

Ill. 1. Affiche Star Wars préparée pour la rediffusion du film en 1978.
Dessin de Drew Struzan et Charles Whitt Ill.
(Mary Henderson, *Star Wars la magie du mythe*, Paris, Presses de la Cité, 1998, p. 5)

Caroline Cloutier a obtenu une maîtrise en histoire de l'art du Département d'histoire de l'Université Laval.

Texte lauréat du Prix Martin-Eli Weil, 2001

Caroline Cloutier

Star Wars et la préservation des lieux de la mémoire

L'architecture et la ville moderne, sans contredit tournées vers l'avenir, étaient assurément destinées à offrir un cadre de prédilection aux films d'anticipation, mais, à la fin des années 1970, alors que l'architecture moderne subit depuis déjà plus de dix ans le feu d'une critique sévère, que pouvait proposer le cinéma d'anticipation comme modèle pour la cité de demain ? Car le cinéma d'anticipation, lui, n'a pas disparu. Bien au contraire, la sortie du premier film de la trilogie *Star Wars* de Georges Lucas lui aura permis de connaître une forme de renaissance.

Depuis les débuts du cinéma, les films d'anticipation ont généralement véhiculé la même image pessimiste de la ville du futur. Froide, inhumaine, oppressante, close, cette ville est un lieu que l'on veut fuir, que l'on tente parfois de détruire. Les ouvriers de *Metropolis* (1927), qui habitent des quartiers souterrains, tentent par exemple d'inonder leur cité. Dans *Things to Come* (1936), *Alphaville* (1965), *THX1138* (1971) et *L'âge de cristal* (1976), les héros aspirent à s'enfuir de leur ville tandis que ceux de *2001 : Odyssée de l'espace* (1968) et de *Soleil vert* (1971) sont en quelque sorte piégés par l'architecture. Ces cités du cinéma à caractère ultramoderne, « high tech » même, ressemblent étrangement aux utopies des architectes modernes qui auraient tourné au cauchemar.

La mort de l'architecture moderne, tel qu'elle avait été annoncée par plusieurs historiens de l'architecture comme Charles Jencks, a donné lieu à la naissance de ce que ces spécialistes nomment, de façon globale, la postmodernité. Ce changement d'idéologie a-t-il entraîné des changements dans la façon de penser et de représenter la ville du futur dans le septième art ? Voilà la question à laquelle je tente de répondre par l'étude de la représentation de la ville du futur dans les films depuis la fin des années 1970.

La trilogie Star Wars

En 1977, le premier film de la trilogie *Star Wars* (*Star Wars : A New Hope*) tranche radicalement avec les images d'un futur noir des films des années précédentes (ill. 1). Il en émane en effet un climat de confiance en l'avenir qui rassure. Non seulement le



Ill. 2. Ferme de Luke, sur la planète Tatooine.
(Mary Henderson, *Star Wars la magie du mythe*, p. 31)

futur est-il présenté sous un jour meilleur – malgré le combat que doit mener Luke Skywalker contre les forces du mal –, mais il nous propose aussi une ville des temps à venir qui pourrait ne plus avoir les traits de l'architecture ultramoderne. L'architecture régionaliste de quelques planètes défendues par l'Alliance rebelle s'oppose au « high tech » de l'Empire, exprimant à la fois une volonté de rupture avec les valeurs universalisantes de l'idéologie moderne et le désir d'assurer la poursuite de la transmission des traditions, la continuité de l'histoire et la préservation de la pluralité culturelle du monde. Les films de la trilogie Star Wars sont de ce fait les premiers films analysés dans le cadre de cette étude sur la représentation de la ville du futur au cinéma.

