

Georges Lucas

Le mage et le mécène

Philippe Lemieux

Numéro 238, juillet–août 2005

Star Wars

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/47923ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Lemieux, P. (2005). Georges Lucas : le mage et le mécène. *Séquences*, (238), 36–36.

GEORGE LUCAS LE MAGE ET LE MÉCÈNE

La revanche des Sith, c'est aussi celle d'un jeune réalisateur qui, frustré des limites technologiques du cinéma conventionnel, crée un empire ayant comme pierre angulaire un film qui viendra révolutionner la production, la post-production et la mise en marché du cinéma : **Star Wars**. À l'image de Charles Chaplin, George Lucas est un esprit indépendant, un auteur qui a profité du succès pour se libérer de l'emprise des producteurs avarés, tout en émerveillant les foules comme un Méliès moderne qui aurait transformé la lune en une myriade de planètes nouvelles et fantastiques.

Philippe Lemieux

Tout commence en 1975 alors que George Lucas réalise le premier d'une série de six films qui prendront 30 ans pour être complétés. Pour ce faire, Lucas fonde ILM (*Industrial Light and Magic*), une petite compagnie entièrement consacrée à la réalisation des effets visuels ambitieux prévus dans le scénario de **Star Wars**. Afin de permettre aux modèles réduits des vaisseaux spatiaux de se livrer à un combat dynamique à l'écran, ILM crée la première caméra contrôlée à l'aide d'un ordinateur, véritable révolution dans l'industrie des effets spéciaux. Cette idée de fonder une compagnie se spécialisant dans la réalisation d'effets visuels sera reprise par James Cameron (*Digital Domain*) et Peter Jackson (*WETA*) pour faciliter la réalisation de leurs propres œuvres.



Le succès phénoménal de **Star Wars** contraste violemment avec les difficultés qu'a dû surmonter Lucas pendant sa réalisation. Frustré par les limitations technologiques du cinéma, ce dernier quitte la réalisation filmique. À l'instar de Walt Disney, il consacre la majorité de son temps à gérer l'empire *Lucasfilm* qui ne cessera d'innover et d'améliorer les techniques de production filmique par le biais de ses diverses filiales. Une sous-division d'ILM, consacrée à la recherche dans le domaine des images numériques, est vendue en 1986 à Steve Jobs, cofondateur d'*Apple Computers*, et est rebaptisée *Pixar*. Sous la direction de John Lasseter, ancien employé d'ILM, *Pixar* réalise le tout premier long métrage numérique de l'histoire : **Toy Story** (1995). Le film annonce une révolution dans le domaine de l'animation qui

n'a d'égale dans l'histoire du cinéma que l'arrivée des films parlants en 1927. Aujourd'hui, ILM ne cesse de repousser les limites du réalisme de l'animation numérique sous la direction de Lucas, qui a repris le rôle de réalisateur afin de terminer la saga **Star Wars**. Parmi les collaborateurs à la production de la nouvelle trilogie, citons John Knoll, cocréateur avec son frère Thomas du logiciel *Photoshop*, et Rob Coleman, gradué du programme d'animation à l'Université Concordia de Montréal et responsable de Yoda, version numérique.

Bien peu de gens ne reconnaissent pas le logo de la compagnie *THX*, fondée par George Lucas en 1982 afin d'assurer une qualité sonore exceptionnelle dans la diffusion des films en salles et une qualité optimale au niveau visuel dans l'industrie du cinéma maison. *THX* est un gage de qualité pour une salle munie des équipements approuvés et calibrés par *Lucasfilm*. Soucieux d'accroître la flexibilité de la postproduction filmique, *Lucasfilm* développe aussi le système de montage non-linéaire *Editdroid* en 1982. Dix ans plus tard, c'est *AVID Technologies* qui achète *Editdroid* et libère le montage cinématographique de la lourdeur et de la lenteur liées à l'utilisation de la pellicule.

L'idée de permettre à l'imaginaire du créateur de travailler sans contrainte est la motivation primaire des efforts de George Lucas, parrain du cinéma numérique. La réalisation des trois premiers épisodes de **Star Wars** aura été en définitive un laboratoire d'expérimentation filmique. Des personnages et des décors entièrement numériques, un tournage rapide et flexible grâce aux nouvelles caméras numériques HD-24P, une postproduction entièrement numérique qui permet de tout réinventer au montage : voilà l'héritage particulier et la contribution véritable de **Star Wars** à l'industrie du cinéma. Même la mise en marché du cinéma a été profondément bouleversée par *Lucasfilm*. Désormais, un film n'est plus une œuvre autosuffisante. Il existe dans un univers métamédiatique qui croise les jeux vidéo, le cinéma et la télévision, les livres et la musique, les produits dérivés et les objets de collection. La trilogie de Tolkien (où est-ce celle de Jackson ?) en a largement bénéficié...

Qu'il s'agisse d'élèves qui profitent de logiciels de montage numérique dans le cadre d'études en cinéma, de professionnels comme Robert Rodriguez (*Sin City*, 2005) et Michael Mann (*Collateral*, 2004) qui tournent leurs films sans pellicule encombrante et dispendieuse, ou simplement de cinéphiles qui jouissent d'une qualité de projection visuelle et sonore sans précédent, nous devons tous avoir une gratitude certaine à l'égard de George Lucas, le mage et le mécène moderne du septième art.