



La Guerre des Etoiles

Star Wars
de George Lucas

Fiche technique

Etats-Unis -1977 - 2h
Couleur

Réalisateur :
George Lucas

Scénario :
Georges Lucas

Musique :
John Williams

Interprètes :
Marc Hamill
(Luke Skywalker)
Harrison Ford
(Han Solo)
Carrie Fisher
(Princesse Leia Organa)
Peter Cushing
(Grand Moff Tarkin)
Alec Guinness
(Ben Kenobi)
Anthony Daniels
(C3PO)
Kenny Baker
(R2D2)
Peter Mayhew
(Chewbacca)



Alec Guinness (Ben Kenobi)

Résumé

A une époque lointaine, l'espace est dominé par *l'Etoile noire* que commande le Grand Moff Tarkin. Mais la révolte gronde, animée par la princesse Organa. Le vaisseau de cette dernière est arraisonné par *l'Etoile noire* mais la princesse a pu confier ses plans aux robots C3PO et R2D2 pour qu'ils les remettent à un chevalier interstellaire, Ben Kenobi, seul à avoir le pouvoir de s'opposer à *l'Etoile noire*. Les robots tombent en la possession de Skywalker, neveu de Kenobi. Celui-ci et Skywalker décident de voler au secours des insurgés. Il délivrent d'abord sur *l'Etoile noire* la princesse puis foncent sur la planète Yavin qui s'est insurgée contre le Grand Moff Tarkin. Une grande bataille spatiale s'engage.

Critique

Le succès américain ne peut s'expliquer ni par la nouveauté du thème - c'est le moins qu'on puisse dire - ni par une quelconque audace pornographique (le sexe n'y tient pas plus de place que dans la bonne vieille science-fiction des années trente : c'est tout dire), ni par la profondeur du message. Au niveau du seul scénario, ce film nous ramène au contraire 40 ans en arrière, sans pour autant être rétro au sens strict. Comme les Américains ne sont pas plus bêtes que nous, il convient tout de même de s'interroger sur leur engouement, qui ne fait peut-être que précéder le nôtre. Il suffit de passer en revue les personnages, les accessoires, les situations du film pour voir apparaître, à peine transformé, tout ce qui fit le succès de la bonne vieille science-fiction des années trente, littérature ou bande dessinée. On pourrait en conclure, un peu hâtivement, à un

L E F R A N C E

LES AMIS DU BON CINÉMA

manque d'imagination de l'auteur si celui-ci n'était Georges Lucas, qui attira l'attention en 1971 avec **THX 1138**, un film fauché qui semblait rénover le genre. Son respect maniaque des vieux stéréotypes a donc de quoi nous intriguer. Voyons-les de plus près.

Et d'abord les personnages.

La princesse Leia Organa dans sa robe blanche si peu adaptée au vol spatial, vient de loin dans notre histoire mythique. Elle était moins énergique dans les contes de fées de jadis, mais elle a pris dans la bande dessinée un peu d'assurance et le goût de l'aventure. Et si vous vous demandez que diable fait une princesse dans une entreprise de restauration de la république, rappelez-vous que dans une histoire comme celle-là, il faut une princesse à délivrer.

Luke Skywalker, le héros est lui aussi conforme à l'imagerie : le petit fermier qui vient d'une planète perdue, reçoit l'initiation d'un vieux guerrier, et libère la princesse prisonnière, rejoint une légion de vaillants combattants qui changent tout au plus de costume en passant du roman de chevalerie au western ou à la science-fiction.

Inutile de continuer, ils y sont tous : le vieux guerrier invincible et redresseur de torts, à demi-samouï, à demi-desperado (Obi-Wan Kenobi); le chevalier félon tout de noir vêtu (Darth Vader) ; le dictateur impitoyable vaguement habillé en général soviétique (Grand Moff Tarkin), et qui prend une fois de plus le visage de Peter Cushing ; le baroudeur au grand cœur sous une écorce si rude (Han Solo); et pour finir tout le cortège des extra-terrestres non humanoïdes, délirante ménagerie de l'espace dont Chewbacca, l'homme-singe est le représentant le plus sympathique.

