

Captain Eo

Patrick Schupp

Number 129, April 1987

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/50724ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Schupp, P. (1987). Captain Eo. *Séquences*, (129), 52–52.

CAPTAIN EO



Notre rédacteur, Patrick Schupp, s'est rendu en Floride récemment. Il a pu assister à Epcot Center, Walt Disney World, au vidéoclip présenté par Eastman Kodak et réalisé par Francis Coppola avec Michael Jackson et Anjelica Huston. Il rend compte de sa visite pour le bénéfice de nos lecteurs.

Depuis le 19 septembre 1986, ce super vidéoclip de 17 minutes attire une foule aussi considérable dans le seul pavillon de Kodak que dans tout le reste de l'exposition. Qu'est-ce qui fait courir les gens? Une présentation en 3-D, 70mm, des effets spéciaux d'une perfection et d'une audace uniques, la collaboration de ce que Hollywood compte de meilleur en fait de techniciens, chorégraphes, décorateurs, costumiers, la présence de Michael Jackson (plus asexué que jamais), et des petits personnages directement inspirés par la série des *Star Wars* (après tout, George Lucas en est le producteur exécutif !): Hooter, un petit éléphant vert qui se sert de sa trompe comme d'une flûte, Fuzzball, un singe orange de 30 cm de haut avec des ailes de... papillon, le Geex, espèce d'entité à trois pieds (deux gauches et un droit) et à deux têtes hirsutes, et Major Domo, une espèce de R2 D2 qui se transforme en batterie de tambours et cymbales.



L'histoire? Il n'y en a pas. Ce n'est qu'un simple prétexte, et même pas des mieux amenés: la première séquence nous montre Eo, de retour sur sa planète après une mission où il semble qu'il n'ait pas réussi, se voit confier la tâche d'aller porter un message au Commandeur Suprême (Anjelica Huston, maquillée et costumée comme la créature d'*Aliens*). Après une escarmouche qui nous permet d'admirer les effets spéciaux de batailles dans l'espace et de poursuites dans d'étroits cañons (à la *Star Wars*, comme je le disais), Eo et sa troupe sont faits prisonniers. Ils se libéreront (et la planète en même temps), grâce à des chansons et à des danses, qui transforment l'affreux paysage noir et les créatures de la nuit en un monde de soleil, de fleurs et de petits oiseaux chantant à perdre haleine. Comme Jackson, au départ, est un acteur inexistant, on ne lui demande que de danser, bouger — ce qu'il fait bien — et chanter, ce qui est autre chose. Alors, que reste-t-il? Qu'est-ce qui fait courir les foules? Je le répète: les effets spéciaux. Techniquement et esthétiquement, la photo 3-D est probablement la plus réussie à ce jour (et nécessite des lunettes grises, laides, donc on ne les vole pas) et prend le spectateur par surprise. On m'avait dit de me placer au centre, si je le pouvais. En effet, trop près, on a l'impression de tomber dans les espaces sidéraux découverts par un écran dont les dimensions et les limites sont presque complètement oblitérées par une habile répartition de la lumière ambiante et des angles de projection; trop loin, on se protège instinctivement des bolides, astéroïdes, vaisseaux spatiaux et monstres libéralement projetés vers vous à la vitesse de la lumière; et quand, tenez-vous bien, les rayons laser de la salle répondent à ceux de l'écran, et que les méchants vaisseaux ennemis sont annihilés dans un immense nuage de vraie poussière d'étoiles et de fumée, c'est un délire indescriptible dans la salle.



Donc, pendant 17 minutes, vous êtes rivé à votre siège, et enveloppé dans une musique tonitruante, une folie de mouvements, de couleurs, de plongées vertigineuses, de cris, de fumée, d'éclairs, de créatures monstrueuses, de compressions arbitraires d'espace-temps et... le temps de dire ouf, c'est fini. Votre tête (grosse) est un maelstrom d'images et de sons qui se diluent progressivement dans le néant... et, pour les besoins de cet article, j'ai dû plus d'une fois recourir aux notes que j'avais prises, tellement cela m'a peu marqué. À partir de



là, quelques remarques s'imposent: sur le plan technique, c'est impeccable, sous tous les angles. Tourné avec une caméra double de 65mm orientée à 45 degrés (reproduisant l'écartement des deux yeux), le film a fait l'objet d'une recherche technique qui s'est étendue sur près de deux ans. La caméra à double objectif de 65mm est celle qui a servi pour la réalisation de la plupart des présentations visuelles des autres pavillons, assurant ainsi à la fois une continuité et une vision semblable au spectateur qui va de pavillon en pavillon. Un second procédé, moins connu, le Technorama, sorte de VistaVision (jadis développée aussi chez Disney) avec une lentille spéciale comprime l'image à 50%, un peu comme l'ancien procédé Cinemascope, si vous voulez. Restait le problème du 3-D: deux prises de vues identiques furent nécessaires (pour l'oeil droit et pour l'oeil gauche), tandis que quelques problèmes s'ajoutaient: en effet, certaines transformations spectaculaires ne purent être réalisées qu'image par image, ou en dessin animé utilisant la même technique. Enfin, le procédé Claymation (vous souvenez-vous de la face de pierre, le long de la montagne, celle du roi des Nomes dans le film *Return to Oz* de Walter Murch?) C'est ça, Claymation, qui utilise de la pâte à modeler à base de caoutchouc synthétique pour faire bouger choses et gens, image par image. (Co Hoedeman, de l'Office national du film, gagna un Oscar pour une animation identique dans son film *Le Château de sable*) fut suggéré par Murch, directeur de l'équipe d'effets spéciaux. Le résultat est incontestablement brillant, et la magie du cinéma éclate là tout entière.

Mais en voyant cette débauche technique, et l'hystérie de la salle face à cette folie, je me suis demandé avec inquiétude vers quoi nous allons. *Captain Eo* me semble stigmatiser d'une façon terrifiante et absolue la tendance générale du cinéma américain, ou tout au moins une certaine sorte de cinéma, ou de films: la science-fiction, le film d'horreur, que nos amis français appellent « gore », le fantastique qui pêche de plus en plus par une indigence chronique de scénarios bâclés, se rabâchant l'un l'autre, se copiant, s'interpénétrant avec une indigence pénible. La forme prime désormais le fond, reflétant sans grâce ni honneur l'Amérique déboussolée et les préoccupations à fleur de peau et de plus en plus sordides d'une jeunesse ivre de violence et de drogue.

Patrick Schupp