

Star Wars, Episode I : la technologie fantôme

On a souvent entendu dire que *Star Wars: Episode I* devait être une prouesse technique. En fait, le film tente, d'une part, d'orchestrer une symphonie visuelle et sonore, qui place le spectateur dans une position de «stimulé», en organisant le masquage systématique des éléments technologiques censés nous rappeler que nous sommes face à une fiction. D'autre part, lorsque l'élément technologique est présent dans le récit, il est clairement assimilé au Mal. Suivant ainsi la tendance actuelle du cinéma hollywoodien (*Matrix* p. ex.), ce film condamne ce dont il se nourrit, et sa construction en prévision des épisodes qui l'ont précédé ne vient pas le sauver de cette contradiction.

En 1999, un nouvel épisode de la saga de science-fiction *La Guerre des étoiles, La menace fantôme* (George Lucas) envahissait nos salles après un tapage médiatique considérable, qui insistait notamment sur les prouesses dont avaient fait preuve les concepteurs quant à l'utilisation de l'image de synthèse. La technologie rendait enfin possible ce que l'auteur avait voulu créer précédemment: comme il le répétait (1) à l'occasion de la seconde sortie des trois premiers épisodes (très) légèrement retravaillés sur le plan des effets spéciaux – il s'agissait principalement de restaurer la pellicule –, la technologie de la fin des années septante et des années quatre-vingt n'aurait pas été pleinement capable de produire un univers tel qu'il l'avait imaginé. Renouant avec les trois premiers volets de la série (*Un Nouvel espoir*, Georges Lucas, 1977; *L'Empire contre-attaque*, Irvin Kershner, 1980; *Le Retour du Jedi*, Richard Marquand, 1983), l'intrigue de ce film est située à une époque antérieure à celle de l'épisode réalisé en 1977 et portant significativement, dans un générique devenu célèbre, la mention «Episode IV». La trilogie initiale s'ouvrait donc sur un manque, sur l'appel d'un passé que les créateurs de ce monde aux prolongements multiples (2) ont décidé de combler. Ainsi le film le plus récent, issu des dernières nouveautés en matière de technologie virtuelle dont dispose le département *high-tech* de Lucas (*ILM*), montre un univers censé être plus ancien que celui produit par les seuls effets mécaniques et pyrotechniques de 1977. C'est pourquoi il me semble intéressant de traiter ce film dans les liens qui s'y tissent entre signifiant et signifié: d'une part, le film peut être considéré comme le résultat de performances technologiques qu'il exhibe selon diverses modalités, et dont l'exhibition même a des incidences sur la lecture du film en terme de récit; d'autre part, le monde futuriste qu'il construit est, conformément au genre, largement déterminé par ses constituants d'ordre technologique. Il s'agit alors de s'interroger sur ce qui unit ou distingue les deux facettes de cette problématique de la représentation (après une étude de ses spécificités narratives), articulée autour d'un élément commun à l'une et à l'autre: l'image. Image *filmique*, constitutive de ce qui est projeté sur l'écran; image *diégétisée*, intégrée à l'univers du film par un relais de nature technologique.

(A) la place du récit

L'*Episode I* raconte comment l'armée de la reine Amidala, soutenue par deux chevaliers Jedi et renforcée *in extremis* par une peuplade primitive, les Gun Gan, réussit à sauver la République de la planète Naboo d'une invasion perpétrée par la Fédération du Commerce qui, sous le couvert d'un embargo exercé sur les «routes» commerciales et autorisé par le Sénat, s'apprête à commettre un véritable génocide pour le compte d'un personnage puissant et mystérieux, l'empereur Sidious. Comme le suggère l'une des dernières images du film, ce personnage maléfique qui sera par la suite à la tête de l'Empire s'avère n'être autre que Palpatine, sénateur de Naboo et conseiller de la reine. Ce politicien ambitieux feint d'intervenir pour remédier à des problèmes qu'il a lui-même créés afin d'accéder au rang de chancelier suprême du Sénat, ce qu'il obtient à la fin du film. Comme le titre le laisse entendre, la fête sur laquelle le film se clôt n'est qu'une *happy end* relatif: en réalité, l'épisode met en place les conditions d'émergence du régime despotique que l'on connaît dans l'épisode IV. Cette fonction d'instauration d'un cadre détermine en partie ce qui pourrait sembler être des moments de «stases» comparativement aux épisodes réalisés précédemment.

