

Par-delà les étoiles, le cinéma Le phénomène *Star Wars*

Pierre Barrette

Number 122, Summer 2005

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/5102ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Barrette, P. (2005). Par-delà les étoiles, le cinéma : le phénomène *Star Wars*. *24 images*, (122), 6–7.

Par-delà les étoiles, le cinéma Le phénomène *Star Wars*

par Pierre Barrette



La série-culte *Star Wars*, amorcée en 1977, vient d'être close par la sortie du sixième et dernier épisode d'une saga échelonnée sur près d'un quart de siècle et qui aura contribué plus que tout autre phénomène à transformer le paysage cinématographique contemporain. George Lucas et son équipe ont défini grâce à ces films de nouveaux paramètres technologiques, qui sont devenus les étalons de l'industrie.

Le type de spectacle à grand déploiement que les films de George Lucas proposent a pour une des premières fois réussi à rassembler devant les écrans des publics extrêmement vastes et variés, qui ont provoqué l'invention du terme *blockbuster*. Leurs méthodes de mise en marché, qui offrent en vente une panoplie de produits dérivés, sont maintenant la norme, tout comme semble le devenir le réflexe qu'ils ont initié de puiser abondamment dans le fond commun des mythes, symboles et archétypes de la culture occidentale la matière de scénarii à mi-chemin entre la science, la philosophie populaire et les vestiges de notre rapport sacré au monde. Bien entendu, ces films sont décriés par plu-

sieurs, qui n'y voient que le dernier avatar d'un cinéma populaire de plus en plus dépendant de l'argent et des effets spéciaux, un cinéma pour un public d'adolescents qui n'acceptent de se déplacer que sur la promesse d'une pyrotechnie toujours plus éblouissante. Quoi qu'on en dise, le phénomène déborde largement le cadre strict du cinéma hollywoodien, puisque c'est tout le rapport entre la culture et le commerce qu'il a contribué à redessiner.

Tributaire d'une tradition qui remonte à Jules Verne, *Star Wars* est à la fois l'aboutissement de la science-fiction, la rampe de lancement qui permettra au genre d'entrer définitivement dans le XXI^e siècle mais aussi quelque chose de très différent d'un film à recette. Jusque-là, les bijoux cinématographiques du genre, si on excepte les chefs-d'œuvre de Méliès (*Le voyage dans la lune*) et de Lang (*Metropolis*), sont des films comme *The Thing* ou *Invasion of the Body Snatchers*, œuvres des années cinquante qui en disent davantage sur la paranoïa américaine de la guerre froide qu'elles n'anticipent sur la réalité du futur. Si *2001 : A Space Odyssey* faisait apparaître pour la première fois le cosmos à l'écran, c'était au prix d'une abstraction qui l'éloi-

gnait de son public naturel. Dans la science-fiction comme ailleurs, Kubrick reste avant tout Kubrick, et son opéra de l'espace, aussi sublime soit-il, n'avait pas ce qu'il faut pour propulser son film au rang de phénomène populaire mondial. C'est à Lucas qu'on doit ce génie particulier d'avoir fait de l'espace le nouveau terrain de jeu de Hollywood.

Les ingrédients d'un succès retentissant

Mais avant d'être un phénomène miraculeusement moussé par une stratégie de marketing innovatrice, *Star Wars* est un film et, à ce titre, comme n'importe quelle œuvre, il constitue un coup dans l'espace cinématographique de la fin des années 1970, un bon coup qui aurait pu échouer mais qui, ultimement, a répondu à un goût fondamental du public, et dont les divers aspects peuvent être analysés. La première clé de ce succès semble tenir au fait que se superposent et s'amalgament dans l'univers de la série-culte au moins trois sphères importantes et irréductibles : la première, politico-militaire, qui donne aux films leurs tonalités guerrières et supporte l'essentiel de l'action ; la seconde, celle du crime, qui s'incarne dans une série de personnages

marginaux (hors-la-loi, chasseur de prime, commerçant véreux) et qui contribuent à définir les limites de cet espace politique ; et enfin une sphère proprement spirituelle, qui « flotte » ni plus ni moins à la périphérie des deux autres, les domine en quelque sorte, leur confère en même temps qu'une aura magique le caractère d'une chose sérieuse, offrant en filigrane aux jeunes spectateurs un discours parareligieux auquel ils peuvent raccrocher leur questionnement existentiel. On remarquera en ce sens que dans *Stars Wars*, ce n'est pas celui qui possède les armes les plus puissantes qui domine ses adversaires, mais celui qui détient la « force », mélange de foi, de savoir et de technique, résultat d'un long apprentissage qui s'effectue dans le cadre très médiéval d'une relation de maître à élève. Tout l'enjeu de la série réside dans l'utilisation que les personnages feront de cette force, choisissant de faire par elle le bien ou le mal.

