T. après son bref moment d'effroi [00:14:38]. On ne voit, comme chez Tourneur, que les signes de son passage: la balançoire qui



oscille, une poubelle qui tombe bruyamment, une boîte de conserve dévalant la pente. En outre, montrer une chose par soustraction évacue les épineux défis techniques (comment filmer E.T. se déplaçant à vive allure ?) et donc financiers qui se seraient posés si on avait figuré littéralement sa course. C'est à la fois une leçon d'économie narrative et une leçon de production. Un peu avant, dans la forêt, quand E.T. poursuivi par le FBI détaille pour rejoindre son vaisseau, le cinéaste utilise d'ailleurs un autre subterfuge : faire glisser la marionnette sur des rails, parfois même une simple lumière rouge derrière des herbes, donnant ainsi l'impression au spectateur de voir le cœur rougeoyant du personnage se déplaçant à vive allure. Dans un des plans, E.T. s'enfuit, nous en sommes sûrs, alors qu'on a seulement aperçu un clignotement lumineux à travers les feuillages. Quand Spielberg, vingt ans plus tard, souhaita retravailler certains effets à l'aune des possibilités offertes par le numérique, il décida de truquer de nouveau certains de ces plans en ajoutant un E.T. faisant des petits bonds comme un lapin.

« J'ai toujours aimé ce que j'appelle les "lumières divines", des rayons qui viennent du ciel, d'un vaisseau spatial ou de l'embrasure d'une porte. »

Steven Spielberg

● La « Spielberg Face »

Mais voir mieux le personnage, curieusement, n'ajoutait rien, cela rendait juste le moment plus trivial, moins secret et ôtait ce surplus de poésie qui fait la beauté de ces plans (le cinéaste est d'ailleurs revenu en arrière). Voiler une chose et la dévoiler progressivement, soustraire au regard plutôt que montrer permet d'ouvrir un espace où s'engouffre l'imaginaire du spectateur. E.T. lui-même, pris dans ce clair-obscur permanent, voit son aura renforcée par le mystère diffus qui l'entoure. Cette façon de différer les attentes du regard est d'autant plus logique chez un cinéaste habité par l'idée de révélation, tous ces moments de bascule où un personnage est saisi par une vision, comprend soudain quelque chose qui bouleverse son destin. Spielberg répète ainsi souvent, tout au long du film, un motif qu'il avait travaillé dans de nombreux plans de *Rencontres du troisième type* (1977) : un personnage regarde hors-champ, fasciné, tandis que la caméra s'approche lentement de lui. Cette forme, qui vient de John Ford (l'un des cinéastes fétiches de Spielberg) et est une manière de souligner et d'intensifier ces moments de révélations, est devenue une marque de fabrique du réalisateur au point qu'elle a donné naissance à une expression la désignant, la « Spielberg Face ».

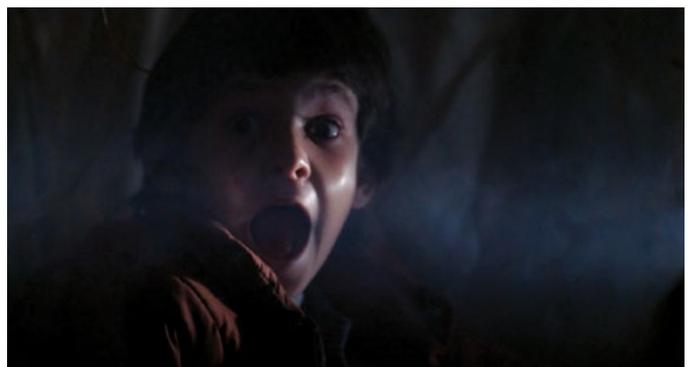
La « Spielberg Face » la plus notable arrive au moment où Elliott, assoupi sur une chaise longue du jardin, se réveille et découvre la silhouette d'E.T. qui se découpe dans la lumière blanche de la cabane à outils. La caméra s'approche alors d'Elliott comme pour souligner la tétanie qui le saisit [00:19:54]. La lumière elle-même s'est resserrée sur ses yeux, intensifiant la puissance du regard de l'enfant, des yeux exorbités qui fixent l'étrange créature qui s'avance vers lui. Ce sont des moments où tout se passe dans la tête, où on oublie le corps pour montrer combien c'est un ébranlement psychique, intellectuel et sensible auquel on assiste. Spielberg répétera ce plan plusieurs fois, quand le garçon comprend qu'E.T. va faire quelque chose d'extraordinaire (il fait léviter des fruits comme des planètes dans un système solaire [00:39:36]), cette fois avec la main sur le cœur, ou à la toute fin, dans le dernier plan où Elliott contemple le vaisseau qui

disparaît dans les étoiles. Ce visage ému sur lequel se clôt le film contient toute l'expérience du petit Elliott, tout ce qui, une heure et demi durant, s'est sédimenté en lui, l'a fait grandir ou prendre conscience de l'autre.

C'est peut-être ce qu'il y a de plus beau dans ces plans, cette idée que dans un film décrivant le surgissement de l'extraordinaire dans l'ordinaire, un film de science-fiction plein d'effets spéciaux et d'images fantastiques, en dernier ressort, ce monde étrange qu'on a filmé est tout entier contenu dans un visage, dans un regard qui porte bien au-delà de lui-même. ■

● Un point de montage

Alors que la lampe torche d'Elliott s'est soudainement braquée sur le visage d'E.T. et que tous deux se sont mis à hurler, Spielberg fait quelque chose d'assez inattendu. Contrairement aux règles réalistes du montage appliquées jusque-là (raccords de regards, de mouvements, dans l'axe, etc.), le cinéaste multiplie les plans (5 en tout) sur Elliott en train de hurler [00:19:54]. Le sentiment de continuité et d'homogénéité du système des raccords laisse place à une fragmentation, une répétition du même. C'est bien sûr une manière d'amplifier la peur ressentie par le garçon. Mais aussi une façon de nous plonger dans la subjectivité du personnage. Ainsi ce ne sont plus les règles réalistes du montage qui valent ici mais bien le sentiment intérieur de stupéfaction que le montage cherche à faire ressentir. Un peu comme lorsqu'on se réveille d'un cauchemar et que le temps de reprendre ses esprits, la continuité du monde semble vaciller et que l'on ne sait plus exactement où ni quand nous sommes. On pourra demander aux élèves comment ils ressentent cet effet et rechercher avec eux d'autres points de montage inattendus (comme celui à [00:31:37], où un enfant recouvrant la tête d'un camarade de sa capuche rend dynamique l'arrivée du plan suivant). Il serait intéressant d'appliquer ces découvertes à un film réalisé par les élèves.





