

Les Étoiles repartent en guerre

Alain Vézina

Number 188, January–February 1997

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/49402ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

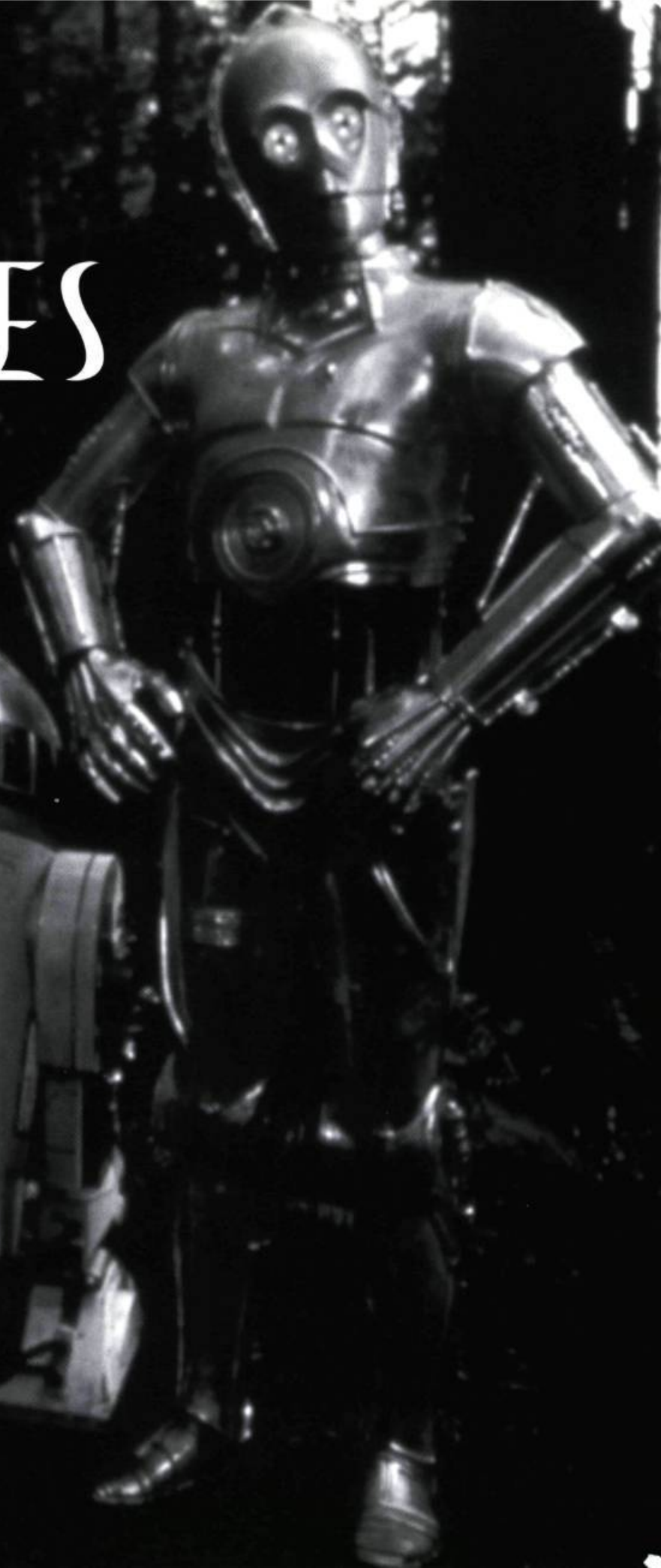
[Explore this journal](#)

Cite this article

Vézina, A. (1997). Les Étoiles repartent en guerre. *Séquences*, (188), 38–42.

LES ETOILES

REPARTENT
EN GUERRE



Le phénomène **Star Wars** reprend du poil de la bête. Les films de la célèbre trilogie envahissent de nouveau le grand écran et nul doute que la Force séduira toute une nouvelle génération de prosélytes. Les Jedis adoués de longue date quant à eux ne seront pas laissés pour compte, puisque s'ajoutera au ravissement de revoir les films sur grand écran le plaisir de découvrir quelques retouches allant d'un plan d'ensemble plus détaillé à l'ajout de nouvelles scènes. Recyclage commercial? Surexploitation? Sans doute mais aussi occasion unique pour toute une jeune génération de redécouvrir des œuvres ne s'accommodant guère du format étrié de la télévision. Et les aînés de retenir leur souffle jusqu'à l'opus 4 de cette légendaire épopée.

