



Décadrages
Cinéma, à travers champs

8-9 | 2006
Le monde de *Star Wars*

Du personnage à la figurine : les produits dérivés de *Star Wars* comme expansion d'un univers

Alain Boillat



Édition électronique

URL : <http://decadrages.revues.org/290>
DOI : 10.4000/decadrages.290
ISSN : 2297-5977

Éditeur

Association Décadrages

Édition imprimée

Date de publication : 10 octobre 2006
Pagination : 106-136
ISBN : 978-2-9700582-4-3
ISSN : 2235-7823

Référence électronique

Alain Boillat, « Du personnage à la figurine : les produits dérivés de *Star Wars* comme expansion d'un univers », *Décadrages* [En ligne], 8-9 | 2006, mis en ligne le 04 février 2014, consulté le 30 septembre 2016. URL : <http://decadrages.revues.org/290> ; DOI : 10.4000/decadrages.290

Ce document est un fac-similé de l'édition imprimée.

© Décadrages

Du personnage à la figurine :

les produits dérivés de *Star Wars* comme expansion d'un univers

par Alain Boillat

1 La notion de « paratexte » est fréquemment utilisée dans le champ des études littéraires depuis la parution de l'ouvrage *Seuils* dans lequel Gérard Genette souligne l'importance des manifestations qui jouxtent le texte proprement dit ou gravitent autour de lui (*Seuils*, Editions du Seuil, Paris, 1987). Il peut sembler incongru de considérer de tels produits comme du « texte », mais, ainsi que je le montrerai dans cet article, ils comprennent une composante verbale et interagissent également avec le « texte filmique » qu'ils contribuent à enrichir sur divers plans (sémantique, mondain, narratif, etc.).

2 Voir par exemple un collectif récent édité en Allemagne : *Star Wars Action Figure Price Guide 2005*, Fantasia Verlag, Dreiech, 2005.

3 J'utilise le terme de « figurine » comme un équivalent de l'expression anglaise « *action figure* » qui s'est imposée dès le milieu des années 1960 avec les *G.I. Joe* proposés par la compagnie Hasbro (voir www.littlebigtoys.com/starwars.htm) afin d'élargir à la clientèle des garçons le marché de la poupée, non sans construire la différenciation des sexes sur un modèle extrêmement patri(arc)al(otique) : les futures épouses s'occupent des tâches domestiques, tandis que les hommes font la guerre.

4 Il s'agit donc de petites figurines articulées en plastique qui mesurent 9 cm en moyenne. D'autres échelles concurrentes existent, notamment des poupées d'une trentaine de centimètres et de petites figurines en métal sur socles de type « soldats de plomb » d'environ 3 cm (« Micro Collection »). Comme le note Stephen Sansweet, les figurines 3^{3/4} – ainsi que leurs « prolongements » à travers divers véhicules, que j'inclurai dans mon analyse – se sont rapidement imposées chez le fabricant Kenner en vertu des potentialités de jeu qu'elles offraient. En effet, les grandes poupées ne s'intègrent pas dans des vaisseaux. Quant aux plus petites figurines, elles demeurent figées dans un environnement prédéterminé : « une fois l'ensemble de jeu Micro posé sur le sol, ils [les enfants] étaient forcés d'adopter un schéma de jeu fixe, ce qui est par définition limitatif » (Stephen Sansweet, *Star Wars. From Concept to Screen to Collectible*, Chronicle Books, San Francisco, 1992, pp. 89-90). On peut aussi voir dans la standardisation qui

