

Le déclin de l'Empire Lucasfilm

Philippe Lemieux

Volume 20, numéro 4, automne 2002

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/33336ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Lemieux, P. (2002). Le déclin de l'Empire Lucasfilm. *Ciné-Bulles*, 20(4), 52–53.

Le déclin de l'Empire Lucasfilm

PAR PHILIPPE LEMIEUX

Il y a 25 ans, dans un cinéma près de chez vous... **Star Wars: Episode IV - A New Hope** prenait l'affiche et connut un tel succès commercial que le public cible des producteurs hollywoodiens devint du jour au lendemain les jeunes adolescents. Ce faisant, les scénarios devinrent de plus en plus simples, cherchant uniquement à répéter une recette gagnante au *box-office*. Au cours de la réalisation des trois premiers épisodes de **Star Wars**, George Lucas perfectionna l'art du marketing d'un film ainsi que la vente des produits dérivés. Désormais, les films ne sont plus des œuvres autosuffisantes, un produit en soi, mais seulement un élément d'un bien plus grand éventail de produits, incluant les trames sonores, les jouets, les t-shirts et draps de lit, les affiches et toute la gamme de livres. Ce phénomène «métamédiatique» est la pierre angulaire de l'Empire Lucasfilm, qui est à la fois un immense ranch situé à Marin County en Californie mais aussi un studio de production cinématographique totalement indépendant. À la tête de cet Empire, siège George Lucas, autorité souveraine et technocrate sans scrupule qui ne se rend même pas compte du paradoxe inhérent dans l'idée que

l'Empire est le nom donné dans **Star Wars** à l'ennemi. L'empereur Lucas aurait-il sombré du côté obscur de la Force?

Depuis le succès titanesque du film de James Cameron en 1997, la recette du *blockbuster* est la suivante: mettre en scène une relation amoureuse interdite sur fond dramatique, engager de jeunes acteurs dont la beauté pourra faire oublier le jeu fade et terminer le tout dans un amas d'effets spéciaux grandioses et bruyants qui laisseront le spectateur dans un état comateux au-delà de tout sens critique. L'été dernier, c'est Michael Bay qui s'est chargé de cette mission à l'aide de **Pearl Harbor**. Maintenant, c'est au tour de Lucas de nous répéter la même histoire qui, de surcroît, se développe dans une structure scénaristique n'ayant pas évolué depuis le tout premier film de la série, celui de 1977.

Après l'introduction traditionnelle, nous avons droit dans **Attack of the Clones** à une autre poursuite interminable, la marque de commerce de Lucas, dont la vitesse et les véhicules sont une obsession depuis l'adolescence. À l'image de la course dans le désert de **The Phantom Menace** et de celle en forêt de **Return of the Jedi** (Marquand, 1983), les véhicules flottants d'**Attack of the Clones** évitent de justesse de nombreux obstacles, offrant aux personnages l'occasion de déblatérer une série de clichés tout en feignant de maîtriser les véhicules. Il est facile d'imaginer le jeu vidéo qui sera inspiré de cette poursuite déjà à l'image de la génération Nintendo. Il en est de même pour la séquence où Anakin et Padmé se retrouvent dans l'usine de droïdes sur la planète Geonosis et doivent éviter d'immenses machines à plaquer, des torches à soudage et des déversements de fonte. Le jeu vidéo bénéficiera au moins d'une certaine interactivité, le film ne propose qu'un seul dénouement.

La relation amoureuse interdite qui se tisse entre Anakin, un jedi en devenir, et Padmé, la sénatrice de Naboo, est l'histoire principale que doit raconter cet épisode de la série. Malheu-



Anakin (Hayden Christensen), courtisant Padmé (Natalie Portman), «improvise des phrases mielleuses qui n'ont de place que dans les romans "Harlequin"».