Les données narratives sont pour le moins aussi conventionnelles. L'empire galactique qui réunit sous une poigne de fer quelques milliers de planètes est une vieille obsession des auteurs de science-fiction (et on voit bien qu'il ne fait que transposer aux dimensions stellaires les empires de l'histoire de la terre) : le mercenaire de l'espace, pilotant un rafiot rafistolé est le frère de

tous les mercenaires et l'héritier des pirates de la marine à voile : le bar où se rencontrent les races de mille planètes n'est pas si loin des tavernes enfumées où les mauvais garçons étaient aussi prompts à la bataille que disponibles pour toutes les beuveries...

Et justement, arrêtons-nous quelques instants en ce lieu mal famé à haute densité mythologique. On y rencontre certes d'étranges créatures, mais il n'est pas difficile, au-delà des apparences, d'y déceler le lieu de l'aventure par excellence, où sont possibles toutes les rencontres et où peuvent se combiner les rebondissements les plus spectaculaires. C'était jadis la taverne des pirates, ce fut le rendez-vous de la pègre avant d'être le saloon de l'Ouest : c'est aujourd'hui le bar de l'espace, au fond, c'est toujours le même lieu. La bagarre qui éclate, soudaine, le justicier qui agit, rapide et sûr de lui, les consommateurs qui reprennent leur jeu après l'affrontement, le patron bourru, l'affaire louche qu'on trame dans un coin sombre : impossible de ne pas penser au western, genre majeur de l'aventure américaine.

Loin de gommer toutes ces références, loin d'être le jouet de modèles stéréotypés, le film au contraire en joue avec virtuosité, et c'est là que réapparaît un auteur que le spectateur aurait peut-être tendance à récuser parce qu'il manipule du déjà vu. Ainsi s'illustre avec éclat un cheminement créatif qui a toujours été sous-estimé, ou escamoté au profit d'une œuvre achevée que l'on considérerait avec complaisance comme sortie toute armée de l'esprit de l'auteur-démiurge. La réalité est souvent tout autre : toute une production obscure - on la dit quelquefois « populaire » - met en place, lentement, des thèmes qui ne peuvent s'imposer qu'en raison de leur affinité profonde avec les structures de l'imaginaire. Survient alors un auteur, ou plus souvent un groupe d'auteurs, qui donne la dernière touche, réactivant le thème en le rénovant. Georges Lucas est de ceux-là, mais il ne sera apprécié que des fervents du genre : celui qui n'aurait pas une vieille complicité avec la litté-

ture et la bande dessinée de science-fiction, le roman populaire, le western a toutes chances de passer à côté d'un film qui ne joue que par références. Il y a une archéologie du mythe sans laquelle il n'est que grotesque ou infantile. Mieux vaut connaître les aventures de Northest Smith (Catherine Moore), Flash Gordon (Alex Raymond) ou de Valerian (Mezières et Christin) que les rapports de la NASA pour avoir accès à cet espace-là. Les nomades du désert de la planète Tataoine, et leurs fabuleuses montures, nous rappellent d'abord que Georges Lucas avait rêvé d'adapter Flash Gordon à l'écran.

Il y a d'ailleurs à cette démarche des précédents célèbres. Ne parlons pas du western qui a pourtant fait ses preuves, mais rappelons que l'Opéra de Pékin, qui passe pour un sommet du raffinement, est codifié dans ses moindres détails, gestes et costumes. Le spectateur n'applaudit pas un personnage nouveau ou une situation nouvelle - il les a vus cent fois - il applaudit la variante subtile qui vient d'être apportée : il ne salue pas la naissance d'un signe - ambition fort louable d'écrivains et de cinéastes modernes - mais la façon dont un très vieux signe a été performé. C'est cela que nous applaudissons aussi dans **Star wars**. (...)

Guy Gauthier

La Revue de cinéma N° 322
novembre 1977

Une fois n'est pas coutume et faisons un effort pour être un peu primaires. (...)