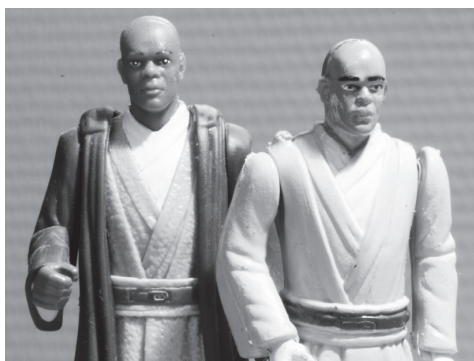
Ainsi que l'ont montré les articles de ce dossier, il apparaît que *Star Wars* est particulièrement intéressant pour aborder des questions d'intermédialité. Or le *merchandising* suscité par ces films, quoique souvent signalé en passant, n'est que très rarement pris en compte dans les rapports qu'il instaure avec l'univers diégétique de l'hexalogie, comme si ses fondements économiques invalidaient la pertinence d'une telle analyse paratextuelle¹. C'est pourquoi je tenterai d'ébaucher quelques axes de réflexion en excluant la démarche purement énumérative des guides dont les listes de cotations et les descriptifs détaillés s'adressent exclusivement aux collectionneurs². Ma contribution se limitera à un seul type de produits, les figurines³ dites « 3^{3/4} (pouces) »⁴, mais on pourrait bien sûr en appliquer certains principes à l'ensemble des jouets dérivés de *Star Wars*. Les figurines modelées à l'effigie de personnages me paraissent constituer un bon objet d'étude en raison non seulement de la diversification de l'offre à laquelle elles ont donné lieu (le nombre de figurines distinctes réalisées à cette échelle a dépassé les 500 unités au cours de l'année 2005), mais aussi de leur diffusion massive. En effet, ce produit ne vise pas uniquement les collectionneurs prêts à dépenser plusieurs centaines ou milliers de francs pour une statuette en résine fabriquée en série limitée, car on trouve ces figurines 3^{3/4} au moment du lancement d'une gamme donnée dans la plupart des supermarchés. Si, comme le notaient Adorno et Horkheimer désenchantés dans leur texte centré sur le cinéma, « la technologie de l'industrie culturelle n'a abouti qu'à la standardisation et à la production en série »⁵, de tels jouets affichent ouvertement ce dessein en dehors de toute légitimation culturelle, exhibent sans fard les intentions mercantiles qui président à nombre de décisions relatives à l'élaboration des films de la saga, dont celle, justement, de maximiser le potentiel de conversion des « objets du monde » en produits

dérivés. Certains critiques n'ont d'ailleurs pas omis d'associer l'esthétique des « plans-tableaux » (voir l'introduction de ce dossier) à l'intention de créer un vivier à figurines⁶.

Aujourd'hui, on peut effectivement dire qu'une relation de réciprocité s'est établie entre les films et ces produits qui nous interdit d'ignorer l'existence et l'impact de ces derniers. Par exemple, un petit cadre comprenant deux images superposées et actionné par une languette (système appelé « *Photo Flash-back* ») est intégré au *packaging* de certaines figurines de la série « *Power of the Force* » liées à la trilogie fondatrice, permettant lorsqu'on le manipule de passer, pour prendre un cas parmi d'autres⁷, de l'image de la princesse Leia à celle de la reine Amidala. Mis en vente en 1998-1999, ce produit indiquait donc clairement que le film qui allait sortir en salles quelques mois plus tard (*La Menace fantôme*) était dans une certaine mesure semblable à ce qui avait été proposé dans les réalisations des années 1980, mais artificiellement pourvu d'un « autre visage ». Cette stratégie concerne également les films sur le plan de leur économie narrative : en termes greimasien, on pourrait dire que la « position

découla de ce choix initial de Kenner (qui ne reprit pas le modèle posé quinze ans auparavant par les produits *GI Joe*) l'un des effets de la crise pétrolière, puisque le contexte économique incita l'industrie du jouet à limiter les coûts en proposant un produit qui présentait moins d'articulations et dont la fabrication exigeait une plus faible quantité de matière plastique. Aujourd'hui, de nombreuses figurines plus grandes et reproduisant leur modèle cinématographique de façon plus scrupuleuse sont commercialisées. Parmi ces produits apparus plus récemment, on trouve notamment les figurines issues des *Pirates des Caraïbes* (*Pirates of the Caribbean*, Gore Verbinsky, 2003, 2006 et troisième volet prévu pour 2007), productions dont les effets spéciaux sont en grande partie réalisés par la compagnie ILM affiliée à Lucasfilm Ltd., et dont le second volet décuple la désinvolture affichée par les premiers *Star Wars* envers la cohérence narrative, mettant ainsi en exergue la présence du « monde » (personnages, atmosphères, lieux) sur le récit. Cette logique favorise indubitablement toutes les dérives...