Motif

First contact

Le lien est l'un des grands sujets du film. Le lien avec l'inconnu, l'autre, mais aussi avec le monde qu'on a en soi, tout un univers d'émotions prêt à éclore.

Dans *E.T.*, ce lien se produit sous les auspices d'une première fois, un *first contact*, selon l'expression consacrée pour décrire la rencontre avec des peuplades inconnues.

● Un monde à l'intérieur de soi

Comme dans n'importe quel premier contact, avant même de trouver le moyen de communiquer, il faut avoir envie d'y croire, désirer la rencontre avec l'inconnu. Ainsi, dès le début, E.T. s'éloigne de ses semblables pour s'aventurer dans la forêt, s'arrête au bord de la falaise pour contempler silencieusement la ville scintillante dans la plaine, tel un personnage de Caspar David Friedrich – peintre chez qui le paysage contemplé a valeur de monde intérieur. À ce moment-là, on ne voit pas encore le visage d'E.T. mais le plan montrant sa silhouette faisant face au vaste monde inconnu est l'expression de sa soif d'ailleurs. Ainsi, aller à la rencontre de l'autre c'est se connecter à soi-même. Le petit Elliott n'exprime pas autre chose quand, passé un premier moment de terreur, il sourit en voyant les dégâts laissés par E.T. enfui. Ce sourire aussi explicite que surprenant [00:15:03], c'est comme si Elliott pensait : « Il existe donc », comme s'il avait toujours su et attendu qu'un autre allait venir à sa rencontre. En somme, ces deux-là se reconnaissent car avant même de se rencontrer, chacun d'eux vivaient dans l'esprit de l'autre.

● Une histoire de seuils

Il faut pourtant s'approcher mutuellement, dépasser les premiers réflexes de peur, communiquer, se séduire, comme dans toute relation naissante. Et accepter de passer d'un monde à l'autre. Un des plans les plus saisissants d'*E.T.* est peut-être celui qui voit Elliott passer du perron de la maison à la remise à outils [01:10:03]. Traverser l'espace qui les sépare, c'est aller du quotidien vers le fantastique, affronter l'inconnu

sous le regard bienveillant de la Lune, jamais très loin du rêve. C'est une histoire de seuils à franchir. Spielberg a d'ailleurs cette idée géniale d'incarner le point de rencontre entre les deux mondes par la cabane suréclairée [cf. Image, p. 18] qui a des allures de vaisseau atterri dans le jardin. C'est précisément entre la maison et la cabane qu'Elliott va s'installer pour attendre le véritable premier contact après un essai raté dans le champ de maïs. La première fois que se manifeste E.T. à Elliott, c'est d'ailleurs depuis cette remise, alors qu'il renvoie la balle jetée par le garçon comme pour dire : « Je veux bien jouer avec toi. » C'est la première trace de communication entre eux, et sans doute ce qui va donner à Elliott l'idée des bonbons colorés. Mais ce geste est encore ambigu. Il pourrait aussi signifier « Laisse-moi en paix », il n'est pas dépourvu, dans sa sécheresse silencieuse, d'un léger ton de menace.



● Une figure d'altérité

La scène où E.T. s'approche enfin d'Elliott est d'ailleurs chargée d'une grande étrangeté. Cette silhouette qui dode-line dans le contre-jour et avance de façon erratique vers le héros est une figure d'altérité, avec la part de frayeur qu'elle peut provoquer (la musique ajoutant des notes d'effroi jusqu'au moment où E.T. dépose quelques bonbons sur la couverture pour signifier qu'il a faim). Il faut ainsi dépasser ses peurs pour accéder à l'autre. Tout *first contact* est à ce prix. Et si le jeu de piste avec les bonbons continue pour entraîner E.T. dans la chambre, Spielberg montre que les

paliers sont vite franchis: l'extraterrestre prend les devants en pénétrant dans la chambre quand Elliott est à court de bonbons; puis la communication se fait mimétique alors que chacun copie les gestes de l'autre; le lendemain enfin, Elliott décrit son univers à E.T. comme s'ils se connaissaient depuis toujours, ainsi que peuvent le faire les enfants, avec un naturel confiant face à une nouvelle personne.



● Images en miroir

Pourtant ici «l'autre» c'est aussi le «même». Dès la première rencontre dans le champ de maïs, les réactions de peur des personnages sont absolument identiques. Puis dans la chambre, outre le mimétisme des gestes, c'est un peu plus profondément les émotions qui semblent au diapason alors qu'ils tombent ensemble de sommeil, hypothèse que le film ne cessera ensuite de développer. La frayeur de l'un sera ainsi celle de l'autre (quand E.T. est surpris par l'ouverture soudaine du parapluie, Elliott fait tomber la bouteille de lait), l'ivresse de l'un sera celle de l'autre (quand E.T. boit des bières, Elliott titube), au point qu'Elliott finit par dire «*nous*», comme s'ils étaient un seul et même être. Il va jusqu'à tomber malade quand E.T. dépérit et se meurt de chagrin. Le nom «*E.T.*» est d'ailleurs contenu dans «*E-Iliot-T*». En un sens E.T. vient d'Elliott (c'est tout le sens de la blague autour de «*Uranus/Your Anus*» devant l'arrêt du bus, possible référence au stade anal par lequel passe l'enfant dans la théorie freudienne). Ils sont tels des jumeaux aux deux bouts de la galaxie (le stade du miroir s'invite également dans ce film aux relents psychanalytiques). Si ces deux-là communiquent, c'est ainsi essentiellement par le biais du sensible, de liens organiques plus que par le truchement de l'intellect. Et leurs émotions se répercutent en cascade. Ici une plante dépérit quand le petit extraterrestre se meurt, un film (*L'Homme tranquille* de John Ford) permet à Elliott de draguer une fille en mimant l'émotion qu'il suscite chez E.T. (en une sublime métaphore nous disant que les films aident à vivre), et les loups hurlent à la nuit en même temps que les deux amis contactent la famille de l'extraterrestre [01:06:38].