Là réside une autre clé importante de son formidable succès : *Star Wars* ne dit pas grand-chose sur la science ou l'avenir de l'humanité, et la technologie y apparaît somme toute bien secondaire, un motif visuel avant tout, un décor dans lequel s'engage un combat d'une nature toute différente, et qui voit l'intelligence, la foi, la ruse, le courage, qualités humaines au service du bien, affronter la fourberie, l'avarice, la trahison au service du mal. On a pu dire de ces films qu'ils sont des westerns de l'espace. C'est probablement cela en partie. L'importance de la frontière et la manière dont s'affrontent des conceptions opposées de la civilisation en attestent, mais c'est aussi bien davantage. La source du récit, dans son manichéisme appuyé, est en bonne partie biblique, tout en puisant du côté de la tragédie grecque si l'on pense au conflit œdipien qui s'y joue ; la forme chevaleresque des films, les attributs des personnages principaux (l'épée, la cape) les rapprochent plutôt des récits du Moyen Âge, alors que leur enveloppe, essentiellement musicale, sonore et rythmique, renvoie à un opéra wagnérien, une sorte de longue épopée de l'espace au service d'une conception prémoderne de l'humanité. *Star Wars*, c'est en quelque sorte tout le cinéma populaire et la culture littéraire traditionnelle servis dans un condensé ready-made, à la fois digeste et divertissant.

Le perfectionnement d'un concept : le *blockbuster*

Si le premier film de la série des *Star Wars* n'a pas mis au monde le phénomène du *blockbuster*, il est probablement celui qui en a porté l'exécution à un tel degré de perfection qu'on peut dire à ce jour qu'il a rapporté près de cent fois ce qu'il a coûté, et ce, uniquement en droits cinématographiques – excluant donc les recettes des produits dérivés, dont on sait qu'elles sont les plus importantes de l'histoire du cinéma. Le film avait coûté 11 millions à l'époque, une somme considérable si on considère qu'un autre succès, *Rocky*, avait été tourné avec environ un million de dollars un an auparavant. Pour rentabiliser une telle somme – le dernier épisode a coûté 115 millions – il faut un public plus large et plus diversifié que le public traditionnel de la science-fiction. Un regard sur les personnages qui peuplent les cinq films nous aide à comprendre la stratégie qui est à l'œuvre ici : entre les humains, les droïdes et les extraterrestres, les plus attachants et les seuls qui traversent toute la série en demeurant intacts sont les droïdes. Des robots, qui sont en réalité la quintessence de notre humanité : R2-D2 et C-3PO incarnent mieux que tous les humains du film la dualité entre le courage et la peur, la raison et l'émotion, l'esprit d'entreprise et le conformisme et, ce faisant, ils permettent de maintenir un savant équilibre tout au long du récit entre la science toute-puissante et le contrôle qu'exercent les humains sur la technologie. Un peu à l'image des extraterrestres qui, dans *Star Wars*, ont souvent

un design de toutous ou alors font penser à des jouets de caoutchouc, les droïdes sont finalement inoffensifs, ils nous livrent une image de l'avenir où la science sera maîtrisée à un point tel que les robots auront pris de l'homme ce qu'il a de mieux.

Ultimement, donc, George Lucas, en s'inspirant des images, des archétypes, des éléments de la mythologie tels qu'ils s'offrent à l'homme de la fin du XX^e siècle, a créé un récit qui est devenu à son tour une sorte de mythe pour notre monde, un miroir où vont se réfléchir les angoisses, les doutes, les aspirations contemporaines, figurant comme peu de films avant lui l'esprit d'une époque dont il a lui-même contribué à façonner l'imaginaire (n'oublions pas qu'on a donné au programme de bouclier antimissile américain le nom de « Star Wars »...). On trouve bien ici rassemblées les caractéristiques les plus évidentes de la postmodernité : le mélange des genres, le télescopage des périodes historiques, le brassage des philosophies, l'aspect assez *New Age*, qui en viennent à former un vaste amalgame culturel et technologique, phénomène d'autant mieux adapté à notre époque que ses artisans contribuent dans la foulée à réécrire la manière dont on fait des affaires au cinéma, façonnant pour l'industrie cinématographique un paysage commercial qui ne sera plus jamais le même. ■



Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith (2005).

Page précédente : *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* (1983).