Ce résumé succinct suffit à montrer que l'idéologie du film est ouvertement réactionnaire, voire militariste. En effet, on n'y prône pas tant la démocratie, dépeinte comme étant affaiblie

Fig. 1, *La menace fantôme*, G. Lucas (1999)



par une division du pouvoir qui mène à la passivité – les adeptes de la solution diplomatique sont corrompus –, qu'un régime monarchique gouverné par une «bonne» reine qui, soucieuse des intérêts de son peuple, fait preuve d'héroïsme en participant personnellement aux combats. Alors que les autres épisodes faisaient plus directement allusion à la Seconde Guerre mondiale, les ressorts principaux de l'intrigue de *La menace fantôme* font écho à la réalité des années quatre-vingt-dix, notamment à une menace diffuse de mondialisation (l'hostile puissance économique est nommée «fédération») et aux problèmes engendrés par les moyens modernes de communication. Ces derniers occupent effectivement une place importante dans le film, les péripéties étant en grande partie déterminées par l'impossibilité dans laquelle se trouvent les autorités de Naboo d'entrer en contact avec la reine et, réciproquement, par les difficultés que rencontrent les héros à éprouver l'authenticité des messages reçus. Par ailleurs, le Mal que représente Sidious se manifeste exclusivement par le biais de la transmission à distance: pour les personnages du film comme pour le spectateur, il n'est qu'une ombre (fig. 1), une image virtuelle. La nature de sa représentation correspond à son apparence, celle d'un être secret et insaisissable: vêtu d'une cape qui ne laisse voir que sa bouche, il est avant tout assimilé, comme le docteur Mabuse de Lang, à une voix (elle-même transformée, déshumanisée comme si elle émanait d'un Big Brother) et semble d'autant plus puissant que celle-ci tend à être désincarnée.

On peut penser que *Star Wars* relève d'un type de film dans lequel le récit n'assume qu'un rôle subsidiaire, qu'il est réduit à un simple support à effets spéciaux destinés à lier entre elles des scènes tape-à-l'œil. Selon cette conception, le film ne serait pas pensé dans l'optique de susciter un intérêt d'ordre dramaturgique, mais de provoquer des *stimuli*, des réactions instantanées non médiatisées par un travail interprétatif d'un spectateur recourant à ses compétences de «lecteur de récit». Laurent Jullier, qui sous-titre son ouvrage *L'écran post-moderne* par la qualification significative «Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice», accorde une place centrale à *La Guerre des étoiles* (1977) en qualifiant ce film de «coup d'envoi de la réponse du cinéma aux sollicitations du contexte post-moderne» (3). Une telle perspective privilégie de ce fait l'analyse des mouvements d'appareils suscitant des effets kinesthésiques proches de ce que l'on trouve dans certains jeux vidéo, ainsi qu'une réflexion sur l'exploitation de la puissance nouvellement offerte au son (rappelons que le célèbre label de qualité sonore «THX» est estampillé «Lucasfilm»). Dans ce cas, le spectateur visé se rapproche fort de ce que Roger Odin appelait le «nouveau spectateur» (4) par opposition au «spectateur fictionnalisant» auquel est destiné le film narratif classique.