● Impérialisme

Même Gertie et Mike, par contamination, finissent par ressentir ces liens sensibles, alors que la petite fille sursaute

à chaque décharge électrique (quand on tente de ranimer E.T.) ou que Mike s'éveille en hurlant dans le grand placard quand il voit la plante se racornir, son cri étant à l'unisson de celui d'Elliott au plan suivant [01:26:15]. E.T. a réactivé les liens émotionnels entre les trois enfants, à la manière de ces cœurs extraterrestres qui, au début du film, rougeoient tous ensemble lorsqu'une chouette hulule dans la nuit. L'autre et le lointain révèlent et approfondissent les liens entre proches. Le contre-exemple à cette organicité des liens, c'est peut-être le moment où les scientifiques et les agents du FBI débarquent dans la maison. Dans un curieux jeu d'inversion, avec leurs costumes de cosmonautes, ils sont filmés comme des envahisseurs sur une planète étrangère, arrivant de tous côtés comme des monstres d'un autre monde. De fait, les adultes sont les vrais *aliens* du film [cf. *Mise en scène*, p. 8]. Ils sont dépourvus de visage (un globe doré à la place de la tête), rentrent dans la maison dans un halètement sinistre qui n'a plus rien d'humain, trouent les fenêtres de leurs bras qui sont comme des tentacules. Incapables de communiquer, de créer du lien, ils envahissent la maison avec brutalité, en une pure mise en scène impérialiste, à mille lieues de la délicatesse avec laquelle E.T. et Elliott s'étaient apprivoisés avant d'atteindre à une parfaite syntonie.

Ils ne cherchent pas la communication mais s'imposent artificiellement sur un territoire. Spielberg accentue ce sentiment d'incongruité et de terreur en jouant sur la soudaineté de leur apparition, prenant spectateurs et personnages par surprise. Pourtant les adultes eux-mêmes vont s'humaniser au moment le plus sombre du film où E.T. meurt. La longue scène d'agonie qui plonge le film dans une tristesse sans borne, voit aussi médecin et agents retirer casques et masques en signe de respect, en hommage à la mort d'un être dont tout le monde ressent avec gravité le caractère exceptionnel. Pour Elliott c'est un deuil terrible puisqu'en voyant mourir l'autre, c'est un peu de lui-même qu'il voit disparaître, ne sachant même plus ce qu'il ressent. Mais dans l'intervalle, Elliott a grandi (ainsi la référence à Peter Pan, ce garçon qui ne voulait pas grandir et dont la mère lit l'histoire à Gertie dans une courte scène, n'est pas fortuite). Ce deuil lui a fait quitter cette zone de l'enfance où toutes choses font partie intégrante de soi-même, comprenant enfin que l'autre doit aussi vivre de façon autonome, loin de lui mais néanmoins pour toujours en lui. ■



1



2



3



4



5



6



7



8



9

Séquence

Un feuilleté d'émotions

Quand tout se bouscule dans une chambre d'enfant.

Toute la séquence [00:31:25 – 00:38:37] (chapitre 4 du découpage narratif) tourne autour de la chambre d'Elliott. Comme sur la scène d'un petit théâtre, chacun y fait son tour de piste. Ainsi, le frère, la sœur et la mère du héros pénètrent-ils à tour de rôle dans cette pièce qui semble aspirer toutes les énergies. Cette séquence illustre à merveille combien Spielberg est aussi à l'aise dans le spectaculaire qu'entre les murs d'une petite chambre d'enfant. C'est l'une des scènes les plus virevoltantes du film, où le cinéaste entremêle avec virtuosité une flopée d'émotions qui coexistent parfois dans un même plan. La peur, la stupéfaction y jouxtent la drôlerie ou la fascination émue, tout ça en cinq petites minutes. Cette scène est aussi une gageure pour Spielberg car il s'agit de faire découvrir E.T. à Mike et Gertie sans répéter ce qui a déjà eu lieu dans les grandes scènes d'apprivoisement entre les deux héros. Ainsi, toute la séquence est aussi rapide que la rencontre entre E.T. et Elliott naissait lentement sur près de trente minutes.

● Normalité et étrangeté

Le premier tiers de la séquence se joue entre les deux frères. Mike rentre du lycée, chantonne, récupère une cannette de Coca dans le frigo [1], passe la tête dans l'entrebâillement de la porte [2] et, pas dupe, prend des nouvelles de la santé d'Elliott, l'interrompt même pour lui raconter une anecdote : Mike se comporte comme si la vie quotidienne de cette banlieue américaine suivait son cours. En un sens, le personnage évolue dans un film différent de celui où vit Elliott. Ce

décalage de deux mondes (le quotidien et l'extraordinaire) trouve son acmé lorsque, dans le même plan, Mike fait le pitre en grimaçant [3], tandis qu'en arrière plan Elliott installe E.T., tel un monsieur Loyal prêt à dévoiler le clou du spectacle [4]. On retrouvera pareil décalage un peu plus tard avec la mère, tellement préoccupée par son quotidien qu'elle ne voit pas E.T. juste à côté. Le plan génère tout à la fois drôlerie (par ce décalage) et suspense (comment Mike va-t-il réagir?).

Tel un double de Spielberg, Elliott met en scène son univers, demandant à son frère de jurer sur leur vie de lui laisser le «pouvoir absolu» (phrase qui indique une connivence entre les deux frères par l'antériorité qu'elle suggère), de fermer les yeux ou de retirer ses protections aux épaules. Il faut le voir arborer un sourire de satisfaction quand il montre «sa» découverte à son frère, comme s'il en était l'inventeur [5]. Quand Mike se retourne, son visage blêmit [6] : sourire hébété, stupéfaction, crainte s'y succèdent [7] avant que ce moment silencieux [8] ne s'évapore avec l'entrée inopinée de la petite sœur. Mike ne sait comment réagir face à l'étrangeté de la situation, face à la présence d'un corps incongru dans un univers en tout point «normal» – et qui est filmé dans toute sa normalité, contrairement aux scènes nocturnes devant la remise du jardin, dotées d'une épaisseur magique.

● Panique et loufoquerie

La mise en scène d'Elliott vole en éclat avec l'arrivée tonitruante de Gertie qui hurle en découvrant E.T. [9], faisant basculer la scène dans une hystérie tenant tout à la fois du burlesque et de l'horreur. Dans ce deuxième mouvement, tout le monde hurle : la petite fille réagissant instinctivement, E.T. qui lui répond en miroir [10], le grand frère qui pousse un cri retenu dans sa gorge [11] (en se reculant, il fait s'effondrer les étagères, ajoutant ainsi à la panique générale), et



10



11



12



13



14



15



16



17



18

même Elliott qui tente de ramener tout le monde à la raison. L'arrivée de la mère est l'occasion de prolonger cette loufoquerie, alors que les enfants s'activent pour dissimuler le petit étranger et se précipitent dans le placard. E.T. traverse le cadre les bras en l'air (trouvaile burlesque géniale), complètement affolé, mais qui en suivant les autres semble déjà faire partie de la famille, tel un quatrième enfant [12]. On voit ici combien le cinéaste a retenu la leçon du cinéma burlesque, fondé sur un principe d'accumulation et d'anarchie, comme si une tornade s'était soudainement abattue sur la chambre. Ce goût de la loufoquerie, on la retrouve aussi lorsqu'Elliott, caché par sa mère, se décale en biais et apparaît tel un petit lutin malicieux dans son dos [13]. Tandis que la mère fait de gentils reproches à Elliott, de l'autre côté de la porte, dans le placard, un autre film a commencé, où la peur et l'hystérie font lentement place à la fascination.