En effet, **La Guerre des étoiles** est une métaphore de l'aventure adolescente selon Thomas Wolfe, Steinbeck ou Saroyan, une manière de renoncement au foyer paternel, une assomption graphique du fameux aphorisme : on ne revient jamais chez soi. Luke Skywalker, celui qui arpente les étoiles, celui qui traverse les cieux, est un jeune rustaud du Nevada interstellaire, qui vit dans le ranch de ses parents sur la planète désertique de Tattooine. Il a pour vaches des robots, ayant acquis une expérience durable de l'électronique, mais au lieu de rester fer-

mier, il souhaite rejoindre ses camarades plus fortunés à l'université de la galaxie, mais surtout se joindre un jour à la Rébellion contre les tyrans de *l'Étoile Noire*. Ce qui est une traduction à peine voilée au statut de Lucas lui-même, rêvant à Modesto de l'Université de Los Angeles, et des émeutes radicales de Berkeley. Il va dans un saloon de quelque ville-frontière interstellaire rencontrer Han Solo, soldat de fortune motivé par l'argent (serait-ce Coppola?) mais fera la preuve de son idéalisme en libérant la princesse Leia Organa, sénateur d'Alderaan et symbole de la Démocratie. Contrairement à Kubrick, Lucas ne voit aucune menace dans les machines. Les compagnons favoris de Luke, Threepio et Artoo Detoo sont de gentils clowns fidèles et affectueux, qui répondent à la créature de Han Solo, le «wookie» Chewbacca, dont Lucas nous avoue qu'il fut inspiré par son chien Malamute.

Luke tripote les machines avec une ferveur totale et ses robots se font littéralement mettre à la ferraille pour lui. Les fusées sont autant de super-Ferrari vrombissantes, à peine plus perfectionnées que la voiture sur coussins d'air que manipule Luke dans le désert. Quand les petits hommes du sable capturent Threepio et Artoo Detoo, ils les revendent à Luke avec un lot de robots divers, comme des marchands de pièces détachées, et pour les fermiers de Tattooine, on sent que les robots sont autant de domestiques ou d'ustensiles ménagers. Qu'un bras se détache, et on en bricole vite un autre, pour que ce loyal esclave puisse fonctionner à plein rendement. Il n'est pas question comme dans **2001** que ces boîtes de conserves vaillamment entêtées mettent un seul instant en question l'autorité de leur maître. A bord de *l'Étoile Noire*, base spatiale de l'Empire Galactique dominant, il en est de même. Au milieu des miliciens en armature blanche, véritables stürmtruppen de la galaxie, nous voyons évoluer des robots noirs dociles et zigzaguer entre les pattes de tout le monde des petites boîtes roulantes assez comiques qui vont de soi et qui ont aussi peu de revendications que Stepin Fetchit ou que l'Homme d'Étain dans le **Magicien d'Oz**.

Il est visible que, pour la génération de George Lucas, la technologie est une habitude acquise, et que pour le vieux puritanisme anticitadin, le vieil humanisme protestant, fût-il d'un raffinement extrême comme celui de Kubrick, ne fonctionne pas au rebours de l'écologie. Sur la côte ouest des U.S.A. on accepte le smog, la machine et l'ordre naturel, tous liés ensemble en un seul package de Prisunic. Pas question de remettre en circulation nos vélos européens sur la route de Big Sur au Golden Gate. L'ordinateur est là, il restera, et il sera domestiqué sans le moindre problème, comme un simple distributeur de coca-cola.

Même si son intention est de faire un film de science-fiction où la fiction l'emporte sur la science, Lucas ne l'élimine pas pour autant. Et dans son désir de fournir aux jeunes générations (il vise pour ce film tous les quatorze ans d'âge) un conte de fées des années soixante-dix, il part de cette marge acceptée de gadgets utilitaires qu'un hippie convaincu a d'emblée adoptée: mixers, réfrigérateurs, transistors, calculatrices miniaturisées, montres à quartz, hovercrafts ou fours solaires sont des données définitives, et l'on apprendra sans surprise que les décorateurs, pour fabriquer les engins interplanétaires du film, ont piraté des centaines de modèles réduits soudés et comprimés en une seule vision aérodynamique, comme autant de collages futuristes à base de mécano, de tracteurs miniatures et de bolides en plastique pour enfants. Mais qu'on ne s'y trompe pas : il s'agit là de secrets intimes de fabrication qui s'immiscent dans l'incroyable travail d'élaboration des décorateurs et des animateurs d'effets spéciaux, lesquels sont sans conteste les plus avancés jamais atteints (685 effets pour 150 seulement dans **2001**). A eux seuls, ces prodigieux trucages justifient le triomphe irréversible du film au box-office (sept millions de dollars en un seul mois!). Et le canevas estudiantin du récit qui saute aux yeux du spectateur quelque peu averti (on a pu parler à juste titre d'un **American Graffiti** de l'espace) ne diminue en rien la débauche de trouvailles, divertissantes ou captivantes, qui fait de ce prototype exemplaire (on prépare déjà