Une lutte acharnée pour le pouvoir entre l'Empereur, ayant entrepris d'instaurer un régime militaire, et l'Alliance rebelle, s'y opposant, constitue la trame de fond de la trilogie Star Wars. Parmi les membres de l'Alliance rebelle, nous retrouvons la princesse Léia qui, au début du premier épisode, est en route pour la base des rebelles avec en main les plans de l'Étoile noire, l'arme puissante conçue par les forces de l'Empereur. Interceptée par un détachement de l'armée de ce souverain dictateur, la princesse place les enregistrements des plans, ainsi qu'un message demandant de la secourir, à l'intérieur d'un robot qu'elle expédie dans l'espace. Parvenu entre les mains de Luke Skywalker, sur la planète Tatooine, le robot est retracé par les troupes de l'Empereur qui incendient la ferme sur laquelle a grandi Luke (ill. 2). Cet événement incite ce dernier à partir à la rescousse de la princesse Léia et à s'engager avec l'Alliance rebelle. C'est là le début d'une longue aventure qui se poursuit à travers trois films soit :

Star Wars : A New Hope, The Empire Strikes Back et The Return of the Jedi.

La ville du futur au cinéma avant Star Wars

En 1977, l'année même de la sortie du premier film de la trilogie, Guy Gauthier publie son ouvrage *Ville imaginaire : le thème de la ville dans la science-fiction et l'utopie*. Un de ses chapitres, entièrement consacré à la contre-utopie dans le cinéma de science-fiction, fait ressortir les constantes que, selon lui, nous propose ce genre cinématographique sur la cité de l'avenir :

Un groupe humain maintenu dans un ordre social rigoureux et apparemment immuable [...] ; un marginal ou un déviant (Maria, THX et Zed) qui, avec plus ou moins de succès, mettent la stabilité en péril : tels sont les invariants de ce type de récits¹.

Si Gauthier s'est principalement penché sur les aspects sociaux de la ville du futur dans les films – comme l'extrait de son ouvrage précédemment cité en fait foi –, il s'est aussi intéressé à l'aspect symbolique de sa structure. Ainsi affirme-t-il que trois caractéristiques (ou thèmes) reviennent dans les films qu'il a étudiés soit la clôture, le centre et la ségrégation.

Si Gauthier s'est principalement penché sur les aspects sociaux de la ville du futur dans les films – comme l'extrait de son ouvrage précédemment cité en fait foi –, il s'est aussi intéressé à l'aspect symbolique de sa structure. Ainsi affirme-t-il que trois caractéristiques (ou thèmes) reviennent dans les films qu'il a étudiés soit la clôture, le centre et la ségrégation.

Selon lui, les villes des films qu'il a étudiés sont toutes, d'une manière ou d'une autre, des mondes clos. Invisible dans *Metropolis*, la clôture n'en existe pas moins de manière psychologique puisque aucune vision d'un quelconque extérieur ne nous est donnée. Dans *THX1138*, la ville est coupée de la surface de la terre alors que dans *Zardoz*, c'est un vortex, protégé par un champ de force qui fait office de clôture. Enfin, dans *L'âge de cristal*, c'est le dôme de la ville qui joue ce rôle. Notons que dans tous ces cas, la clôture n'a pas la fonction protectrice du rempart médiéval, mais plutôt celle, oppressive, de la prison. Cette clôture a aussi pour conséquence de créer une forme de ségrégation. Dans *Metropolis*, la ségrégation est signifiée par la comparaison entre la piètre qualité de vie des ouvriers vivant dans les souterrains et celle des maîtres habitant de luxueuses tours à la surface de la terre. Le film *Zardoz* évoque aussi ce thème de la ségrégation sociale puisqu'une caste de privilégiés vit à l'intérieur du vortex alors que le reste de la population vit sur les terres extérieures polluées.

Enfin, toujours selon Gauthier, le centre est généralement le lieu du pouvoir. Or, dans les films qu'il a étudiés, le pouvoir est dépersonnalisé puisqu'il est rendu de moins en moins perceptible par l'intervention de la machine qui élargit davantage le fossé entre dirigeants et dirigés. Dans *Metropolis*, le cœur de la ville est le centre de l'usine, une espèce de Moloch dévorant les ouvriers. De mécanique dans *Metropolis*, la machine deviendra informatique dans *THX1138*, faisant disparaître le centre et avec lui ce qui tenait lieu de symbole du pouvoir. S'il n'est plus visible, le pouvoir est néanmoins toujours présent. La technologie, devenue un système de surveillance, semble parfois avoir surpasser l'homme. Elle fait généralement figure de menace et ce thème de terreur technologique se retrouve aussi dans *Alphaville*, *2001 : Odyssée de l'espace* et *Soleil vert*, trois films qui n'ont pas été étudiés par Gauthier.