● Un pacte entre trois enfants

Ce troisième temps plonge en effet les personnages dans un autre type d'émotions. De la quotidienneté à la stupeur muette, puis de la panique à la loufoquerie, la séquence semble maintenant habitée par un diffus sentiment de sacré. Le vitrail juste au-dessus d'eux fait ressembler ce grand placard à une église. Dans cette enclave sacrée, protégée des assauts du dehors, les enfants vont nouer un pacte afin de garder secrète l'existence d'E.T.. C'est à la fois un instant de partage, de connivence, un moment aussi où tous les trois semblent toucher à ce que l'enfance a de plus intime. Quand ils s'assoient face à E.T., pris dans une lumière dorée qui irradie leurs visages, ils semblent presque en position de recueillement. Ils sont tels des rois mages devant le divin enfant entouré de jouets – Spielberg étant coutumier des métaphores bibliques dans ses films [14]. À ce moment, la différence d'âge entre Elliott, Gertie et Mike s'efface devant ce

qui ressemble à un miracle. En témoignent leurs yeux écarquillés, réceptacle d'une fascination toute enfantine, presque une forme d'hypnose comme en sont parfois capables les petits. On peut ainsi voir cette «église» comme celle de l'enfance, celle où justement on fait advenir un miracle consistant à donner vie à ces êtres inanimés qui sont peluches et poupées – c'est d'ailleurs en mimant l'immobilité d'une poupée qu'E.T. échappera, un peu plus loin, au regard suspicieux de la mère.

Mais ce troisième mouvement serait incomplet si Spielberg n'ajoutait là encore d'autres émotions et surtout un second point de vue, celui de E.T. lui-même. Elliott tente de convaincre sa sœur, toujours un peu trop loquace, de garder le secret. Il utilise plusieurs stratégies qui ne semblent d'abord pas fonctionner, avant d'user de grands moyens : menacer de déchirer le doudou de Gertie, une petite poupée de chiffon, en s'alliant à son frère [15]. Spielberg fait alors un contrechamp inattendu sur E.T. qui regarde cette chamailerie gentiment sadique avec les grands yeux émerveillés de celui qui découvre l'affection circulant entre les humains [16]. Cette soudaine bascule de point de vue est saisissante. C'est peut-être la première fois que l'on voit E.T. regarder une situation sans être lui-même l'objet de toutes les attentions. Ce sont nous, les humains qui, pendant quelques secondes, devenons un sujet d'observation, de la part d'un être qui n'est plus seulement étrange, mais est un peu le double du spectateur qui regarde les enfants à travers ses yeux [17]. La séquence, commencée dans le quotidien, traversée par une cavalcade d'émotions, s'est ainsi lentement resserrée dans l'espace sacré d'une chambre d'enfant, cœur même du merveilleux [18]. ■



Technique

Animer E.T.

Quand les effets spéciaux sont aussi affaire d'émotion.

E.T. repose en partie sur l'enregistrement de la réalité (la petite banlieue où sont filmées certaines scènes existe vraiment), ou sur la copie de la réalité (l'intérieur de la maison ou le jardin sont reproduits en studio). Les trois enfants sont des acteurs (ils jouent, comme on dit, un rôle de composition), mais nous parviennent aussi habités d'eux-mêmes – leur manière d'être, leur personnalité, transparait à l'écran, comme en témoignent, par exemple, les entretiens avec la petite Drew Barrymore jouant Gertie. Mais *E.T.* est aussi un pur produit de l'imagination, notamment à travers son personnage éponyme dont il faut tout inventer. Comment faire pour animer la marionnette, techniquement parlant mais aussi au sens de la rendre vivante, la doter d'une âme? La seule réussite technique n'y suffirait pas, il faut aussi que la créature nous émeuve. Autrement dit, comment atteindre à un savant alliage de mécanique et de vivant? Le tournage des *Dents de la mer* avait été éprouvant pour Spielberg. L'animation défailante du requin lui avait fait perdre beaucoup de temps et laissait planer le risque que les spectateurs n'y croient pas.

● Rambaldi, maître de la marionnette

Le cinéaste voulait éviter cet écueil pour *E.T.* afin de consacrer tout son temps aux jeunes acteurs dont les temps de travail quotidien sont nécessairement plus courts que ceux des adultes. Spielberg a ainsi préparé les effets spéciaux mécaniques bien en amont pour que le tournage ne soit pas entravé par les problèmes techniques. Et d'abord, à quoi pouvait bien ressembler la créature? Il faut remonter au travail de Rick Baker sur *Night Skies*, le projet avorté de Spielberg [cf. *Genèse*, p.3], dont les dessins préparatoires d'extraterrestres, présentant des similitudes avec

E.T., ont de toute évidence servi de point de départ. C'est Carlo Rambaldi, renommé pour ses créatures animées au cinéma, qui reprendra le flambeau. Spielberg se souvient avoir évoqué avec lui quelques modèles pour saisir l'esprit et le visage d'*E.T.*: le scientifique Albert Einstein, l'écrivain Ernest Hemingway et le poète Carl Sandburg, dont il a cherché à retrouver l'espièglerie, la tristesse, les visages un peu ratatinés de vieillards plein de sagesse. Rambaldi se serait aussi inspiré de son propre chat, d'un tableau de jeunesse qu'il avait peint (*Woman of Delta*), où l'on voyait une femme avec un cou très fin et une tête en saillie, et pourquoi pas de lui-même, comme le suggère David Lynch (avec qui il a travaillé sur *Dune*), qui trouve une réelle ressemblance entre *E.T.* et son créateur.