des suites à cet épisode inaugural) un triomphe de l'imaginaire sur celluloid. Car George Lucas arrive à doter d'une vraisemblance absolue ces univers fictifs, au point que nous nous habituons, comme Luke Skywalker, à voir surgir toutes les dix minutes une créature inédite, un concept inouï. Dans la séquence du saloon, pourtant bâtie sur un canevas classique, celui de la provocation au bar, suivie de l'inévitable bagarre, nous sommes ravis de voir les habituels piliers de western, le barman, le tricheur, le chasseur de primes, remplacés par une collection de monstres inconnus au bataillon, tarasques crapaudines, najas évanescents, grogs furibards, cauchemars sortis du limon millénaire et mirages d'alcooliques se côtoyant avec une évidence sereine, comme copains de classe en 6e B. Un jeu d'échecs aux figures inventées à base de préhistoire et d'héraldique dévide ses combinaisons en pugilats selon des règles improbables(...)

Robert Benayoun - Michel Ciment
Positif n° 197 - Septembre 1977

Entretien avec le réalisateur

Dans vos deux premiers films, les héros s'en vont à la fin, dans le dernier le départ se situe au début.

Oui, il est différent des deux autres. Mais, comme eux, il parle de la responsabilité de chacun face à ses actes. Vous *êtes* ce que vous faites. Si vous voulez participer à quelque chose, la décision dépend de vous, pas d'une force extérieure. D'une certaine façon, c'est l'histoire d'un jeune garçon qui ne veut pas être impliqué dans une révolution, bien qu'il y croie. Elle se passe très loin de lui et il a son travail à la ferme. Mais finalement il se trouve, engagé de force car sa maison et sa famille sont détruites. Il y a donc un peu plus de déterminisme que dans les autres films, mais la morale est la même : si vous ne vous battez pas contre l'état, l'état va vous écraser. C'est inévitable. On a beau dire qu'on n'est pas concerné, l'histoire vous y oblige un jour ou l'autre. Dans

Star Wars je trace des lignes convergentes, dans **THX 1138** et **American Graffiti**, c'étaient des lignes parallèles. Les héros étaient portés par le courant jusqu'au moment où ils décidaient qu'ils ne voulaient plus qu'il en soit ainsi. Ici cela se passe au début.

Vous écrivez seul vos scénarios : comment procédez-vous?

- Le scénario de **Star Wars** fut très difficile à écrire. Des quatre années de travail qu'a demandées le film, deux furent consacrées au scénario. Il y a eu quatre versions complètes avec quatre histoires et quatre personnages différents. La première était sur un vieillard. La seconde, sur une jeune fille. La troisième, sur deux frères. Et la quatrième - la bonne ! sur les aventures d'un jeune fermier et d'une princesse. Le plus difficile fut simplement de savoir ce que je voulais que le film soit. Un film «dur», à la Flash Gordon, donc assez proche de James Bond? Ou un film plus tendre, dans la lignée de Jules Verne ou de **l'Île au trésor**? J'ai finalement opté pour le mythologique. Le premier scénario était gigantesque, faisait cinq cents pages, contenait tout ce que je désirais et aurait coûté cent millions de dollars ! Or je m'étais fixé sept millions de dollars - même si le film a finalement coûté huit millions et demi. En fait, à l'origine, il devait coûter quatre millions de dollars, mais sans que nous changions quoi que ce soit, la simple inflation a doublé le budget. Mais cela reste d'un prix modéré comparé aux films de mes amis qui vont de treize à vingt-cinq millions de dollars !