Chaque convention de **Star Wars** donne lieu à sa pléthore de rumeurs, à son lot de conjectures quant à un éventuel quatrième chapitre dont la date de mise en chantier ne cesse d'être différée. La ressortie en salles de ce qui constituerait une première trilogie s'impose comme un précieux indice de l'imminence de cette suite qui serait aux dires de plusieurs déjà en pré-production. George Lucas, le père de cette série, a par ailleurs toujours soutenu que les grandes lignes de ce qui va se passer dans une seconde trilogie sont déjà pensées. On devrait y retrouver un cadre antérieur à **Star Wars** où évolueraient un jeune Obi-Wan Kenobi, un jeune Anakin



Skywalker progressivement attiré par le côté sombre de la Force et qui, devenu Darth Vader, procéderait à l'éradication des Jedis.

La réédition de la trilogie constitue un champ d'action propice à l'application de nouvelles techniques dans l'univers de maquettes de **Star Wars**, comme bien sûr l'image de synthèse. Par exemple, un plan du premier film de la saga montre une dizaine de chasseurs rebelles quittant l'orbite de Yavin pour aller livrer un combat décisif contre l'Étoile Noire. Dans la nouvelle édition, les maquettes du plan ont été remplacées par une trentaine de chasseurs créés par ordinateur, rendant ainsi l'armada rebelle plus imposante. À en juger par les images disponibles sur le cédérom

Making Magic, le résultat semble parfait.

Cependant plusieurs amateurs de cinéma de science-fiction trouvent les maquettes plus «réalistes», plus «convaincantes» et ce en dépit de logiciels de plus en plus performants, comme à partir de celui de *The Last Starfighter* (1984, N. Caste) qui inaugure l'ère des combats spatiaux entièrement créés par ordinateur jusqu'au *Lightwave 3D* utilisé dans *Babylon 5*, série télévisée dont la beauté plastique des images de synthèse ne cesse d'impressionner. L'opinion du manque d'authenticité des astronefs conçus par informatique reste néanmoins sujette à caution selon les infographistes. Pierre Vaillancourt de *Buzz Productions* (compagnie responsable des effets spéciaux informatiques de *Screamers*) mentionne que le rendu final d'un effet est d'abord et avant tout tributaire de la somme de temps et d'argent investie: «Laissez l'infographiste travailler des mois sur votre effet et vous obtiendrez un résultat dépassant la réalité...» Idem pour Louis Cardin de *Magiscope* qui soutient qu'avec le temps les lacunes des effets spéciaux informatisés seront comblées. Cependant il n'en demeure pas moins que l'an dernier pour les combats aériens de *Independence Day* on a eu recours à des maquettes pour plusieurs objets d'avant-plan alors que l'image de synthèse servait pour les éléments d'arrière-plan. On voulait ainsi que l'attention du spectateur se focalise davantage sur les miniatures. L'explosion d'une maquette possède une dimension physique difficilement restituable par ordinateur. Et pour les inconditionnels de l'image de synthèse qui ne jurent que par *Jurassic Park*, faut-il rappeler que la production a retenu les services de Stan





Winston pour la fabrication de nombreux dinosaures mécaniques? Éliminez les quelques mauvaises transparences et le Rancor de *Return of the Jedi* reste tout aussi crédible que n'importe quel dinosaure de Spielberg.

Avant *Star Wars* en 1977, le principal problème avec les maquettes résidait dans leur manque de mobilité. Les vaisseaux spatiaux se déplaçaient selon une géométrie très limitée, filmés par une caméra souvent contemplative (par exemple *2001: A Space Odyssey*). Pour donner vie aux folles escapades des astronefs de *Star Wars*, on créa une petite caméra ultra-mobile filmant des maquettes fixes. L'illusion du mouvement était parfaite et un montage serré faisait le reste. D'ailleurs la frénésie du montage propre aux batailles spatiales de la trilogie a déjà permis aux petits plaisantins d'I.L.M. (*Industrial Light and Magic*) de glisser dans la bataille finale de *Return of the Jedi* des jouets achetés au magasin d'à côté et de faire passer des pommes de terre pour des astéroïdes dans *The Empire Strikes Back*.

Star Wars compte une cinquantaine de maquettes, *The Empire Strikes Back* en regroupe 106 et *Return of the Jedi* en totalise 150. À lui seul, le *Star Destroyer* de Darth Vader coûta 100 000\$ (et compte plus de 250 000 hublots allumés). À titre de second exemple, la facture de la maquette de l'*Enterprise* du premier film de

image, se révélait trop onéreuse (voir critique dans ce numéro). Si on retrouve les Marcheurs impériaux ou les Taun-Taun dans un prochain *Star Wars*, il est fort à parier qu'eux aussi ne ce déplaceront plus grâce à la très coûteuse *go-motion* (une technique conçue par Phil Tippett et qui masque les imperfections de la *stop-motion* à la Ray Harryhausen).

