

La troisième fenêtre

Mario Cloutier

Number 175, November–December 1994

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/49808ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Cloutier, M. (1994). La troisième fenêtre. *Séquences*, (175), 53–53.

qu'à sa maturation dans *Empire*, on passe à la surenchère répétitive avec *Return Of The Jedi*. C'est comme si Lucas s'était laissé séduire par la technologie et qu'il n'avait désiré avec *Jedi* que faire plus gros, plus vaste, plus gigantesque que les deux premiers épisodes. Dès l'ouverture, on nous présente une plus grande Death Star. Puis, on revient sur Tatooine, la planète de sable du premier film. Ensuite, on retourne sur Dagobah, la planète de Yoda. Il y aura un autre duel entre Luke et Vader, ainsi qu'une autre bataille finale pour détruire la nouvelle Death Star. Le film devient aussi plus sirupeux, avec ces gentils oursins en peluche que sont les Ewoks et cette fin digne de Disney. Il y a une finalité, une résolution à ce troisième chapitre qui laisse supposer que Lucas n'avait nullement l'intention de se lancer dans une autre trilogie.

On le voit, la technologie a pris le pas sur le concept. Pourtant, dans *Empire*, la séquence de la caverne nous prévenait déjà des dangers que représente cette fascination pour la technologie. Quand Luke se rend dans la caverne de Dagobah, où le «dark side» de la Force se fait sentir, Luke ne suit pas le conseil de Yoda et apporte ses armes (la technologie) avec lui. Dans la caverne, il affronte le cyborg Vader, symbole du mal et de l'emprise technologique sur l'homme. Luke tranche la tête du Dark Lord avec son épée-laser et le casque noir de Vader explose, dévoilant le visage de Luke. La confiance de Luke en ses armes l'a conduit à l'échec.

Lucas, à travers Luke, son alter ego, nous lance un avertissement. Il aurait dû suivre son propre conseil quand est venu le temps de produire *Jedi* et, plus tard, *Howard The Duck* et *Willow*. Pourtant, même dans *Jedi*, il y a un message anti-technologique. Lors du combat entre Luke et Vader, Luke tranche la main droite de ce dernier, traçant un parallèle évident avec *Empire*, où Vader sectionnait la main droite de Luke. Grâce à ce geste, Luke se rend compte que, par sa main mécanique, il est en train de devenir un cyborg comme Vader. Luke renonce alors à combattre son père, réaffirmant ainsi sa loyauté envers le bon côté de la Force et les valeurs humaines fondamentales (amitié, solidarité, bonté). Pendant ce temps, l'armée de l'Empereur, malgré sa supériorité technologique, est vaincu par les armes primitives et le courage des Ewoks.

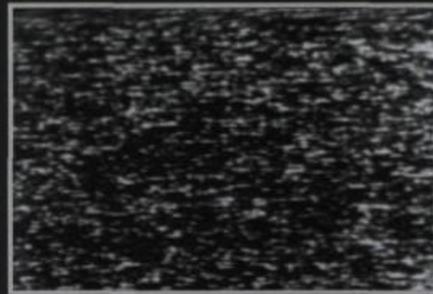
Jedi possède donc des qualités certaines. Lucas y poursuit sa recherche sur le mouvement et la rapidité de déplacement d'un objet sur l'écran, par exemple un vaisseau spatial. Jusqu'où peut-on aller pour traduire l'idée de vitesse à l'écran? Quelle est la limite permise avant que le spectateur ne puisse plus emmagasiner l'information visuelle et sonore à laquelle on le soumet? Par moments, comme dans la séquence de la poursuite en motos volantes dans la forêt ou au cours de l'attaque finale dans la Death Star, *Jedi* devient pur mouvement, une ode à l'énergie cinétique transmise directement au spectateur par la magie du cinéma.

Événement La troisième fenêtre

Yes sir madame! de Robert Morin ouvrait le 18 novembre dernier l'événement vidéo de l'année à Montréal, *La troisième fenêtre*.

Pendant dix jours, Vidéo-graphie, qui fêtait incidemment ses 23 ans d'existence, a offert gratuitement au public 85 bandes vidéo allant de l'expérimental au documentaire en passant par la fiction débridée. *La troisième fenêtre* proposait également aux visiteurs des bandes d'archives, des cartes blanches à quatre vidéastes québécois réputés, une sélection de vidéos

atelier de création, une rencontre. Bref, la vidéo Car, si depuis 23 ans ment le lieu de la vidéo manque toujours au visionnement grand public à vidéo qui se situerait, au galerie d'art et la salle de et d'échange, autant que de Parallèle comme on dit merveilleuse idée. Vidéo-tée pendant dix jours dans un ancien magasin de chaussures sur la rue Saint-Laurent. Malgré le succès de l'opération, il est clair que l'organisme ne peut soutenir seul un tel lieu de façon permanente.