Si l'analyse de Gauthier est fort intéressante et pertinente, elle fait fi des débats et des discours architecturaux et urbanistiques de l'époque. J'apporterai donc ici quelques commentaires supplémentaires concernant l'architecture de ces films produits avant Star Wars afin de souligner les différences entre l'idée de la ville du futur tel que présentée dans Star Wars et celle que les films précédant la trilogie proposaient.

Que ce soit dans *Metropolis*, *THX1138*, *Alphaville*, *Soleil vert*, *2001 : Odyssée de l'espace* ou *L'âge de cristal*, la ville que Gauthier décrit comme un lieu clos, oppressant, ségrégationniste et inhumain et dont le pouvoir est, plus souvent qu'autrement, invisible, cette ville donc, emprunte les formes et les styles architecturaux des courants modernes. Les gratte-ciel et les blocs de béton dans lesquels logent les ouvriers dans *Metropolis*, les édifices de béton fonctionnalistes dans *Alphaville* et l'architecture « high tech » de *2001 : Odyssée de l'espace*, les dômes gigantesques de *L'âge de cristal* et l'univers cybernétique de *THX1138* sont tous attribuables, à un moment ou à un autre, au développement du mouvement moderne. Cependant, certains films présentent tout de même quelques éléments architecturaux du passé.

Dans *Metropolis* apparaissent par exemple quelques rares vestiges du Moyen-Âge gothique (la cathédrale et la maison de l'inventeur Rotwang). Dans ce cas, l'architecture du passé est symbole d'un monde perdu alors que dans *L'âge de cristal* – puisque les héros en fuite découvrent les ruines de la ville de Washington – elle représente plutôt un monde retrouvé. En cela *L'âge de cristal* constitue probablement un premier signe de cette volonté de rupture avec l'image de la ville ultramoderne pour le futur, une idée reprise et exploitée plus à fond dans Star Wars.

Les villes mythiques de Star Wars

Dans les films de la trilogie Star Wars, nous retrouvons, dès le début, une opposition entre un ultra-modernisme et une architecture que je qualifierais de régionaliste pour des raisons qui seront données plus loin. Si *L'âge de cristal* mettait en scène la redécouverte d'une ville du passé, dans Star Wars, les villes régionalistes ne semblent jamais avoir été perdues (ou oubliées) – pour reprendre une expression de Gauthier – comme si la rupture avec le passé évoquée dans *L'âge de cristal* – et pourrions-nous ajouter dans *La planète des singes* – n'avait pas encore eu lieu.

En 1977 donc, Gauthier distingue deux catégories de villes que l'on retrouve dans les films de science-fiction soit : la ville utopique et la ville perdue ou oubliée. Concentrons-nous sur la ville perdue ou oubliée qui peut être présentée soit comme une ville antique, soit comme une ville futuriste. Comme ville antique ou primitive, elle rappelle des mythes antiques et permet, selon l'auteur, de « se raccrocher aux origines »³. Les opéras de l'espace dont s'inspirera Star Wars reprennent généralement ce modèle. Lorsque la ville perdue (ou oubliée) se présente sous les traits d'une ville futuriste très séduisante, elle n'en conserve pas moins l'aspect mythologique des villes antiques et archaïques puisqu'elle est généralement une représentation de l'Atlantide, tel que décrite par Guy Gauthier : « il a existé dans le passé le plus lointain une civilisation brillante et raffinée, emportée dans une catastrophe qui prend toujours des allures de châtement divin »³.

Cloud City, que l'on voit dans le deuxième film, *The Empire Strikes Back*, peut certainement prétendre être un exemple d'une ville de l'Atlantide. Apparaissant derrière les nuages, la vue de cette Manhattan flottante émerveille les passagers du faucon Millennium. Sous ses décors luxueux de style Art déco, elle cache pourtant une chambre de congélation sombre et froide qui s'avère être la planche de salut d'Han Solo. Qui plus est, cette ville, dirigée par l'opportuniste Lando Calrissian, doit être évacuée d'urgence à cause de la présence des forces de l'Empire. Star Wars signale ici les dangers que représente la technologie, mais, surtout, les limites à ne pas dépasser dans son utilisation.