● Du mécanique à l'organique

Contrairement au cinéma contemporain où les créatures fantastiques sont générées en image de synthèse, au début des années 1980 on utilise des effets spéciaux mécaniques, directement sur le tournage, pour animer un personnage dont on va créer plusieurs avatars. *E.T.* a ainsi été incarné par une marionnette en animatronique, une sorte de robot animé à distance par des câbles dissimulés sous une peau de latex, dont il existait trois têtes différentes qu'on changeait en fonction de la valeur de plan. Une douzaine d'opérateurs dirigeaient la marionnette à distance, à travers un écran de contrôle installé dans une autre pièce, de manière à maintenir l'illusion, pour les acteurs qui jouaient en sa présence, que la créature se mouvait d'elle-même. Mais *E.T.* fut aussi incarné par trois personnes réelles: d'abord une jeune femme mime, chargée des mains, de façon à ce que le mouvement des doigts paraisse naturel quand le personnage manipulait des objets; puis une personne de petite taille, dissimulée sous la marionnette, quand la créature se déplaçait; enfin, un garçon de 12 ans né sans jambes et marchant sur ses mains avec habileté, qui s'était glissé sous le costume d'*E.T.* dans les scènes où, ivre, il avance avec maladresse et se cogne contre le mobilier.

● Le sens du détail

Ces multiples techniques rendent ainsi la créature jamais figée mais changeante et mobile, comme peuvent l'être les créatures du monde vivant. Spielberg donnait d'ailleurs parfois des indications à haute voix pendant les prises (effacées ensuite au montage son), si bien qu'il dirigeait à distance certains mouvements de tête avec autant de précision que s'il s'agissait d'un acteur réel. Les interactions avec les enfants n'en étaient que plus précises. Le cinéaste souhaitait aussi doter E.T. d'un cou long et fin pour que le spectateur ne puisse jamais penser qu'un acteur se cachait sous le costume. Le personnage fourmille de détails qui le rendent incroyablement vivant. L'attention portée à son regard par exemple est remarquable, passant par une variété d'expressions qui donnent chair à de multiples émotions. Son cou qui se distend soudainement quand il a peur ou est en confiance, son cœur rouge qui s'illumine à plusieurs reprises sous la transparence de la chair lorsqu'il est en communication avec ses pairs, ces détails dessinent un imaginaire singulier. A-t-on remarqué que, à plusieurs reprises, ses tempes battent au rythme de son cœur? Ces petites choses parfois infimes qu'on peut ne pas remarquer et ne sont pas toujours utiles (ces tempes vibrantes n'ont aucune fonction narrative, contrairement au cœur rougeoyant) dotent le personnage d'un *je-ne-sais-quoi* de naturel.

● Les sons de E.T.

Il faut l'entendre aussi ronronner comme un chat quand il est apaisé, pousser tout un tas de petits cris et borborygmes qui achèvent de dresser le portrait d'un personnage complexe qui use de plusieurs expressions pour exprimer différents affects dans différentes situations. Ben Burtt, le spécialiste des effets sonores, a créé toute une tessiture à partir de 18 personnes (dont le rot d'un de ses anciens professeurs de cinéma) et animaux (ratons laveurs, chevaux, loutres) associés à d'autres sons accumulés au fil des ans dans sa banque sonore. Quant à Pat Welsh, une actrice sexagénaire qui avait pour particularité d'être une fumeuse compulsive, elle a prêté sa voix rauque au personnage, ensuite retravaillée par Ben Burtt de façon à la rendre plus étrange, altérant son timbre au moyen de procédés électroniques et ajoutant des souffles d'animaux pour donner à cette voix une texture extrahumaine. Pour le vingtième anniversaire du film, la voix française de E.T. a d'ailleurs bénéficié d'un nouveau doublage qui la rend similaire à la voix américaine. Toutes ces techniques n'expliquent cependant pas complètement pourquoi on s'est autant attaché à un personnage au physique aussi étrange, qui pouvait paraître même un peu repoussant sur le papier.

● Aimer E.T.

Spielberg lui-même avait déclaré qu'E.T. devait être si laid que «*seule sa propre mère pourrait l'aimer*», étrange remarque quand on sait qu'E.T. fut adoré par des millions de spectateurs, toutes générations confondues. Certains ont même noté que le personnage, par sa couleur, sa texture, sa forme, ressemblait presque à un étron (renforçant au passage l'hypothèse du stade anal plus ou moins avérée dans le film). Le plus beau tour de force est peut-être là. Au premier abord, E.T. est tout sauf mignon. Il a même quelque chose d'archaïque, de difforme. Mais c'est peut-être ici que le film touche à l'inconscient, aux tréfonds les plus secrets de notre petite enfance. De même, son mélange de génie (ses dons



Photographie du tournage © 1982 & 2002 Universal Studios

de guérisseur et de télékinésie) et de maladresse (il fait tomber des objets, marche comme un culbuto) le rend extrêmement touchant. Mais c'est surtout la douceur du regard qu'il porte sur le monde et les êtres qui efface peu à peu la première impression d'étrangeté physique pour nous connecter (et tant pis si l'expression sonne un peu cliché) à sa beauté intérieure.

Enfin E.T. est regardé. Par le cinéaste bien sûr, attaché aux moindres détails (ses yeux, ses pieds, ses doigts ont droit à leurs gros plans), mais aussi et surtout par les autres personnages, Elliott au premier chef. Ainsi, c'est parce que le petit garçon (auquel on s'identifie) aime E.T. et le regarde avec bienveillance, que nous regardons à notre tour E.T. avec les yeux pleins d'amour. À plein d'égards, animer E.T. c'est aussi l'aimer. ■

● Changer E.T. ?

C'est un fantasme que partagent beaucoup d'artistes: pouvoir revenir sur son œuvre pour la retoucher, même des années après (à l'instar de Georges Lucas sur les premiers *Guerre des étoiles*). C'est ce que fit Spielberg pour le vingtième anniversaire de son film, grâce à la technologie qui lui a permis d'ajouter ou de retrancher des éléments. Ainsi les armes que tiennent les agents du FBI vers la fin du film avaient été remplacées par des talkies-walkies, certains effets avaient été «*améliorés*» (E.T. bondissant comme un lapin au début, un vaisseau spatial plus scintillant, le visage d'E.T. rendu plus expressif dans certaines scènes, etc.). Spielberg fut vivement critiqué par les fans et se rangea finalement à l'idée qu'il fallait garder *E.T.* tel qu'il avait été fait, reprenant la version initiale pour l'édition Blu-ray. Un film appartient à son époque, en est le témoignage, qu'il s'agisse d'un documentaire ou d'une fiction fantastique. On pourra comparer les versions (notamment grâce aux bonus du Blu-ray) et discuter avec les élèves de ce révisionnisme esthétique qui brouille l'inscription d'une œuvre d'art dans son époque, d'autant plus quand les raisons de ces changements sont bien souvent commerciales. L'envolée des vélos vers la fin du film semble d'autant plus puissante qu'elle suit directement le plan d'une arme prête à dégainer que remarque Elliott un peu effrayé. Atténuer cette violence, la fracture entre l'idéalisme de l'enfance et le monde brutal des adultes, est plus qu'un simple changement esthétique. C'est une réécriture de l'histoire.