Cependant, à propos de ce même épisode de 1977, Michel Chion (5), intéressé en priorité aux particularités sonores du film, parle du «rôle narratif de la musique» qu'il qualifie de «magnifié, souligné comme jamais auparavant». La narrativité ne doit toutefois pas être reportée à la seule composante sonore; pour ce qui est de l'image également, il semble impossible de soutenir l'inexistence d'éléments narratifs. On ne peut comprendre *La menace fantôme* sans recourir à des facteurs narratifs d'organisation, notamment en ce qui concerne les liens qui se tissent avec le devenir des personnages dans les autres épisodes, nécessaires «transformations» qui sont à la base de la narrativité. L'identification aux personnages ne disparaît nullement, car le film reste centré sur le destin de quelques-uns d'entre eux. De plus, les nombreuses relations faites d'un film à l'autre se prolongent dans des références extra-filmiques. Comme le dit Chion, il s'agit de «brasser d'une manière syncrétique des thèmes, des mythes et des imaginaires de différentes cultures» (6). Dans *l'Episode I*, le parcours du jeune Anakin, futur Darth Vader (élève de l'Empereur) en offre un exemple symptomatique parce que simpliste. Avant même le rituel initiatique, la tentation, le conflit père-fils ou la rédemption finale du *Retour du Jedi*, la mère de cet enfant qu'un chevalier Jedi identifie comme l'élu confesse qu'il est le fruit d'une immaculée conception. S'il s'agit bien d'une donnée narrative qui entraîne avec elle une certaine anticipation de la suite, une telle allusion biblique est toutefois révélatrice de la nature de certaines composantes du récit: il s'agit plutôt de reconnaître le référent que de penser la fonction organisationnelle de la référence dans le film. Ainsi, le réseau référentiel très vaste qu'évoque Michel Chion tend-t-il, lui aussi, à fonctionner comme une sorte de *stimulus*. Il en va de même, dans *l'Episode I*, des effets d'écho avec les autres volets de la série. Le schématisation des relations entre les personnages est d'autant plus marqué qu'il procède d'une logique de la répétition. En effet, le schéma actantiel (7) de ce nouvel épisode semble presque scrupuleusement repris des autres épisodes. Nous sommes alors en présence d'une logique de substitution fondamentalement mercantile (8) qui permet de faire de *l'autre* avec du *même*. Les virtualités ne s'ouvrent pas sur l'axe syntagmatique mais paradigmatique, échappant ainsi aux déterminations de la chaîne causale. Cet aspect est particulièrement évident dans *l'Episode I*. La désinvolture avec laquelle y est traitée la plupart des moments cruciaux de l'intrigue, à l'opposé du travail minutieux concernant notamment les décors, est manifeste dans une séquence récurrente de la série (dans l'épisode V, la situation est inversée): la destruction du vaisseau principal de l'ennemi. Dans *La menace fantôme*, le jeune Anakin se cache dans le cockpit d'un appareil, puis est involontairement guidé par le pilotage automatique de l'engin jusqu'à la station spatiale de la Fédération du Commerce qu'il

réussit à détruire. Même si le hasard peut être compris comme une manifestation du Destin de l'élus – une façon de récupérer, *via* le surnaturel inhérent au monde du film, toutes les incohérences du récit –, le caractère ludique (ou le ridicule) de la situation, accentué par le comportement de l'enfant qui s'amuse avec son jouet dans une complète inconscience de ce qu'il provoque, ne peut être compris que comme la parodie d'une péripétie type qui prend explicitement comme point d'ancrage un autre état du spectateur, celui du consommateur de jeux vidéo de type *flight simulator*. Le trajet effectué en sous-marin durant lequel les héros se font successivement assaillir par divers monstres des mers relève lui aussi d'un ludisme qui rappelle plutôt les parcs d'attractions que les films d'aventures. Contrairement à *l'Empire contre-attaque* où les personnages qui se sont involontairement engouffrés dans la gueule d'une bête gigantesque font physiquement l'expérience de l'altérité menaçante, ceux de *l'Episode I* ne font que piloter l'engin, restant passifs face à ce qui se déroule devant leurs yeux comme sur un écran. Étonnamment, cette séquence d'un film plus sophistiqué au niveau de la technologie ne vise pas à augmenter la crédibilité des éléments fantastiques: les monstres qui se dévorent entre eux comme dans *King Kong* (Copper et Schoedsack, 1933), représentés de façon tout à fait fabuleuse, semblent issus d'un dessin animé. Cette exhibition de la composante technologique ne va cependant pas sans un certain déni lié à la nature du représenté: la technologie ne sert pas seulement à se représenter elle-même, mais aussi à donner vie à l'organique. Nous reviendrons sur ce point après avoir interrogé ce qu'illustre cette séquence sous-marine, soit la position spectatorielle des personnages diégétiques et l'incidence de celle-ci sur la compréhension du récit.

