

# « Tellement plus qu'un film... »

Le 13 mars 2010, à Austin (Texas), a eu lieu la première du documentaire d'Alexandre Philippe *The People vs. George Lucas*. Il s'agit d'un film composé de témoignages de fans de *Star Wars*, mécontents de la direction qu'a choisi de prendre Lucas après l'achèvement de sa première trilogie, passé les années 80. L'un des moments forts du film, repris dans les bandes-annonces qui circulaient depuis des mois sur internet et abondamment commenté, montre un fan qui s'échauffe parce que l'intervieweur a eu le malheur de parler de « film » à propos de *Star Wars*.

« Ne dites jamais que c'est *juste un film*, nom de..., s'emporte ce brave garçon barbu. Ce N'EST PAS juste un film! ».

Rien n'a donc changé de ce côté depuis la première édition de ce livre. Bien sûr que non, il ne s'agit pas *que* d'un film, ni d'une série de films, ni même de la plus grosse machine à amasser des milliards jamais concoctée par l'industrie du cinéma. Avant toute chose, *Star Wars* est un objet *disponible*, offert à l'interprétation et ouvert aux investissements affectifs les plus variés. Un de ces objets qui sollicitent ce que Michel De Certeau qualifiait de bricolage ou de braconnage...

Seul un coup d'œil rapide et biaisé mène à y voir un feu d'artifice de sabres-lasers et de vaisseaux interstellaires sur fond d'intrigue infantile. Pour continuer avec De Certeau, « il est toujours bon de se rappeler qu'il ne faut pas prendre les gens pour des idiots », et passé l'âge de jouer à la

poupée ou aux petites voitures, il est encore possible de trouver beaucoup d'intérêt aux aventures d'Anakin et de Luke Skywalker. Ce n'est pas parce qu'un film raconte une histoire simple de façon linéaire qu'il abrute ses spectateurs ou les rend aveugle à la complexité miroitante des relations humaines; à l'inverse, ce n'est pas parce qu'un film déconstruit les universaux de la narration qu'il est forcément subtil et épanouissant. Les données du texte sont une chose, la façon de l'investir en est une autre – la façon de le charger, de le laisser entrer en résonance. Et il y a des textes qui, de ce côté, offrent davantage de prises que d'autres. Des textes que des personnes fort différentes par la culture, le sexe ou l'âge, peuvent investir.

Laissons donc de côté tous les clichés du *pop-corn picture*. « Tellement plus qu'un film », avant de tenir lieu d'évidence chez un fan interrogé par Alexandre Philippe, se trouvait déjà dans un texte engagé, écrit par une universitaire appelée Shawna Savitri Seth dans une optique de réappropriation féministe de *Star Wars* via les rituels de *fanship* et l'écriture de *fan-fiction*... Qui se serait douté, avant d'aller prospecter internet, que les personnages de George Lucas avaient investi des niches aussi éloignées de la réputation qu'il est coutume de leur faire? L'univers *Star Wars*, en effet, a des ramifications presque partout, dans la caisse à jouets de l'enfant sage comme sur le t-shirt du rocker, Ronald Reagan l'adorait mais des hérauts de la guérilla électronique le brandissent aussi en étendard. Qui dit mieux?... Pareille distribution est à la portée exclusive d'objets hautement parlants, qui éveillent des sentiments forts et poussent parfois à faire ce que sans eux on n'aurait pas fait – car le bombardement publicitaire, le *mediablitz* et autres marchandisations à outrance ne sauraient susciter l'engouement à eux seuls... Bien sûr la cinéphilie institutionnelle, surtout en France, ne considère pas l'intérêt populaire comme une marque de qualité artistique, mais ceci est une autre histoire. Combien de personnes, de par le monde, ignorent-elles l'existence de la saga? Comme le dit Will Brooker – ce sont les premiers mots de son livre – il est bien difficile de passer à côté (*Star Wars is hard to avoid*).

En quelque sorte *Star Wars* est un *programme*, non pas au sens informatique qui pourrait venir à l'esprit tant on reproche aux films de Lucas d'être faits par des ordinateurs, mais au sens premier du terme, comme dans l'expression « c'est tout un programme ». Tout se passe comme si les six

films qui forment le cœur de la saga avaient livré une série d'instructions destinées à faire naître des investissements à la fois collectifs et propres à chaque récepteur. On peut y faire son marché d'idées, de préceptes ou même de raisons de vivre pour les fans les plus concernés. Il est facile de s'en approprier certaines figures, soit pour se donner une ligne de conduite dans la vie de tous les jours – ce ne sont pas les témoignages enthousiastes qui manquent – soit pour contribuer à son expansion. Car *Star Wars* est une fiction en expansion constante, dont les deux trilogies cinéma ne constituent quantitativement qu'une infime partie. Des centaines de milliers de fans à travers le monde et quelques milliers d'auteurs professionnels de jeux, de BD et de romans travaillent quotidiennement à fabriquer ses ramifications, ses mondes possibles, ses déclinaisons. Sur Internet, d'innombrables sites guident pas à pas leurs visiteurs désireux d'écrire une histoire de Jedi, de calculer un X-Wing en 3D, de faire apparaître la lueur des sabres lasers sur un film amateur ou plus simplement de se fixer sur le crâne les petites cornes de Dark Maul.