Image Matières et icônes

L'histoire d'E.T. se raconte déjà par les variations de ses lumières.

La puissance magnétique d'E.T. doit beaucoup à sa lumière. Eclairé par Allen Daviau (qui fera également la photo de *La Couleur pourpre* et *Empire du soleil*), la magie que dégage le film est liée au sentiment que les choses et les êtres y sont nimbés, incandescents, entre ombre et lumière, souvent à la frontière du visible. Il faut voir, dans toute la première partie, comment la figure d'E.T. est systématiquement prise dans la pénombre et les contre-jours [cf. Plans, p.10], où la façon dont les hommes du FBI sont parfois réduits à des ombres en deux dimensions trouant l'obscurité armés de lampes torches – lesquelles semblent remplacer leurs yeux au point qu'ils détournent le faisceau lumineux vers l'endroit où ils ont entendu les gémissements d'E.T., comme s'ils faisaient corps avec elles.

● Un récit par la lumière

La lumière au cinéma n'est pas qu'un bel habillage. Idéalement c'est une ligne narrative qui s'entremêle au scénario, un récit en soi, mais fait image. Dans les deux scènes près de la cabane à outils, tout est exagéré, quasi expressionniste: la cabane suréclairée qui la fait ressembler à un vaisseau spatial, le croissant de lune parfaitement dessiné dans le ciel, la brume légère qui densifie l'atmosphère, tout cela nous place d'emblée dans une perception de la réalité qui transcende le réalisme. Cette théâtralisation du réel par la lumière (ainsi que par la légère artificialité du décor) est cela même qui crée les conditions d'émergence du fantastique, au même titre que les péripéties. La même scène éclairée de manière réaliste perdrait en partie sa dimension de merveilleux, entraverait ce sentiment que nous sommes passés de l'autre côté de la réalité. En un sens, ici tout est réaliste (la cabane, le jardin, la lune dans le ciel) mais leur amplification par la lumière les font décoller du réel. Cette lumière théâtralisée permet de faire le raccord entre les événements extraordinaires qui

se déroulent dès le début et le réalisme descriptif de la vie de famille dans cette banlieue pavillonnaire typique américaine. Ce raccord est un enjeu de mise en scène important puisque c'est sur lui, en partie, que repose la croyance du spectateur. La lumière émanant de la remise désigne en un sens qu'il s'y passe quelque chose de magique. Elle est même un outil de révélation: dans la vraie rencontre entre les deux héros près de la remise, E.T. surgit littéralement du faisceau lumineux (comme le faisaient aussi les extraterrestres à la fin de *Rencontres du troisième type*) quand dans la première rencontre ratée, celle-ci se posait violemment et artificiellement sur lui.

● Icônes et matières

Mais cette exagération crée aussi des images iconiques qui frappent l'imaginaire et sont typiques du cinéaste: une cabane à outil transpercée de lumière blanche [00:13:02], des ombres et leurs lampes torches donc, mais aussi un long doigt luminescent, des silhouettes prises dans les vapeurs exagérément orangées d'un coucher de soleil [01:15:23] ou encore un vélo traversant le disque d'une Lune gigantesque qui ressemble à un immense projecteur de cinéma (image qui deviendra d'ailleurs le logo d'Amblin, la société de production créée par Spielberg). Chez Spielberg la lumière est une matière, une glaise étincelante qui crée des icônes, des images symboliques fortes. On touche ici au caractère presque archaïque et originel de l'image animée, à la lanterne magique et même aux ombres que les premiers hommes faisaient se mouvoir sur les parois des cavernes à la lumière du feu. C'est-à-dire une conception du spectacle où c'est de la lumière que naît la fiction, même si, dans *E.T.*, l'incarnation des acteurs, les dialogues et la psychologie enrichissent nos perceptions et sont pour beaucoup dans notre identification à l'histoire et aux personnages.

C'est pourquoi, sans doute, le cinéaste affectionne ces fumigènes qu'on répand dans une pièce avant d'y filmer, afin qu'une fois la fumée légèrement dissipée, la lumière accroche les particules en suspension, donnant le sentiment que le caractère physique de la lumière est visible à l'œil nu, palpable au toucher, essence même de la poésie de la lumière chez le cinéaste. ■

Musique

Une connexion aux émotions

Quand la musique raconte mieux que les dialogues.

Il est bien difficile de ne pas évoquer la musique de John Williams quand on parle d'*E.T.* et plus généralement du cinéma de Spielberg. D'abord parce que le compositeur et le cinéaste n'ont jamais cessé de travailler ensemble depuis leur rencontre sur le premier long métrage de cinéma de Spielberg, *Sugarland Express*, collaborant ainsi sur une trentaine de films, mais aussi parce que l'image et la mise en scène ont ici un lien particulièrement organique. Par son lyrisme, la musique dans *E.T.* amplifie les émotions, exalte les sentiments des personnages et magnifie le merveilleux qui irrigue tout le film. Les huit premières minutes sont un exemple éclairant de cet accord parfait qui existe entre Spielberg et Williams. La musique est d'autant plus importante que ce début est presque entièrement muet et que celle-ci va en quelque sorte interpréter pour nous ce qui se déroule à l'image.

● Un récit fait musique

Dès le générique, la musique nous donne à entendre des sons qui semblent provenir du cosmos, pleins de réverbération, sans véritable mélodie. Le récit n'a pas encore commencé mais déjà, accompagnant ces lettres qui brillent comme des étoiles, la musique nous dit que tout commence aux confins de l'univers mystérieux. Puis le ciel étoilé apparaît. Une mélodie jouée à la flûte commence, réverbérée à son tour comme pour indiquer le lointain alors que le panoramique descend lentement sur Terre. Puis un nouveau plan nous fait découvrir le vaisseau et cette impression d'avoir une chose extraordinaire devant nous est démultipliée par la musique symphonique qui s'intensifie et lance véritablement le film. À plusieurs reprises, on trouvera dans le film cet effet d'impulsion donné au récit, par l'arrivée soudaine d'une phrase musicale, d'une ponctuation sonore ou d'un élargissement de l'orchestre qui accompagnent une coupe de montage. À partir de là, et pendant tout ce début, la musique va passer par une riche palette d'humeurs variées, allant de l'inquiétude au mystère, d'accents enfantins (quand on découvre l'intérieur du vaisseau) à une sorte d'exaltation mélancolique et au sentiment du sublime (quand E.T. traverse la forêt et regarde la ville au loin) avant de nous faire basculer dans le danger et la terreur ressentie par l'extraterrestre à l'arrivée des voitures. Ainsi on ne connaît pas encore le personnage mais la musique, en nous faisant passer par plusieurs de ses états intérieurs lors de ses premiers pas dans ce monde étranger, devient le récit de ces émotions.