La spectacularisation, une symbiose entre récit et «feu d'artifice»

Comme on l'a vu, les épisodes de *Star Wars* sont tiraillés entre deux options de représentation apparemment contradictoires: le modèle de la fiction traditionnelle à travers la grande fresque épique et un cinéma de «feu d'artifice» où narrativité et mode d'intégration du spectateur ressemblent fort à ce que l'on trouve dans les jeux électroniques. Si ces deux composantes n'y semblent pas inconciliables, cela tient essentiellement à la place assignée, notamment dans les deux épisodes

les plus récents, au spectacle à l'intérieur même du monde du film. En effet, une spectacularisation qui pourrait, par l'exhibition qu'elle implique, enrayer l'immersion diégétique du spectateur se voit réintégrée dans la fiction, c'est-à-dire tant inscrite dans la chaîne narrative (et non l'annihilant) que rapportée à des personnages du film (et non à un spectateur détaché de «l'identification secondaire»).

On peut de fait dire que les deux grandes parties du *Retour du Jedi* sont marquées par une mise en spectacle. Dans l'antre de Jabba the Hutt, les moments importants du récit sont orchestrés par le maître des lieux (fig. 2) qui les conçoit comme des divertissements offerts à sa cour. L'espace situé devant le trône du monstre, gros ver visqueux tellement obèse qu'il est presque statique et donc institué par excellence en spectateur, correspond tout à fait à une scène, lieu autour duquel se dispose le public des créatures hideuses qui jamais ne le pénètre par crainte de la trappe qui s'y trouve. Les différents héros du film viendront y faire leur numéro (6) jusqu'à la séquence finale de l'exécution publique, paroxysme de la mise en spectacle. Dans la seconde partie, l'attaque des Rebelles contre la base ennemie s'avère être un piège manigancé par l'Empereur afin d'offrir leur défaite en spectacle au jeune Luke placé derrière une grande vitre (double de l'écran de cinéma) qui lui permet de regarder «en direct» la tragédie qui a lieu. À nouveau, le spectacle est considéré comme un moyen de persuasion: en renvoyant Luke à son impuissance de spectateur, l'Empereur espère le gagner au «côté obscur de la Force». Cet exemple montre aussi combien les représentations d'un collectif (le combat de l'armée rebelle) peuvent être ramenées à des enjeux individuels (le destin de Luke) qui sont eux-mêmes le reflet de notions ou valeurs universelles (ici: le conflit bien/mal, la tentation, etc.).

La menace fantôme présente le même type de séquence, où le spectacle est intégré à l'histoire racontée, notamment celle de la course de «pods» organisée pour le même Jabba, pastiche futuriste de la célèbre course de chars de *Ben Hur* (Wyler, USA, 1959). On y retrouve d'ailleurs l'arène, bien que la vitesse des engins et les distances parcourues interdisent que la course se passe dans un espace restreint. C'est pourquoi les spectateurs assis dans des gradins disposent d'écrans portables sur lesquels ils peuvent suivre la course, par ailleurs (doublement!) commentée verbalement par un

speaker bicéphale. Il est intéressant de s'interroger ici sur le rapport unissant ce public diégétisé et celui de la salle de cinéma regardant le film. En effet, jamais nous n'avons accès à l'image que les personnages contemplant. On ne nous montre que les réactions provoquées sur eux par cette retrans-

Fig. 2, Jabba the Hutt, *Le retour du Jedi*, R. Marquand (1983)