Analyser *Star Wars* ne saurait donc se réduire au décryptage d'un texte clos, gravé dans le marbre et placé dans un éther immanent. Son propre créateur, même, ne cesse de remettre son ouvrage sur le métier, au grand dam parfois de ses fans les plus conservateurs – c'est l'objet du film d'Alexandre Philippe. La saga est devenue en son temps un « phénomène de société », comme disent les médias, les personnalités les plus respectables s'en sont entretenues gravement et les journaux télévisés toutes nations confondues se sont précipitées, à chaque nouvelle sortie, sur les adolescents déguisés qui avaient dormi devant le cinéma pour être certains d'être les premiers à entrer. Et même si les projecteurs de l'actualité s'en sont depuis détournés, elle continue d'occuper les esprits et les loisirs (quand elle ne leur fournit pas du travail) d'un nombre colossal de personnes réparties sur toute la surface du globe.

Néanmoins tout est né des six films; c'est pourquoi la première partie de ce livre, sous le nom d'« analyse interne » leur est consacrée. Il s'agit probablement là de la plus grande différence entre le présent livre et les autres ouvrages universitaires consacrés à la saga *Star Wars*. Comme l'écrit David Novitz, la tradition veut en effet qu'on analyse plus volontiers un produit populaire en fonction de ce qui passe *à travers* lui, tandis qu'une

œuvre d'art élevée sera appréciée en fonction de ce qu'il y a *en* elle (2003 : 744). C'est pourquoi la plupart des autres livres font l'économie de l'analyse des films proprement dits, pour se concentrer sur des questions comme le comportement des fans, le devenir numérique du cinéma, l'idéologie de la science-fiction ou le *business* de la Lucasfilm.

L'analyse interne supposera de partir du *résultat* des choix opérés par Lucas et son équipe, non pour remonter à ce qu'ils avaient en tête à l'époque, mais pour commenter ce résultat. Il s'agira de voir ce que *Star Wars peut dire* et non pas ce que *Star Wars veut dire* – distinction de Ludwig Wittgenstein remise à l'honneur par Michel De Certeau. Il faudra apprécier la cohérence des choix en demeurant autant que possible à l'intérieur du monde de la saga, en repérant des récurrences, des antinomies, des symétries... Faire des mesures, répertorier des faits techniques... Cette partie est conçue pour définir le style de *Star Wars*, non pour expliquer son succès planétaire. Si une telle explication pouvait s'envisager, artistes et vendeurs d'art inverseraient la démarche plus souvent qu'à leur tour, pour programmer saison après saison de fracassantes réussites. Expliquer doctement, au creux douillet d'un fauteuil, pourquoi une œuvre plaît est aussi productif, dans le champ des sciences humaines, que les élucubrations de la morphopsychologie, cette « science » qui entendait détecter la vraie nature des gens en se fondant sur les traits de leur visage, et qui comme par hasard le faisait toujours a posteriori. Après tout, c'est encore du cinéma qui s'offre ici à nos sens, et qu'un film fasse cent millions d'entrées ou n'attire que mille spectateurs ne dit pas grand-chose de son contenu.

La seconde moitié du livre sera consacrée à l'« analyse externe », qui traite des connexions entre les films et le monde qui les a vus naître. Le principal piège à éviter y est la réduction, qui consisterait à « montrer » que *Star Wars* est le symptôme de l'état d'un champ culturel ou d'une société tout entière, ou bien seulement le produit d'une civilisation donnée, à un moment donné de son histoire. La solution retenue privilégie deux axes, l'intertextualité et le discours public. Dans un premier temps, il s'agira de voir avec quelles œuvres, quels récits fictionnels ou religieux et quels événements historiques la saga *Star Wars* entre en résonance. Puis ce qu'elle *peut faire* à quelques personnes, quels genres de réactions elle suscite chez elles et ce qu'elle leur permet de *produire* à leur tour.