● Monde intérieur

La musique dans *E.T.* nous fait souvent entrer dans le cœur des personnages. Elle ne se contente pas d'accompagner brillamment les scènes mais travaille, au même titre que les acteurs ou la lumière, à nous connecter aux émotions et au monde intérieur des personnages. «*Avant que John n'enregistre la musique, il regarde le film encore et encore. Il fait en sorte que sa musique ponctue le film et s'accorde avec le rythme de chaque scène*», note ainsi Spielberg qui ajoute que, contrairement à l'habitude consistant à jouer la musique devant les images avec l'orchestre, Williams avait demandé



pour E.T. d'éteindre l'écran pour rester au plus près des émotions qu'il avait ressenti après les nombreux visionnages du montage. Si le film est très musical, dans la grande tradition hollywoodienne où la musique a une forte dimension expressive, Spielberg laisse beaucoup de scènes sans musique, contrairement à une tendance actuelle à la surcharge. Ainsi la scène de la balle ou la première rencontre entre les deux héros se font sans musique. Le film va ainsi alterner de grandes plages musicales avec des séquences dépourvues de musique, créant une différence et donc du rythme tout au long du récit. Ainsi, au-delà de ses qualités intrinsèques, l'effet de la musique est d'autant plus puissant dans une scène que celle-ci aura brillé par son absence à la séquence précédente. La musique permet en outre d'identifier immédiatement des personnages, comme c'est le cas des agents du FBI dont chaque apparition est ponctuée par le même thème aux accents martiaux, donnant l'impression d'une force avançant inexorablement. ■

« Presque tout ce que nous faisons est éphémère et trop vite oublié, y compris par nous-mêmes, alors qu'il est si gratifiant d'avoir fait quelque chose qui reste inscrit dans la mémoire collective. »

John Williams, à propos de la bande originale de *E.T.*

● Changer la musique

Dans une célèbre séquence de *Lettre de Sibérie* (1957), Chris Marker avait utilisé différents commentaires et différentes musiques sur un même montage d'images, de façon à montrer combien on pouvait manipuler la vérité documentaire et orienter les interprétations du spectateur. Il serait intéressant de tenter une expérience voisine avec *E.T.*, pour donner à comprendre aux élèves la force narrative et émotionnelle de la musique conçue par John Williams. Ainsi, on pourrait couper le son des premières minutes du film et tenter d'ajouter d'autres musiques: l'une très inquiétante, l'autre champêtre, une autre encore enjouée, pour voir comment elles fonctionnent et changent la perception de la scène. De plus, cet exercice permettrait de montrer aux élèves combien la musique, dans cette séquence, participe activement au montage en ajoutant, par ses variations ou soudaines envolées, une impulsion à l'arrivée d'un plan, relançant ainsi l'intérêt du spectateur.

Influences et filiations

Un grand bain culturel

Situé à la croisée de plusieurs imaginaires, *E.T.* a remodelé le cinéma de science-fiction.

E.T. fourmille de références à la culture populaire contemporaine : le jeu vidéo *Space Invaders* (dessiné sur le tee-shirt de Michael), *Les Dents de la mer*, *La Guerre des étoiles* (on croise Yoda le soir d'Halloween), le jeu de plateau *Donjons et Dragons* et même les bonbons Reese (qui ont remplacé les M&M's devant initialement figurer dans le film). Ainsi *E.T.* est-il inscrit dans son époque, culturellement, sociologiquement, faisant le portrait de la classe moyenne américaine à travers ses objets, la chambre d'Elliott étant un condensé de cet imaginaire.

● Un pont entre deux enfances

Mais d'autres références entrent en résonance avec le film, manière pour Spielberg de pister ce qui l'a construit en tant qu'artiste : dans le jardin, les gamins chantonnent la musique de la série *La Quatrième Dimension* (dont le *modus operandi* est le surgissement de l'étrange dans l'ordinaire) que Spielberg adaptera au cinéma, *E.T.* regarde un extrait du *Météore de la nuit* de Jack Arnold (un film sur des extraterrestres pacifiques qui veulent rentrer chez eux), une scène de *Tom & Jerry* créée par Chuck Jones (auteur d'un cartoon avec une grenouille chantante qui aurait inspiré la scène des grenouilles) ou encore un fragment de *L'Homme tranquille* de John Ford – le cinéaste réalisant ici le fantasme de recréer une scène qui l'a marqué quand il était simple spectateur. De la même manière, c'est la bande dessinée *Buck Rogers* qui donne à *E.T.* l'idée de créer un objet de télécommunication pour contacter les siens. Toutes ces références sont à la fois des déclarations d'amour et une façon pour le cinéaste de se placer dans une généalogie affective, faite de culture pop et de grands cinéastes hollywoodiens tels Hitchcock ou John Ford, mais aussi Walt Disney auquel *E.T.* paye son tribut en s'engouffrant à son tour dans la magie de l'enfance. Beaucoup des références culturelles de Spielberg sont celles qu'il s'est forgé petit, comme s'il faisait un pont entre sa propre enfance (il est né en 1946) et celle d'Elliott.

● Accusations de plagiat

Parfois les sources d'inspiration sont plus secrètes et se font au risque de la copie. *E.T.* a essuyé une sérieuse accusation de plagiat (il y en eut d'autres, moins avérées) avec un projet de film que le cinéaste indien Satyajit Ray devait réaliser dans les années 1960 à Hollywood, sur un extraterrestre pacifiste débarquant sur Terre et se liant d'amitié avec un enfant¹. Inspiré d'une bande dessinée du cinéaste (*L'Ami de Banku Babu*), le scénario de *The Alien* avait alors séduit Hollywood. Peter Sellers et Marlon Brando devaient même jouer dans le film, mais une série de dysfonctionnements et malversations ont fait capoter le projet. Les similitudes avec le film de Spielberg sont troublantes (le cou allongé, sa complicité avec l'enfant, ses dons de télépathe et de guérisseur, son intérêt pour les plantes) mais Spielberg s'est toujours défendu de l'avoir plagié, arguant qu'il n'était qu'un adolescent au moment où le scénario circulait dans le tout Hollywood. Certaines personnalités comme Arthur C. Clarke (écrivain de science-fiction, auteur de *2001, l'Odyssée de l'espace* adapté par Stanley Kubrick) ou Martin Scorsese ont néanmoins défendu le cinéaste bengali. Entre le vol pur et simple, l'emprunt inconscient ou la possibilité que les idées en suspension (un mot, une évocation suffisent à ouvrir un monde) génèrent des idées voisines, il est difficile de trancher, d'autant plus qu'*E.T.* est incontestablement un film très personnel de Spielberg.