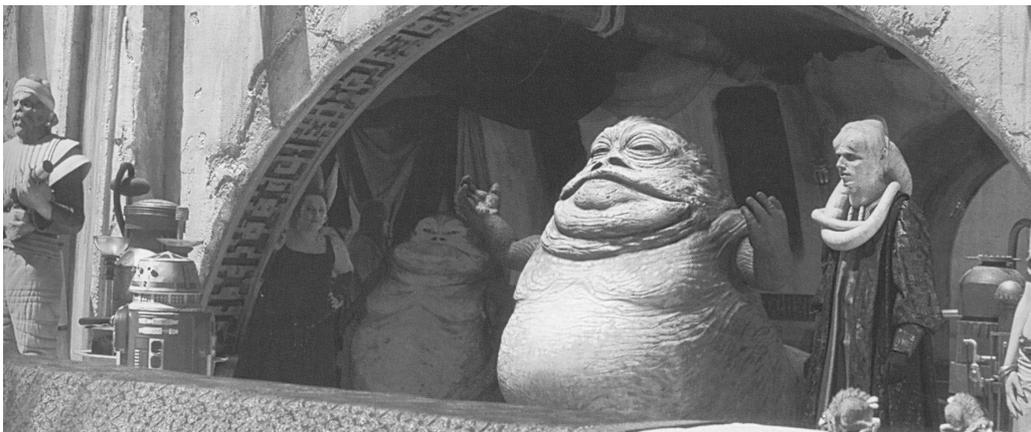




Fig. 3, hologramme de Dark Sidious, *La menace fantôme*, G. Lucas (1999)

mission laissée hors-champ. De cette manière, l'existence de la retransmission tend à être éludée au profit d'images non médiatisées par un élément diégétique. Par conséquent, n'ayant à aucun moment un plan sur l'image que les spectateurs regardent, nous avons tendance à assimiler l'objet de leurs regards à ce qui nous est montré. Ce sentiment est renforcé par l'escamotage complet de la technique de filmage: alors même qu'on ne cesse de mettre en évidence l'aspect mécanique des véhicules participant à la course, on ne nous montre à aucun instant une caméra qui, disposée sur le parcours, serait susceptible d'être la source des images qui parviennent aux spectateurs. Ainsi ces images semblent-elles produites d'elles-mêmes, comme si la technologie pouvait s'effacer totalement. Cette naturalisation trompeuse de la naissance de l'image permet une fusion totale entre spectacles diégétique et cinématographique dans un confort spectatorial basé sur l'utopie d'une omniscience fournie par la technologie. C'est bien là le paradoxe d'une technologie fantôme: une spectacularisation diégétisée qui pourrait tendre à créer une distance favorise en fait l'immersion du spectateur dans l'univers du film. Probablement la nature de la séquence (qui a d'ailleurs significativement fait l'objet d'un jeu électronique) n'est-elle pas étrangère à ce choix, car l'action y domine et le mode de perception requis est celui de la réponse à des *stimuli*. Par contre, dans la séquence du Sénat où la joute est verbale, de petites caméras flottent dans l'air autour de ceux qui prennent la parole. Une telle allusion à l'enregistrement de l'image s'explique par une volonté d'accentuer le processus même de la communication à un moment où il s'agit pour la reine de faire passer un message, d'alermer les politiciens. À la transmission avouée comme telle répond la distance symbolique qui sépare les intérêts défendus par Amidala et ceux des autres membres du congrès, et donc entre les spectateurs du film (acquis à sa cause) et les autres personnages présents, indifférents ou corrompus.

En outre, la mise en spectacle participe aussi de la caractérisation des héros dans la mesure où elle offre un faire-valoir, voire une reconnaissance par une partie du public diégétique. Recentrant l'intrigue sur un individu, elle incite le spectateur à s'identifier au personnage tout en le rassurant, puisque généralement c'est l'humain (blanc) prodige qui est au centre

également sous la forme d'un spectacle offert à un observateur: dans *Le Retour du Jedi*, ce dernier était l'Empereur qui désirait tester Luke en le faisant se battre contre Darth Vader; dans *La menace fantôme*, le duel mobilise trois protagonistes dont l'un est souvent contraint à la passivité et à l'observation, l'espace étant délimité par des zones momentanément infranchissables.

«L'hologramme», avatar de la réalité virtuelle

Dans l'univers de *Star Wars*, l'intégration de l'iconique par le biais de la technologie, condition *sine qua non* du «feu d'artifice» caractéristique du film lui-même, s'opère notamment à travers les «hologrammes»: pour communiquer, certains personnages apparaissent à leur destinataire sous la forme d'une image tridimensionnelle en couleurs qui, indépendante de tout écran ou de tout autre support, ne masque pas entièrement ce qui se trouve derrière elle. Son représenté, à la fois présent et absent, détaché de l'endroit d'où le message est émis (le fond originel disparaît), hante le lieu qu'il occupe. Du point de vue du montage, les personnages-hologrammes sont traités comme s'il s'agissait de présences effectives, car, après avoir été situés spatialement par un plan d'ensemble qui en révèle la nature, ils trouvent à s'intégrer dans une construction en champ/contrechamp.