Pour cette excellente initiative, remercions Vidéo-graphie, véritable pionnier dans l'utilisation, la diffusion, la production et la promotion de la vidéo au Québec. Et souhaitons qu'à l'avenir, quelqu'un, quelque part, dégote des sous pour faire de cette idée nécessaire une réalité. La vidéo québécoise le mérite amplement.

Mario Cloutier

En regardant les trois films ensemble, on peut en conclure que les fameuses révélations de *Jedi* sont un peu factices, surtout celle voulant que la princesse Leia soit la soeur de Luke et le nouvel espoir des chevaliers Jedi. Lucas a toujours affirmé que la trame générale des trois films (et même des trois trilogies) existait déjà au moment de la préparation de *Star Wars*, mais il nous est permis d'en douter. Les réactions des personnages ne concordent pas avec cette affirmation. Par exemple, lorsque Vader rencontre Leia pour la première fois au début de *Star Wars*, comment se fait-il qu'il ne sente pas une légère fluctuation dans la Force? Plus tard, il va même la torturer sans pour autant deviner le lien qui les unit. Dans *Empire*, Vader se retrouve une fois de plus en présence de Leia sans qu'aucune allusion dans la mise en scène ou dans le jeu de Carrie Fisher ne vienne trahir la moindre interrogation à ce sujet. Alors, comment se fait-il que soudainement, à la fin de *Jedi*, Leia puisse sentir la présence de Luke?

Tous ces indices me portent à croire que Lucas a développé cette idée de filiation lors de la conception d'*Empire* et de *Jedi*, au moment où lui-même développait ses propres filiales à partir de la maison-mère Lucasfilms Ltd., ce qui tend à démontrer qu'il est absolument impossible de prévoir ce qu'il nous réserve avec la prochaine trilogie. Il est néanmoins certain que l'imagination fertile de Lucas s'est activée et que bien des surprises nous attendent. Il sera intéressant de voir quel concept nouveau, quel thème et quel message viendront enrichir l'univers de *Star Wars*, vingt ans après la sortie du premier film. Osons espérer que les

idées seront aussi révolutionnaires que la technologie des effets spéciaux qui contribuera à les illustrer.

André Caron

1. En plus de Lucasfilm Ltd., on compte, regroupées sous la bannière LucasArts Entertainment Cie, les filiales suivantes: ILM (Industrial Light and Magic), Skywalker Sound, LucasArts Licensing, LucasArts Learning, LucasArts Games et The THX Group (responsable de ce coffret).
2. Ce cadrage varie toutefois pour les trois films (du moins, sur mon téléviseur): il est de 2,17:1 pour *Star Wars* et de 2,22:1 pour les deux autres. Qu'est-ce qui peut bien justifier un tel écart avec le format Panavision standard de 2,35:1?
3. Je ne compare même pas avec les admirables suppléments des coffrets Criterion de *Close Encounters of the Third Kind*, *Raging Bull*, *North By Northwest* ou *Citizen Kane*, qui sont de véritables mines d'or de renseignements.
4. Mais pas le premier, contrairement à ce que pourraient laisser croire les affirmations de Burt. Le premier à utiliser le titre «Sound Montage and Design» est Walter Murch sur *Apocalypse Now* en 1979. À preuve, le titre de Ben Burt sur *Star Wars* en 1977 était «Special Dialogue & Sound Effects». Ce n'est qu'en 1980 sur *The Empire Strikes Back* qu'il adopte le titre de «Sound Design and Supervising Sound Effects Editor», qui va officiellement devenir «Sound Design» sur *Return Of The Jedi* en 1983. Il est navrant de constater que même un grand artiste comme Ben Burt ne puisse reconnaître l'apport inestimable de Walter Murch en matière d'innovations sonores.
5. Les deux éléments d'information, les dessins et la séquence complétée, sont juxtaposés sur l'écran, permettant ainsi d'apprécier pleinement la précision du travail accompli. C'est ce genre de document qui apporte de la valeur aux suppléments.
6. Sur l'édition Criterion de *Spartacus*, on a même utilisé les deux pistes analogiques et il y a plus d'une dizaine d'intervenants (Kirk Douglas, Peter Ustinov, Saul Bass, etc.).