Dessin préparatoire du projet *L'Ami de Banku Babu* de Satyajit Ray, 1967 © D.R.



● Héritage

Spielberg lui-même laissera son empreinte chez des cinéastes aussi divers que Robert Zemeckis (dont Spielberg produira plusieurs films), J.J. Abrams (qui rendra un hommage au cinéaste avec *Super 8* en 2011) ou M. Night Shyamalan (dont *Signes*, en 2002, avec ses extraterrestres assiégeant une famille, rappelle autant Spielberg que John Ford). Les plans, récurrents chez Spielberg, de personnages regardant fascinés vers le hors-champ deviendra même dans les années 1990 et 2000 un motif obsessionnel du cinéma hollywoodien, presque un cliché, par exemple dans *Independence Day* de Roland Emmerich (1996) ou les *Transformers* de Michael Bay (2007), preuve que les images et les motifs ne cessent de circuler. Mais ces films, qui reposent sur des effets de machinerie un peu creuse, sont-ils réellement comparables à *E.T.* ? Si Spielberg demeure encore un ordonnateur majeur du grand spectacle hollywoodien, toujours au fait des dernières techniques (voir *Ready Player One* en 2018 sur les rapports du cinéma avec le jeu vidéo et la pop culture), il ne se contente pas de gros effets et signe ses plus grandes réussites avec un secret alliage d'émotion et de merveilleux qui n'appartient qu'à lui. ■

1 Le projet est détaillé sur cette page du site de la Cinémathèque française : cinematheque.fr/article/957.html

FILMOGRAPHIE

Édition du film

E.T., l'extra-terrestre (1982), DVD, Universal, 2002. Il existe également chez le même éditeur des éditions Blu-ray et «Ultra HD» accompagnées de nombreux bonus.

Quelques films de Steven Spielberg

Duel, DVD et Blu-ray, Universal, 2015.

Les Dents de la mer, DVD et Blu-ray, Universal, 2017.

Rencontres du troisième type, DVD et Blu-ray, Sony, 2010.

Indiana Jones et les aventuriers de l'arche perdue, DVD et Blu-ray, Paramount, 2013.

Empire du soleil, DVD et Blu-ray, Warner, 2018.

Jurassic Park, DVD et Blu-ray, Universal, 2015.

A.I. Intelligence artificielle, DVD et Blu-ray, Warner, 2017.

La Guerre des mondes, DVD et Blu-ray, Paramount, 2010.

Ready Player One, DVD et Blu-ray, Warner, 2018.

Autour du film

Poltergeist, Tobe Hooper, DVD et Blu-ray, Warner, 2007.

Gremlins, Joe Dante, DVD et Blu-ray, Warner, 2015.

Qui veut la peau de Roger Rabbit ?, Robert Zemeckis, DVD et Blu-ray, Touchstone, 2013.

Signes, M. Night Shyamalan, DVD et Blu-ray, Touchstone, 2008.

Super 8, J.J. Abrams, DVD et Blu-ray, Paramount, 2013.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

- William Kotzwinkle et Melissa Mathison, *E.T., l'extra-terrestre*, J'ai lu, 2002 (novélisation du film).
- John Baxter, *Citizen Spielberg*, Nouveau Monde éditions, 2004.
- Richard Schickel, *Steven Spielberg, une rétrospective*, La Martinière, 2012.
- Clément Safra, *Dictionnaire Spielberg*, Vendémiaire, 2014.
- Clélia Cohen, *Steven Spielberg*, Cahiers du cinéma / Le Monde, 2007.

Articles

- Dossier «Spielberg face-à-face», *Cahiers du cinéma* n° 675, février 2012.
- Jean Narboni, «Peut-on être et avoir E.T. ?», *Cahiers du cinéma* n° 342, décembre 1982.
- Bill Krohn, «L'été de E.T.», *Cahiers du cinéma* n° 342, décembre 1982.

SITES INTERNET

Sur les liens entre *The Alien* de Satyajit Ray et *E.T.* :
↳ cinematheque.fr/article/957.html

Sur les créatures originales de *Night Skies*, le projet à l'origine d'*E.T.* :
↳ premiere.fr/Cinema/Voici-a-quoi-E-T-l-extraterrestre-de-Spielberg-aurait-pu-ressembler

Sur la collaboration entre Steven Spielberg et John Williams :
↳ franceculture.fr/emissions/lheure-du-documentaire/steven-spielberg-john-williams-le-mage-et-le-savant

Sur la relation de Steven Spielberg cinéaste à l'enfance :
↳ lemonde.fr/m-gens-portrait/article/2016/07/08/steven-spielberg-les-films-et-les-enfants-d-abord_4966344_4497229.html

Transmettre le cinéma

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.
↳ transmettrelecinema.com



- Spielberg Face
- Les magiciens du maquillage

CNC

Tous les dossiers du programme *Collège au cinéma* sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.
↳ cnc.fr/professionnels/enseignants/college-au-cinema/dossiers-maitre

VERS L'AMITIÉ ET AU-DELÀ

E.T., l'extra-terrestre fut plus qu'un énorme succès planétaire, ce fut un événement artistique et culturel sans précédent, l'un des films les plus représentatifs de ce que furent les années 1980. Avec *E.T.*, Steven Spielberg renouait avec la quintessence du classicisme hollywoodien, touchait au plus profond de la psyché collective et devenait un véritable mètre-étalon pour la décennie à venir, essaimant jusqu'au cinéma des années 2000, dont certaines œuvres reprendront la candeur et les codes esthétiques d'*E.T.*. À l'heure où la sérialité s'est emparée du cinéma hollywoodien — pas un seul grand succès qui ne soit accompagné de suites, *reboots* ou *prequels*, ou intégré à des « univers » (les films qui regroupent plusieurs super-héros), *E.T., l'extra-terrestre* brille comme un astre unique et solitaire. Une suite plus sombre a été un temps envisagée, mais fut bien vite enterrée par le cinéaste, conscient qu'il tenait là une œuvre si intime qu'il fallait en préserver la pureté.



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL DÉPARTEMENTAL

CAHIERS
DU
CINÉMA