Lucas utilise ce type d'images de différentes manières. On distinguera d'abord une transmission directe d'une retransmission: si les généraux de l'Empire recourent à ce moyen de communication comme à un téléphone, l'image évanescence de la princesse Leia appelant à l'aide dans l'épisode IV est différée dans le temps, évoquant ainsi plutôt les images mentales du souvenir que l'efficacité technologique proprement dite. Moins nette, partielle, cette figure féminine se rapproche d'une existence fantasmagorique, et ceci d'autant plus que son statut de «projection» (physique, mais aussi mentale) est accentué. Du reste, cette apparition subjuguera Luke et sera l'initiatrice de ses aventures. Par ailleurs, un autre type d'hologramme s'affranchit tout à fait de sa nature technique: il s'agit de l'image des chevaliers Jedi qui, décédés, apparaissent en esprit à leur élève. Dans ce cas, nous entrons de plain-pied dans la dimension magique du film. Obi Wan Kenobi est le Merlin de cet univers apparemment dominé par les machines de guerre, mais

secrètement soumis à des forces occultes que contrôlent des êtres de légende.

Dans *La menace fantôme*, l'hologramme apparaît comme un moyen de communication principalement utilisé par les «méchants». On a dit que Dark Sidious, face maléfique du sénateur Palpatine, apparaissait exclusivement sous cette forme (fig. 3). A l'opposé de cette méthode de dissimulation, la reine Amidala recourt pour se cacher à un procédé tout humain, celui du double: elle se fait passer pour la suivante et pare celle-ci des habits de reine. L'hologramme semble donc être l'instrument du Mal par excellence: chaque séquence située dans le quartier général de la Fédération du Commerce débute par une apparition de Sidious en hologramme, qui d'ailleurs introduira sous cette forme son élève, Dark Maul. C'est aussi de cette façon que les membres de l'armée de la Fédération communiquent entre eux, par exemple lorsque le vice-roi apparaît parmi les robots qu'il commande. Cette utilisation est beaucoup plus systématique que dans les épisodes précédents où les écrans étaient encore fréquents. Ce changement est probablement lié aux évolutions et à l'essor qu'a subis le domaine des nouveaux moyens de communication. À travers l'hologramme, c'est donc surtout la composante technologique qui se voit représentée. Tous les soldats de la Fédération sont d'ailleurs des robots qui, rangés dans des véhicules, sortent en se dépliant comme s'ils étaient construits industriellement à la chaîne. L'invasion peut alors être comprise comme étant celle d'une production de masse déshumanisée, ce qui renvoie indirectement au projet de George Lucas voulant imposer ses films *high-tech* à une échelle mondiale. De plus, ce qui est montré ici comme un danger correspond à ce qu'implique la réalisation du film: la représentation d'une armée robotisée est elle-même le produit de la technologie du virtuel. Comme le fait remarquer Laurent Guido (10), un paradoxe se dédouble au sein d'une même logique: d'une part, le film dénonce des pratiques impérialistes dont sa propre diffusion procède; d'autre part, il assimile la technologie au Mal alors qu'il repose totalement sur elle.

Cette contradiction s'observe également au niveau des choix qui préexistent à la représentation, puisque ce qui aurait pu constituer un discours sur la technologie est court-circuité par le fait que l'image de synthèse ne s'applique pas qu'aux seuls membres de la Fédération. En effet, comme on l'a dit à propos des créatures sous-marines, elle permet également de produire l'illusion de l'organique. Parmi les êtres fabuleux qui lui doivent leur existence, on notera surtout la communauté des Gun Gan puisque l'un de leurs membres, Jar Jar Binks, est fortement individualisé à travers son appartenance à l'équipe des héros au sein de laquelle il endosse le rôle de bouffon. Très présent, cet être virtuel (11) à fonction comique ne cesse de rappeler le défi technologique que représente