Quels sont les éléments des autres scénarios que vous avez utilisés dans votre version définitive?

- Le vieil homme est toujours là. Il était un guerrier, comme le personnage de Ben Kenobi joué par Alec Guinness. La jeune fille ressemblait à Luke Skywalker, le héros de **Star Wars** et elle allait à la rencontre de son frère, d'où la troisième version, avec l'histoire des deux frères. Le plus jeune cherchait son aîné perdu, possesseur d'un cristal

qui leur permettait de gagner la guerre. Han et Luke, dans **Star Wars**, sont issus de ces deux frères mais je les ai considérablement transformés. Quant à la jeune fille, elle est devenue la princesse Leia. Dans la première version, Luke n'étais même pas présent. Il y avait les éléments samourais et zen que l'on retrouve chez Ben Kenobi, mais ils jouaient un rôle bien plus important. Le vieux guerrier s'accrochait à une tradition qui avait été perdue. C'était beaucoup plus intellectuel, plus dialogué, on y parlait de la force, de la religion. Il a fallu alors que je me décide, soit à tourner ce scénario plus philosophique dans la continuation de **THX 1138**, soit à être fidèle à mon idée première d'un film d'action plein d'aventures extraordinaires. En fait, l'idée originale était plus ésotérique, plus proche encore que le film actuel des «serials» Republic du samedi après-midi, avec un rythme ultra-rapide. J'ai gardé ce rythme slam bang pour la deuxième partie, mais je n'ai pas pu me convaincre de l'adopter pour le film tout entier et de réduire tout le dialogue à «De quel côté?» et «Les voilà ! », «Fais attention !». Cela aurait été lassant et j'ai combiné les deux. Des cinq cents pages du premier scénario, je suis arrivé à cent vingt pages. Mais ce fut difficile parce que je voulais tout garder, comme un enfant dans une confiserie. (...)

Vous avez imaginé trois univers dans cette galaxie. A quoi correspondaient-ils pour vous ?

- L'un est un désert d'où part Luke au début du film. L'autre est un monde totalement mécanique, l'Empire, une station spatiale, entièrement faite par l'homme, qui représente le mal et qui détruit les planètes, une ville de trois cents kilomètres de diamètre gouvernée par Peter Cushing. Le troisième est une jungle où se trouve la base des rebelles dans un temple en ruines. Le premier est jaune pâle comme le sable. Le second gris comme le métal. Le troisième vert comme les plantes. Dans l'ensemble le film est traité en monochrome, comme **THX 1138**. La première partie est

blanche, la seconde noire et c'est l'histoire du combat entre le mal et le bien. Je suis très influencé par l'art oriental, par la simplicité de la peinture japonaise. J'aime l'écran large, les grandes surfaces blanches avec quelques touches de couleur. J'évite les tons criards, bien qu'**American Graffiti** ait été conçu volontairement dans les couleurs d'un juke-box.(...)

Le réalisateur

Malgré l'extraordinaire qualité technique des trucages, force est de reconnaître le caractère débile de la **Guerre des Etoiles** qui vise un public de 10-14 ans ; à noter le soin extrême avec lequel toute trace d'érotisme, caractéristique des bandes dessinées des Raymond, Hal Foster, Hogarth, Lee Falk et Phil Davis, est ici soigneusement gommée. En revanche, **THX 1138**, précédé de plusieurs brouillons sous forme de courts métrages, est un film de science-fiction adulte, à l'atmosphère oppressante, dans un monde souterrain de tunnels et d'ascenseurs, de lumières artificielles et d'ordinateurs. Quant à **American Graffiti**, il fut le film fétiche d'une génération. Lucas est maintenant un producteur comblé.

Filmographie

| | |
|------------------------------|------|
| THX 1138 | 1971 |
| American Graffiti | 1973 |
| La guerre des Etoiles | 1977 |

Documents disponibles au France

Cahiers n°512 / Positif n°197 / Le Monde - 6 Fév. 1997 / Télérama n°2465 / Les Inrockuptibles / Première n°241