Star Wars et le mythe du conflit entre le bien et le mal

Les trois films de la trilogie Star Wars ont fait l'objet de diverses interprétations dont maintes concernant ses reproductions de mythes, autant antiques que contemporains. Mary Henderson en a publiée une synthèse éclairée dans un catalogue réalisé pour



III. 3. High Tech I. Intérieur d'un vaisseau de l'Empire.
(Mary Henderson, *Star Wars la magie du mythe*, p. 61)



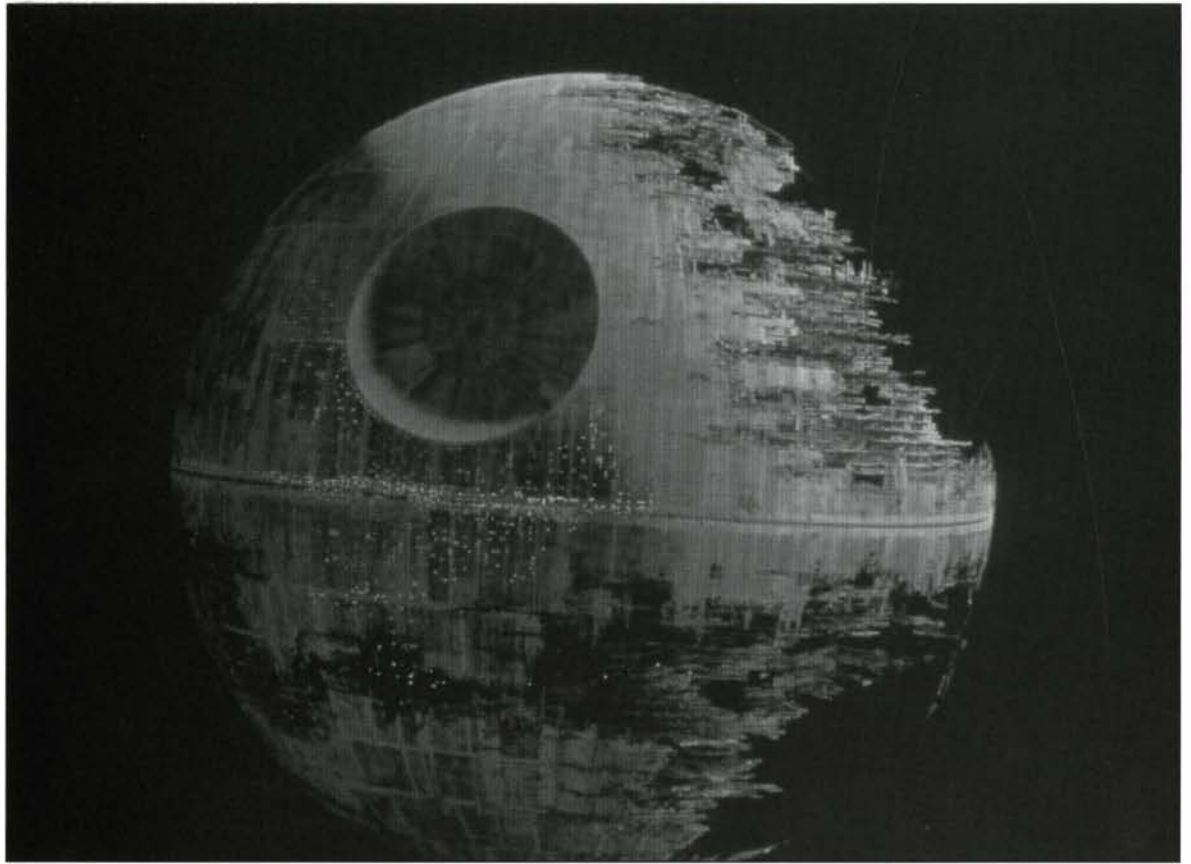
III. 4. Lloyds, # 825. Richard Rogers, Lloyds Building, Londres, 1978-86.
(William Curtis, *Modern Architecture since 1900*, p. 658)

une exposition sur Star Wars présentée en 1997 au Musée national de l'air et de l'espace de Washington (D.C.)⁴. Selon Henderson, un des grands mythes représentés dans la trilogie est le conflit entre la lumière et les ténèbres ou, encore, entre le bien et le mal. Cette opposition, très élémentaire, est en fait à la base de la structure narrative de nombreux contes et de récits d'aventures, mais aussi d'opéras de l'espace dont s'inspire grandement la saga interstellaire de George Lucas.