Fig. 4, Jar Jar Binks, *La menace fantôme*, G. Lucas (1999)

ce film-performance. Jar Jar semble issu d'un *cartoon* et son insertion dans des scènes dont il est presque l'unique élément à ne pas avoir d'existence profilmique (fig. 4) rappelle la mixité compositionnelle de l'image de *Qui veut la peau de Roger Rabbit* (Zemeckis, 1988) sans impliquer une division du monde du film. En effet, les humains et ces «toons» que sont les Gun Gan s'inscrivent dans un rapport identique au monde environnant. Le collage dont les Gun Gan sont issus au niveau du signifiant n'engendre pas d'altérité particulière au niveau du signifié en regard de personnages simplement costumés. Au contraire, «la performance» consiste justement à faire s'interpénétrer de la façon la plus transparente possible les deux matières filmiques hétérogènes, par exemple lorsque Qui-Gon Jinn saisit en plein mouvement la langue d'un Jar Jar qui ne pouvait s'empêcher de happer ainsi la nourriture. Dans le monde du film, la performance est bien sûr celle d'un Jedi extraordinairement adroit et rapide, mais, pour le spectateur, elle ressort aussi de la technique nécessaire à la réalisation de la scène. En fait, ce personnage de Jar Jar, qui n'a rien de plus que les autres créatures de l'univers de *Star Wars* puisqu'il ne subit aucune forme de transformations (comme en permettrait par exemple le *morphing*) n'est censé susciter un intérêt particulier qu'à travers les prouesses techniques que son existence postule sans toutefois les rendre indispensables. La plupart des gags visuels auquel ce personnage donne lieu par ses gesticulations sont d'ailleurs liés à cette contradiction entre une apparence organique et une essence technologique. Jar Jar est donc simultanément un *special effect* permanent ainsi que, à travers ses faiblesses qui le distinguent des surhommes et son contexte de références au public enfantin, l'un des personnages les plus «humains» du film. Il est à la fois celui par qui la sophistication technologique est exhibée et celui dont le représenté est le plus éloigné d'une origine technologique. Sur le champ de bataille où s'affrontent Fédération du Commerce et Gun Gan, la technologie est toute-puissante dans les deux camps mais semble s'effacer chez les «gentils». Peut-être le fantôme du film est-il cette ultime illusion d'une technique illusionniste.

Alain Boillat

Notes

(1) Voir notamment ses commentaires dans les interviews placées avant chacun des films sortis en K7 vidéo (Twentieth Century Fox, 1997) dont la jaquette mentionne: «The Star Wars special edition brings his legendary film closer to the original vision of its creator, George Lucas». Cette phrase, tout à fait en phase avec le discours tenu par Lucas, procède d'une volonté de relancer l'engouement grâce à l'attrait du «bonus» et de souligner que la technique reste soumise à ses choix de «créateur», ce qui devrait faire de lui un «auteur».

(2) Par exemple au travers des nombreux ouvrages publiés en France dans la collection «Fleuve Noir» qui proposent des développements narratifs venant se greffer sur des éléments présents dans les films (ramifications, intrigues parallèles, passé d'un personnage, etc.). Cette masse discursive située à la périphérie des films est si importante qu'il existe des jouets représentant des personnages qui, absents des films, n'apparaissent que dans les romans ou les bandes dessinées.

(3) *L'écran post-moderne*, Paris, L'Harmattan, 1997, p. 8.

(4) «Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur: approche sémio-pragmatique», in *Iris*, n°8, Limoges, Editions Analeph, 1988. Odin utilise ce terme pour parler du type de lecture requis par le *Metropolis* de Moroder, réédition de 1984 du film de Lang où interviennent couleur et musique de style opéra-rock. Cet aspect correspond tout à fait à la notion de «film-concert» chez Jullier.

(5) *La musique au cinéma*, Paris, Fayard, 1995, p.160.

(6) op. cit., p. 161

(7) Cette notion qui renvoie à la position d'un personnage dans un système relationnel provient de la célèbre tentative de formalisation proposée par A.-J. Greimas (*Sémantique structurale*, Paris, Larousse, 1966). Dans *La menace fantôme*, même ce qui devrait constituer un revirement de situation est calqué sur une formule déjà éprouvée dans *Le Retour du Jedi*: à la peuplade des Ewoks correspond celle des Gun Gan.