Or, il serait étonnant que les techniciens d'I.L.M. aient recours de façon systématique et généralisée à l'animation par ordinateur pour *The Clone Wars*, *The Rise of Darth Vader* et *The Fall of the Republic* (titres provisoires pour les segments de la prochaine trilogie). D'ailleurs ceux-ci utilisent la majeure partie du temps des miniatures pour les films et séries télévisées de *Star Trek* contrairement aux concepteurs de *Babylon 5* qui n'usent que d'infographie. Il faut toutefois souligner que maquettes et images de synthèse nécessitent moins de minutie au petit écran étant donné la moins grande définition de l'image comparée à celle du cinéma.

Star Trek totalisa 125 000\$. On peut imaginer que dans certains cas l'informatique pourrait alléger quelques coûts de conception. Pour le récent *Mars Attacks!* par exemple, Tim Burton s'est vu forcé d'utiliser l'image de synthèse pour animer ses martiens car la méthode initialement envisagée, la traditionnelle animation image par

En revanche, comme nous l'avons vu précédemment avec *Indépendance Day*, l'animation par ordinateur se révèle un excellent complément aux techniques plus traditionnelles. Une maquette pourrait très bien se mouvoir dans des décors intersidéraux conçus par informatique (un peu à l'image d'un studio virtuel). Les animateurs de Disney optent eux aussi maintenant





pour le métissage technologique dans leurs longs métrages en animant les principaux personnages selon la technique classique, alors qu'éléments de décors et environnement sont souvent issus de l'ordinateur. Le mariage des deux techniques trace donc plusieurs avenues possibles.

La nouvelle édition de *The Empire Strikes Back* constitue un exemple où les effets spéciaux informatisés tendent cependant à prendre le pas sur les techniques classiques. La Cité des Nuages ne constitue certes pas le meilleur effet du film; la peinture sur verre, nonobstant sa beauté, demeure artificielle par manque de détails et de profondeur de champ, conséquence directe d'un calendrier de tournage trop serré. De plus, l'arrivée du Faucon sur la ville volante se limite à peu de choses: le vaisseau file à travers les nuages, les *Cloud Cars* apparaissent puis on enchaîne avec un plan du Faucon presque déjà atterri.

Pour la réédition du film, Lucas désirait offrir une iconographie plus détaillée et dynamique de la Cité des Nuages. Le spectateur verra ainsi un plan subjectif du Faucon suivant un *Cloud Car* et un autre montrant l'astronef de Hans Solo tournant autour des buildings et tours de la Cité des Nuages, tout cela conçu par ordinateur. L'image de synthèse a également été employée pour des nouveaux plans de Mos Eisley dans *Star Wars* donnant un impact plus impressionnant à la ville. L'usage du *matte-painting* pourrait bien être révolu.

Enfin un dernier exemple (sans doute le plus impressionnant) de l'usage de l'image de synthèse dans *Star Wars*: peu de gens savent qu'une scène avec Jabba le Hut fut tournée pour le premier volet de la saga en 1975. On y voit Solo (Harrison Ford) discuter avec Jabba juste avant le départ précipité du Faucon de Mos Eisley. La

scène, heureusement, ne fût cependant pas retenue car les spectateurs de *Return of the Jedi* auraient ainsi été privés du look réjouissant de grosse limace baveuse du Jabba de 1983. En effet le Jabba de 1975 portait une défroque tout ce qu'il y a de plus humaine. Dans le *Star Wars* 1991, on restitue la scène et, pour respecter une logique de continuité entre les deux films (tout en évitant un débat sur les dangers de l'abus du fast food), on substitue à l'acteur original le look larvesque du Jabba de *Return of the Jedi*. Une technique qui a déjà permis à Tom Hanks de rencontrer John Lennon, Nixon et bien d'autres dans *Forrest Gump* et plus récemment d'inclure l'équipage original de l'*Entreprise* dans un épisode de *Star Trek: Deep Space Nine*. Ajoutons que dans la nouvelle édition de *Return of the Jedi* Jabba est entouré dans son palais de trois nouvelles danseuses affriolantes dont une Greedo femelle.