Dans Star Wars, le conflit entre le bien et le mal se reflète de différentes façons, mais celle qui m'intéresse le plus, et sur laquelle s'est penchée Henderson, est son incarnation à travers les problèmes suscités par la technologie. Elle reprend à son compte l'idée de Joseph Campbell à propos de Star Wars : « Le film montre l'État comme une machine et pose la question suivante : la machine va-t-elle écraser l'humanité ou la servir ? »⁵. En effet, ce qui différencie l'Alliance rebelle de l'Empire est dans la manière d'utiliser la technologie. Les rebelles l'utilisent de manière défensive (ou pacifique), l'Empire, de manière offensive. C'est en ce sens qu'Henderson affirme que les films de Star Wars opposent non seulement les forces du mal à celles du bien, mais confrontent aussi une bonne utilisation à une mauvaise utilisation de la haute technologie.

Dans les trois films, l'architecture est aussi un des éléments qui exprime cette opposition. L'Empire, figure du mal, a fait du style « high tech » son emblème ; tous ses bâtiments, de ses vaisseaux au bunker installé sur Endor en passant par la terrible Étoile noire,

Ill. 5. Étoile Noire.
(Mary Henderson, *Star Wars la magie du mythe*, p. 157)



affichent ce style (ill. 3). Que le « high tech » soit associé au mal dans un film ne constituait pas, en 1977, une nouveauté en soi puisqu' il était déjà le symbole du mal dans les années 1950. À l'origine de ce concept – devenu une véritable tradition – se trouve Ken Adam, décorateur des films de James Bond (de *Dr No* à *Moonraker*) ainsi que dans le film

Dr Strangelove réalisé par Stanley Kubrick. L'influence d'Adam a été telle qu'elle s'est étendue au domaine de l'architecture. Plusieurs architectes « high tech », tels Norman Foster, Nicholas Grimshaw et Jean Nouvel, semblent s'être inspirés de l'esthétique architecturale de ces films de science-fiction comme l'affirme Bob Fear dans « Therapeutic Vision », un article paru dans *Architectural Design Review* en janvier 2000⁶.

En architecture, la haute technologie s'est surtout imposée non seulement aux États-Unis au début des années 1960 par le travail d'architectes comme Richard Buckminster Fuller – avec sa maison Dymaxion et ses dômes géodésiques –, mais aussi en Europe avec le groupe britannique Archigram et ses projets de villes et d'environnements autosuffisants et pouvant parfois se déplacer. Ceux-ci, bien qu'étant demeurés à l'état de projet, ont aussi beaucoup influencé les architectes « high tech » contemporains.

Au cours des années 1970 et 1980 les édifices « high tech » étaient davantage des symboles de la technologie que des exemples concrets. Les grues perchées en permanence sur les toits de la Lloyd's de Londres, un édifice de l'architecte Richard Rogers (ill. 4), sont d'abord des exemples d'éléments symbolisant l'industrie et la technologie dans l'architecture avant d'être des éléments fonctionnels. Le « high tech » des années 1980 est donc, dans une certaine mesure, affaire de scénographie.

Simulacre dans la réalité, le « high tech » n'en demeure pas moins authentique dans l'univers de l'imaginaire. La fiction a en effet l'avantage de rendre possible tout ce qui ne le serait pas

autrement. Si dans *Star Wars* la technologie, entre les mains de l'Empereur représente un réel danger pour toutes les planètes et tous les peuples, dans les mains des Rebelles, elle devient la protectrice de toutes les richesses naturelles et culturelles de ce monde. C'est ainsi que, même si Luke Skywalker pilote un vaisseau et manie une épée au laser, il défend son coin de terre natal sur la planète de sable Tatooine sur lequel se trouve un bâtiment qui emprunte son style à celui de l'architecture vernaculaire du Maghreb et du Moyen-Orient, tout comme les bâtiments de la ville de Mos Eisley, cité principale de la planète de sable. La ferme familiale arbore en effet un plan carré et est coiffée d'un dôme, tous les bâtiments sont construits avec de la brique séchée recouverte d'un crépi couleur sable, comme il s'en trouve dans certaines régions de la Tunisie où ont d'ailleurs été tournées quelques scènes du film. C'est en quelque sorte pour venger l'incendie de cette ferme, à laquelle il est lié affectivement puisque ces lieux, où il a grandi, sont porteurs de son histoire, du récit de ses origines, que Luke Skywalker part en croisade.