(8) En témoignent certains produits dérivés apparus entre le passage dans les salles des «Special Editions» et la sortie de *La menace fantôme*: certaines figurines Kenner (Episode I Photo Flash-back, 1998) furent vendues avec une image tirée du film qui, actionnée par une languette, se transforme pour laisser découvrir le personnage «équivalent» dans le film à venir. Cette correspondance ne repose pas toujours sur l'évolution d'un personnage, mais le plus souvent sur la place occupée par le personnage dans le récit: Anakin remplace Luke, Amidala se substitue à Leia, etc. On rassure ainsi le public sur le «produit» à venir: on racontera la même chose, mais autrement.

(9) Comme il s'agit ici de convaincre Jabba de libérer Han Solo, chaque apparition se présente comme une «performance» visant à ce but. La nature spectaculaire peut également échapper au protagoniste lui-même, comme lorsque la princesse tente, la nuit tombée (hors de la scène éclairée par les projecteurs), de libérer Han: tout à coup, «le rideau tombe» (au sens littéral du terme) et le public caché jusque-là apparaît et démasque Leia.

Notons que les corps eux-mêmes ne sont pour Jabba que purs objets d'exhibition: Han, congelé dans de la «carbonite», est suspendu au mur tel un tableau; Leia sera contrainte de se tenir en tenue légère tel un ornement à côté de la bête.

(10) Laurent Guido, «Star Wars, machine de guerre planétaire», in *Film*, n.1, août 1999, pp. 10-11.

(11) Il faut remarquer que pour faciliter le jeu des acteurs véritables ainsi que le choix du cadrage, une personne déguisée occupait effectivement, durant le tournage, la place ultérieurement destinée à ce personnage virtuel. Les photos de tournage montrent d'ailleurs qu'il s'agissait d'un acteur noir (comme pour Lando, le traître de *l'Empire contre-attaque*) ce qui se ressent au niveau de la voix. De là à voir une pointe de racisme dans le traitement de ce personnage certes sympathique mais primitif et maladroit, il n'y a qu'un pas.

Sites Internet

<http://www.theforce.net/swtc/>

recensement et analyse des différentes technologies utilisées, inventées, décrites dans la série des films *Star Wars*

<http://www.starwars.com>

site officiel

<http://www.lightgate.net/StarWars/SWLC/Compendium.html>

chronologie complète des événements de la saga, à partir des films, romans, BD, etc.

<http://www.swbooklist.com/index.htm>

bibliographie la plus complète des ouvrages parus sur la saga ou dérivés de celle-ci (par pays).

Du même auteur

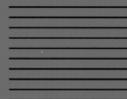
La fiction au cinéma

Au cinéma, et qui plus est *via* les nouvelles technologies, la fiction s'est imposée de façon hégémonique. Le présent ouvrage s'attache à définir cette notion d'un point de vue sémiologique et selon une conception graduelle qui permet de rendre également compte du «documentaire». Cette problématique conduit l'auteur à s'interroger sur les acquis des principales théories (énonciatives, narratologiques, etc.) et à proposer, principalement grâce à la prise en compte de la non-fiction, de nouvelles voies, voire un nouveau cadre théorique (inspiré de la «logique de mondes possibles»). L'accent est prioritairement mis sur l'aspect communicationnel; comment le spectateur entre-t-il dans une fiction, sur quelles bases comprend-il le monde qui s'offre à lui? Comment le film oriente-t-il sa lecture? Par conséquent, la portée de l'ouvrage dépasse le seul champ du cinéma pour concerner toute production signifiante, et notamment le texte littéraire (ou plus largement le langage verbal) dont il est souvent question à titre de comparaison. Néanmoins, les points de théorie sont toujours pensés dans un souci d'application à l'analyse filmique dont on trouve ici de nombreux exemples. La plupart des films traités, d'horizons et d'époques très divers (de Godard ou Resnais à *eXistenZ* ou *Le Sixième sens*), jouent sur la question du degré de fictionalité ou sur les implications d'un univers de fiction.

Alain Boillat, *La fiction au cinéma*, Collection *Champs visuels*, Edition L'Harmattan, 2001

La fiction au cinéma

Alain Boillat



L'Harmattan