Tout ce qui est directement observable sera privilégié dans les deux moitiés du livre. Les films et les produits dérivés de la saga ; les réactions telles qu'elles apparaissent dans l'espace public sous forme de critiques ou de forums de discussion. Sera laissé de côté ce qui est inobservable. Les intentions de George Lucas ; la genèse de l'écriture des films ; les aléas des tournages successifs... – on n'apprendra pas ici comment Jar-Jar Binks a été calculé, ni combien mesurait la maquette de l'Étoile de la Mort (de nombreux guides officiels de *Star Wars*, édités ou non par LucasBooks, sont spécialement conçus à cet usage). Les amateurs de ragots et d'informations *people* peuvent par ailleurs passer leur chemin : ils ne sauront toujours pas, arrivés à la fin, si George Lucas est un despote, si Mark Hamill a fini par se prendre pour Luke Skywalker ou si Ewan McGregor a triomphé de l'alcool.

Il ne s'agira pas non plus d'une stratégie de réhabilitation, de défense ni au contraire de dépréciation de *Star Wars*, des superproductions, du pop-corn ou de l'Amérique, stratégie commandée par des valeurs préexistantes qui mériteraient d'être appliquées en vue de produire des jugements. Observons ce que nous avons sous les yeux. « On peut apprendre beaucoup, à regarder », comme le dit l'épigraphe du livre de David Bordwell, *On the history of film style...* Et si des concepts et des étalons de valeur paraissent organiser ce qui s'offre à l'analyse, il sera temps de les saisir au passage. La recommandation de Max Weber dans *L'Objectivité de la connaissance* prend tout son sens devant un objet aussi polymorphe que *Star Wars* : au lieu de cultiver exclusivement les faits sans se préoccuper des concepts ou exclusivement le sens sans se préoccuper de la réalité tangible, écrivait-il, les sciences humaines ont tout intérêt à s'intéresser aux connexions entre les deux.

L'essentiel est de garder à l'esprit ce fait résumable en une double formule quelque peu provocatrice : non seulement *Star Wars* ce n'est *pas du cinéma*, mais ce n'est *pas de la science-fiction*. Ou, pour abandonner la provocation : non seulement la saga *Star Wars* se présente comme un jeu de construction dont les usagers ont le loisir de créer sans cesse de nouvelles pièces pourvu qu'elles se combinent à celles qui sont livrées d'origine (et non comme un texte filmique investissable seulement en termes de discours ou de simple plaisir de voir), mais l'histoire qu'elle raconte et le monde dans lequel elle se

déroule n'ont pour ses aficionados qu'un rapport de surface avec les lieux communs de la science-fiction. Dans un autre long-métrage documentaire récent dédié aux fans de la saga, *Jedi Junkies* (Mark Edlitz 2010), on peut entendre Bob Innacone, un fan américain présenté comme « fabricant de sabres-lasers » de son état, déclarer :

« Ce qu'il y a de bien avec cette saga, c'est qu'on peut facilement établir des liens avec ses personnages, tellement ils sont ancrés dans la réalité ».

On voit ici que la vitesse supra-luminique et les guerriers immortels, quand bien même on fabrique des sabres-lasers à la chaîne dans son garage, ne sont qu'un prétexte, un préalable, une pudeur, un biais pour réfléchir, comme tout le monde, aux choses importantes.

\*  
\* \*

## Différences entre l'édition 2010 et l'édition 2005

Cette édition a été remaniée – on ne cesse d'ailleurs de remanier le matériau, dans l'univers *Star Wars*... Elle a bénéficié des conseils avisés d'un certain nombre d'aficionados (voir remerciements p. 248). L'épisode III de la saga a été intégré, ce qui n'était pas le cas précédemment. Le chapitre consacré aux fan-films s'enrichit des productions récentes. J'ai tenu compte aussi des critiques adressées à la première édition par Alain Boillat dans le n° spécial *Star Wars* de la revue *Déca-drages* (voir bibliographie). Un certain nombre de chapitres ont été supprimés : *L'adresse au jeune public*, *Star Wars dans l'enfer des arts de masse*, *Un film typiquement américain*, *Les aspects mystiques et religieux*; enfin, la réception de la saga par les critiques français dans la presse écrite. Ce n'est pas simplement pour faire de la place à l'épisode III; il m'a semblé paradoxal de passer tant de temps à pointer des lectures idéologiques possibles de la saga, tout en posant que son succès est justement du à la façon dont elle se laisse tordre dans tous les sens ou presque. Faute de place, cette fois, d'autant que cet univers a continué à s'agrandir depuis 2005, la description des BD, romans et jeux vidéo relevant de l'Univers Étendu a été coupée elle aussi. Enfin, sur les conseils de Roger Odin, j'ai ajouté une conclusion.