D'autres lieux associés à de vieilles civilisations sont aussi mis en danger, dans *Star Wars*, par la menace de l'Étoile noire (ill. 5). C'est le cas du palais aux formes d'un temple Maya dans lequel Léia, à la fin du premier film, remet des récompenses aux héros (Luke Skywalker, Han Solo et Chewbacca). C'est aussi celui du village archaïque des Ewoks, sur Endor, qui rappelle les habitations en bois et branchage de certains peuples du sud de la Thaïlande et de la Birmanie. Contrairement à l'Empereur qui n'avait pas hésité à faire exploser la planète Aldoran (planète

d'origine de la princesse Léia), pour Luke Skywalker, Léia et Han Solo, il ne s'agit donc pas de condamner toutes formes d'utilisation de la technologie, mais d'empêcher qu'elle serve à détruire le patrimoine naturel et culturel de l'univers.

Les origines et l'évolution des opéras de l'espace

Nous l'avons vu, Star Wars présente plus d'une planète et chacune possède son climat, sa géographie, sa culture, mais aussi son architecture. C'est là une autre caractéristique des contes et des récits d'aventures ainsi que des opéras de l'espace. Dans un article sur les décors de ces opéras, Annette Goizet écrit :

Le space opera est, de toutes les formes de science-fiction, celle qui offre le plus grand nombre de changements de décors et donc permet de mieux explorer la variété de ceux-ci et leur signification⁷.

Au cours du XIX^e siècle, les récits d'aventures répondaient à un intérêt accru des sociétés occidentales pour les découvertes archéologiques et les recherches anthropologiques. La diffusion, à une échelle toujours grandissante, des connaissances en ces domaines entraîna un déclin de l'intérêt pour le roman d'aventure classique. Ce sont les recherches en aérospatiale qui, par la suite, ont fait naître une autre forme d'aventures, celle des voyages dans l'espace que l'on retrouve entre autres sous la forme des opéras de l'espace. Malgré l'étendue du territoire à découvrir, les opéras de l'espace ont continué à représenter les lieux visités par les héros comme ceux des vieux récits d'aventures, étendant un environnement naturel et un climat à l'échelle de planètes entières.

Tout comme les récits d'aventure, ceux de l'espace ont perdu de leur popularité à la fin de la première moitié du XX^e siècle. Leur réapparition à la fin des années 1970 peut certainement être liée, en partie, au phénomène de la culture postmoderne tel que définie par Frederic Jameson, soit un goût pour ce qui relève du kitsch, du commercial et de la culture populaire. Il va sans dire que le genre s'insérerait aussi très bien dans l'idée d'une lutte contre toutes les idéologies universalisantes.

Dans les années 1970, on assiste à un intérêt pour l'expression de la culture sous toutes ces formes. Derrière ce phénomène se trouve une lutte pour des questions d'identité locale, nationale ou religieuse. Une des conséquences de cet intérêt a été la création massive d'organismes, d'associations et de comités spéciaux pour la conservation, la restauration et la mise en valeur du patrimoine en général. De là sont nés de nombreux écomusées, parcs régionaux, musées du terroir et sites historiques.

Dans l'article « L'avenir du passé, les musées en mouvement » paru en 1981 dans *Le Débat*, Dominique Poulot affirme que ce phénomène est lié non seulement à une nostalgie du

passé, du monde rural pré-industriel, du folklore bref « du monde que nous avons perdu »⁸, mais aussi à la renaissance d'une conscience régionale et d'une spécificité locale qui peut aller jusqu'à prendre des allures de revendication d'indépendance. Selon Poulot, c'est l'orgueil local ou national, une volonté de commémoration, un souci d'éduquer, un désir de protéger la beauté ou les sens d'un endroit qui assurent, à travers le monde, l'avenir du passé. Selon ses dires, l'année 1981, année du patrimoine, a vu la multiplication de publications à propos de la protection et de la conservation de monuments. Qualifiant ces textes de triomphalistes, elle en fait une description globale qui ressemble étrangement à celle des opéras de l'espace et des récits d'aventures :

Le récit part généralement des temps obscurs, où quelques héros solitaires défendaient contre des bras barbares ou inconscients les admirables monuments du passé, pour s'achever en apothéose sur l'époque présente qui, grâce à une juste législation, protège tous les témoins du passé⁹.