Pour des millions de disciples de la Force, la ressortie de la trilogie de *Star Wars* revêt presque une dimension eschatologique. On sait que la petite lucarne ne peut restituer à sa juste valeur ce grand spectacle d'effets visuels et la réédition marque le retour à la vie d'une œuvre dont le confinement sur les étagères des clubs vidéo lui a enlevé quelque peu de son lustre. D'autant plus que le zèle néophyte des profanes (profanes de *Star Wars*? C'est à se demander si ça existe...) viendra sûrement grossir les coffres d'un merchandising qui ne cesse de lancer de nouveaux articles sur le marché. *Star Wars* constitue un phénomène social; à partir d'une histoire vieille comme le monde et de personnages évoquant Merlin, le roi Arthur et autres Chevaliers Noirs, George Lucas a édifié toute une mythologie dont la séduction et la permanence reposent justement sur des archétypes ancrés dans l'imaginaire collectif. Même Reagan ne s'y est pas trompé lorsqu'il a baptisé son programme spatial de défense *Star Wars*. Notons que Lucas ne l'avait guère apprécié et avait intenté une action en justice en 1985 pour ensuite être débouté. L'œuvre de Lucas a marqué à jamais l'histoire du cinéma et de la culture populaire.

Toutefois, la question mérite notre attention: est-ce que cette réédition s'impose? N'est-ce pas là mercantiliser une œuvre à outrance? Pire, n'est-ce pas une atteinte à l'intégrité de celle-ci malgré le concours de son auteur? James Cameron n'a-t-il pas hésité deux ans avant



d'ajouter 27 minutes à *The Abyss*? Mentionnons du reste que dans ce dernier cas aucun matériel additionnel n'a été filmé et que le remontage se fit à partir d'éléments déjà existants mais non retenus pour la version de 1989. Il s'agissait de plus d'une édition spéciale destinée au marché de la vidéo et du disque laser. Rien de comparable avec l'envergure déployée pour le retour de *Star Wars*.

La grande question sur la finalité d'une œuvre a toujours alimenté des débats déontologiques chez les artistes et le public. Certains diront que le fameux *director's cut* reste tout à fait légitime lorsque le contrôle du montage a échappé totalement ou en partie au réalisateur dans la version initiale. Quel sera l'œuvre de référence? La version remontée sous les bons auspices du réalisateur ou celle qui fut le résultat de nombreuses luttes et concessions? Après tout une œuvre cinématographique n'est-elle pas, dans la majorité des cas, une longue suite de compromis surtout lorsqu'on est un jeune réalisateur ayant à grand peine réussi à convaincre les dirigeants des studios de la viabilité de son projet?

On sait que, faute d'argent, Lucas n'a jamais aimé la scène de la cantine de Mos Eisley dans *Star Wars*; les dépassements de budget dans *The Empire Strikes Back* l'amènèrent à couper de nombreuses pages de scénario, à éliminer plusieurs éléments de décors. Dans la nouvelle version, des plans additionnels avec le Wampa (la créature sur Hoth qui capture Luke Skywalker) furent tournés afin de donner plus d'impact et



de présence au monstre. Insatisfait de la finale de *Return of the Jedi*, Lucas ajoute des images montrant différentes festivités tenues aux quatre coins de la galaxie pour célébrer la chute de l'Empire (il est vrai que quelques feux d'artifices et une bande d'ours dansant le disco en guise de célébrations pour marquer la fin d'un régime despotique, ça manque un peu d'envergure). Peut-être que les films de la nouvelle édition ressemblent davantage à ce que voulait Lucas à l'époque. N'ayant pu faute de temps et d'argent,

concrétiser certains détails dans les films originaux, Lucas livre aujourd'hui une œuvre comblant ainsi ses moindres exigences.

Les puristes diront qu'on ne peut retoucher indéfiniment un film, surtout lorsqu'il s'agit d'un classique du 7^e art. Il faut apprendre à vivre avec un contexte de production. Dans un autre domaine, celui de la littérature par exemple, la révision d'une œuvre demeure néanmoins courante: Stephen King n'a-t-il pas modifié *The Stand* et, tant qu'à parler de classiques, Mary Shelley n'a-t-elle pas révisé et corrigé certains passages de *Frankenstein* avant sa seconde publication en 1831? Reste bien sûr à distinguer lorsque ce souci de révision est motivé par une réelle volonté d'améliorer l'œuvre plutôt que par des impératifs commerciaux...

Toutefois, les altérations dans les nouvelles éditions de la nouvelle trilogie *Star Wars* restent mineures dans la mesure où elles ne changent en rien la trame narrative des films (contrairement à *The Abyss* ou *Blade Runner*, par exemple, où une nouvelle finale modifie sensiblement la thématique de l'œuvre). Quant au problème d'éthique concernant la pureté de l'œuvre originale, gageons que cela ne changera en rien l'enthousiasme renouvelé des spectateurs au sortir de la projection. **S**