Attack of the Clones

reusement, les forces de George Lucas ne se situent pas dans la scénarisation de moments intimes et encore moins dans l'élaboration de dialogues crédibles. Dans **Attack of the Clones**, une série de décors romantiques défilent sous nos yeux alors qu'Anakin, couché avec Padmé dans le gazon émeraude derrière lequel on aperçoit l'équivalent des chutes de Niagara, improvise des phrases mielleuses qui n'ont de place que dans les romans «Harlequin». Soulignons tout de même que Lucas n'est pas le seul coupable dans cette affaire puisqu'il a fait appel au scénariste Jonathan Hales, qui a aussi coécrit **The Scorpion King** (Russell, 2002), pour une réécriture finale du scénario. Malheureusement, deux têtes ne valent pas toujours mieux qu'une. L'autre portion du film concerne l'enquête d'Obi-Wan Kenobi, qui le mènera à visiter l'usine des clones située sur la planète Kamino. À l'aide d'une série d'emprunts, allant de **Close Encounters of the Third Kind** (Spielberg, 1977) à **The Matrix** (Wachowski, 1999), Lucas montre la création d'une armée de soldats clonés dans une série de plans dont Leni Riefenstahl serait fière. Finalement, **Attack of the Clones** comble les temps morts avec des répétitions de scènes des autres films de **Star Wars**; la poursuite dans un champ d'astéroïdes, par exemple, est un moment fort du meilleur film de la série, **The Empire Strikes Back** (Kershner, 1980).

Il n'y a pas que le scénario qui fait défaut dans **Attack of the Clones**. La trop grande dépendance de Lucas envers la technologie numérique fait en sorte que chaque plan du film est retouché afin d'y ajouter un élément ou deux, question de faire oublier au spectateur les trous évidents de son récit. Même une simple poire, qu'Anakin fait flotter à l'aide de ses pouvoirs pour impressionner Padmé, est numérique. Malgré tout le talent de Natalie Portman, il est évident qu'elle croque dans le vide. L'été dernier, **Final Fantasy: The Spirits Within** (Sakaguchi, Sakakibara) a fait la preuve qu'un être humain numérique crédible n'est pas encore possible. Pourquoi alors Lucas insiste-t-il pour nous en présenter à plus d'une reprise dans **Attack of the Clones**? Comme ce fut le cas pour **The Phantom Menace**, le tournage des acteurs en studio, devant des écrans bleus et en absence de tout élément scénique (notamment plusieurs autres personnages), produit des performances froides et languissantes. George Lucas aurait avantage à s'attarder beaucoup plus longuement au jeu de ses acteurs qu'à ses gadgets technologiques. Il y aurait alors peut-être un peu d'humanité dans son cinéma.



Évidemment, le lancement d'un «Lucasfilm» ne se fait jamais subtilement et nous avons droit encore une fois à un bombardement médiatique qui cherche à créer l'impression d'un événement historique avec ce simple film. D'une certaine façon, les nouveaux films de **Star Wars** ne servent qu'à nourrir l'industrie des produits dérivés qui compte des millions de clients, la plupart des hommes-enfants pour qui la énième figurine de plastique est un trésor à aduler tout en déjeunant aux céréales «Episode II». Pire, l'Empire Lucasfilm exige dans son contrat de diffusion que les cinéplex présentent le film dans leur plus grande salle pendant un minimum de huit semaines. Aussi, Lucas et Fox (le distributeur) récoltent 70 % des recettes du film pendant les trois premières semaines. Décidément, Lucas se rend bien compte que le film n'est pas à la hauteur et cherche à garantir son revenu.

Attack of the Clones est un film à peine supérieur à son prédécesseur, **The Phantom Menace**, ce qui est très peu dire. De film en film, George Lucas détruit systématiquement la réputation de la trilogie originale ainsi que l'image de son protagoniste principal, Darth Vader. Au cinéma, il est souvent préférable de conserver un certain mystère. C'est l'imagination du spectateur qui fait peur dans **Jaws** (Spielberg, 1975), pas le requin. Lucas dévoile tout mais ne surprend pas. La magie dont est imprégnée la trilogie originale n'est pas au rendez-vous, il y manque une âme. Espérons que le dernier film pourra tout corriger et au moins ce sera fini. ■

«George Lucas aurait avantage à s'attarder beaucoup plus longuement au jeu de ses acteurs qu'à des gadgets technologiques.»