Peter Lev décrit, dans des termes assez semblables, les aventures de Luke Skywalker dans un article sur Star Wars paru dans *Literature/Film Quarterly* :

*Young naive Luke Skywalker sets out on an adventure both physical and spiritual, which involves saving the princess, defeating the evil Empire, and establishing a more just government*¹⁰.

Cette vague d'intérêt pour le passé avait aussi atteint le domaine de l'architecture. À partir des années 1960, l'architecture moderne avait commencé à être sérieusement critiquée. Pour remédier aux problèmes qu'elle posait, plusieurs architectes ont proposé, entre autres choses, de revisiter l'histoire, une matière qui avait été retirée de plusieurs programmes d'architecture depuis le début de la période d'après-guerre. L'attitude des « régionalistes critiques » fait partie des remises en question de l'architecture moderne et, comme la plupart des autres courants architecturaux qui lui sont contemporains, celui-ci réagit au déterminisme technologique excessif de l'architecture moderne, à son manque de signification et à son « universalisme ».

On attribue à Alexander Tzonis et Liane Lefaivre, auteurs de plusieurs ouvrages sur l'architecture contemporaine, le terme de « régionalisme critique ». Ces derniers font remonter ce courant à l'architecte Edward Larrabee Barnes qui désirait créer une architecture permettant d'assurer une « continuité »¹¹. Barnes désirait créer une architecture qui serait en harmonie avec son environnement au contraire de l'architecture moderne qui a tendance à adapter un lieu à l'édifice qui y sera construit, produisant ainsi ce que Kenneth Frampton appelle des problèmes de « délocalisation »¹². Pour y remédier, Frampton, dans le même



Ill. 6. Hassan Fathy, # 715, New Gurna Village, Luxor, 1946-53.
(William Curtis, *Modern Architecture since 1900*, Londres, Phaidon Press, 1996, p. 569)

article, propose de « cultiver le lieu », c'est-à-dire de tenir compte, dans un projet d'architecture, de facteurs tels que la topographie du lieu, le climat et la lumière locale, la tectonique, les matériaux régionaux ainsi que le contexte culturel et historique du lieu d'implantation. Les régionalistes critiques créent donc des styles (designs) en identifiant les singularités propres à un lieu, une façon de faire qui va à l'encontre de normes générales et universelles comme celles de l'architecture moderne, et qui entrent en opposition avec l'idée de pièces préfabriquées en série, prêtes à être assemblées n'importe où.

Nous pouvons en fait établir une distinction entre deux formes de régionalisme critique. L'une étant une architecture régionaliste incorporant des éléments modernes, comme les maisons d'Hassan Fathy en Egypte par exemple (ill. 6), alors que l'autre forme est une architecture moderne incorporant des éléments régionalistes, comme c'est le cas de l'architecture d'Antoine Predock aux États-Unis. L'architecture que cherche à protéger l'Alliance rebelle, dans *Star Wars*, est beaucoup plus à rapprocher du premier cas. Les maisons d'Hassan Fathy sont d'ailleurs semblables à celle de la ville de Mos Eisley sur Tatooine.

Bien que le régionalisme critique ne soit pas une entreprise de conservation de sites historiques, ou de lieux naturels ou culturels du patrimoine en termes de muséologie, des thèmes comme l'expression de la culture, le respect des traditions, la sensibilité aux sites naturels et historiques ainsi que l'authenticité

font aussi partie de sa philosophie. D'autres films de la même époque, bien qu'ils ne soient pas tous des films d'anticipation, ont aussi abordé ce thème. C'est le cas de la série *Indiana Jones*, de Steven Spielberg, dans laquelle le héros est un archéologue aventurier. Au cours de la même période sont apparus dans certaines universités, surtout dans le monde anglo-saxon, les *cultural studies*. Dominique Poulot affirme aussi dans son texte que la croissance du public des musées ne cesse d'augmenter. Il semble donc en effet qu'une forme de sensibilité ou d'engouement populaire pour l'histoire nationale, locale, religieuse ou de tout groupe d'appartenance culturelle se soit fait sentir fortement à la fin des années 1970 et au cours de la décennie suivante.

Conclusion

Les films de la trilogie *Star Wars* s'inscrivent dans cette lignée tout en lui apportant quelque chose de particulier : à l'instar de la fiction du « high tech » qui devient réalité au cinéma, le régionalisme retrouve ses sources naturelles et spontanées, presque ethnologiques, dans la trilogie *Star Wars*. Mais voilà probablement la plus grande faiblesse de ces films : le régionalisme et le « high tech », respectivement catégorisés comme l'architecture du bien et du mal, devraient s'opposer sans se recouper. Pour y remédier, on laisse supposer que la technologie est fondamentalement neutre et que ce sont les valeurs morales des personnages qui l'utilisent qui déterminent ce qui est bien et ce qui est mal

(ex : le sabre laser est utilisé autant par Luke Skywalker que par Darth Vader). Ce paradoxe n'est jamais vraiment résolu dans les films de Star Wars et, à mon avis, il ne pouvait l'être sur les prémisses du récit en question. La seule conclusion que nous pouvons tirer de ceci est, par conséquent, la nécessité d'éviter cette opposition radicale pour intégrer intelligemment les nouvelles technologies.

Pour ce qui est de l'architecture de Star Wars, l'analyse démontre qu'il y a une nette différence entre l'image des villes de la trilogie et celle des villes du futur que l'on véhiculait auparavant. Le regard de Georges Lucas sur l'architecture du futur se fait critique face à l'architecture moderne, comme dans les films de la période précédente, mais son regard cherche aussi à assurer une continuité de l'histoire et la préservation de la pluralité culturelle du monde.

Cependant, ce changement d'attitude face à l'avenir représente-t-il réellement un changement de cap ? La question se pose puisque d'autres productions, telles Blade Runner et Brazil, n'ont pas tardé à faire surgir à nouveau des images noires de la cité du futur, bien que l'architecture moderne et « high tech » n'en soient plus nécessairement les seules représentantes. Dans ce cas, plus d'une possibilité s'offrent à nous : soit que Star Wars ait été un simple intermédiaire dans l'histoire du cinéma d'anticipation, soit qu'il ait été une forme de manifestation parmi toutes celles que la postmodernité a rendu possible, soit, qu'effectivement, il a entraîné un changement dans la façon de penser la ville du futur dans le septième art.

Notes

- 1 Guy Gauthier, *Villes imaginaires : le thème de la ville dans la science-fiction et l'utopie (littérature, cinéma, bande dessinée)* (Paris : CDIC, 1977), 135.
- 2 Gauthier, *Villes imaginaires...*, 66.
- 3 Gauthier, *Villes imaginaires...*, 85.
- 4 Mary Henderson, *Star Wars : La Magie du Mythe* (Paris : Presses de la Cité, 1998), XX.
- 5 Henderson, *Star Wars...*, 156.
- 6 Bob Fear, « Therapeutic Visions : James Bond, Stanley, Captain Kirk and George Lucas », *Architectural Design Review*, 70, 1 (janvier 2000), 87.
- 7 Annette Goizet, « Les décors des space opera », *La Licorne*, 10 (1986), 143.
- 8 Dominique Poulot, « L'avenir du passé », *Le Débat* (1981), 111.
- 9 Poulot, « L'avenir... », 112.
- 10 Peter Lev, « Whose Future ? Star Wars, Alien, and Blade Runner », *Literature/Film Quarterly*, 26, 1 (1998), 30-37, (version internet via ProQuest).
- 11 Alexander Tzonis et al., *Architecture in North America since 1960* (Boston: Bulfinch Press, 1977), 17.
- 12 Kenneth Frampton, « Pour un régionalisme critique et une architecture de résistance », *Critique*, 476-477 (1987), 78.