Deux figurines à l'effigie du Jedi Mace Windu, interprété dans les épisodes I à III par Samuel L. Jackson. Celle de droite est une contrefaçon : aspérités dans le plastique, imprécisions des articulations au niveau des bras, vêtements et jambes (fixes) fondus dans une même masse, visage moins ressemblant. Sur l'objet ne sont gravées ni l'estampille « Lucasfilm Ltd. » ni la date de fabrication.



1

5 Theodor Adorno et Max Horkheimer, « La production industrielle des biens culturels », in *La Dialectique de la raison*, Gallimard, Paris, 1974 (1944), p. 130.

6 Christian Viviani dit par exemple de *L'Attaque des clones* : « Le ton est résolument plus léger que dans le redondant *La Menace fantôme*, et surtout l'imaginaire visuel y est débridé et non seulement dopé pour encourager le commerce des produits dérivés (le redoutable Jar-Jar est ici réduit à la portion congrue) » (« *Star Wars, Episode II: L'Attaque des clones* », in *Positif*, n° 496, juin 2002, p. 46). Le personnage virtuel de Jar-Jar est presque invariablement considéré comme l'archétype de l'infantilisme de cet épisode. Les mouvements désordonnés de ce « sauvage stupide au grand cœur » (dont la représentation raciste renvoie au stéréotype du serviteur noir du cinéma classique hollywoodien) destinés à exhiber la perfection du numérique ont agacé plus d'un spectateur, y compris les fans, si bien que la Sénatrice Amidala a tôt fait de prendre congé de lui au début de l'épisode suivant.



2



3

Deux versions du chasseur de primes BosskTM. La poupée avenante de 1980 fait place au monstre hostile de 1997.

7 Les implications discutées ici ne sont pas valables dans tous les cas : il peut également s'agir de personnages qui traversent les deux trilogies, qu'ils soient interprétés par le même acteur (Empereur/sénateur Palpatine) ou par des comédiens d'âge différent (par exemple la tante Beru, ou Anakin Skywalker).

8 Il s'agit là d'une conception abstraite des personnages envisagés comme des forces qui interagissent dans le récit en obéissant à certaines configurations-types (voir A. J. Greimas, *Sémantique structurale*, Larousse, Paris, 1966). Dans le modèle pluristratifié qu'André Gardies applique au phénomène de la persona filmique, l'« actant » représente le niveau caractérisé par le plus fort degré de virtualisation (après le « comédien », le « personnage » et le « rôle »). Voir sur ces questions André Gardies, « Esquisse pour un portrait sémiologique de l'acteur », in *Le Conte de l'ombre*, Editions Aléas, Lyon, 1999, ainsi que mon article « L'Éclatement du personnage chez David Lynch », in *Décadrages*, n° 4-5, printemps 2005.

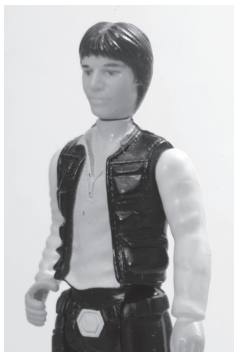
9 Robin Wood, *Hollywood from Vietnam to Reagan*, Columbia University Press, New York, 1986, pp. 163-164.

10 Christian Metz, *Le Signifiant imaginaire*, Christian Bourgeois, Paris, 1977, p. 104. L'article « Je sais bien, mais quand même... » (1964) de Mannoni est repris dans *Clefs pour l'Imaginaire ou l'Autre Scène*, Seuil, Paris, 1969, pp. 9-33.

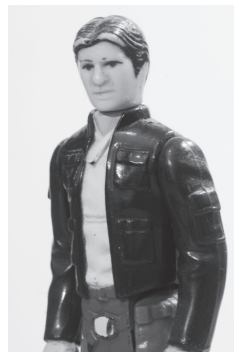
11 Dans l'ouvrage où il aborde la fiction comme une « feintise ludique (partagée) », Jean-Marie Schaeffer soutient une conception universaliste en s'appuyant précisément sur ce point : « Le fait que partout les enfants s'adonnent à des jeux fictionnels confirme indirectement la justesse de l'hypothèse, dans la mesure où l'autostimulation imaginative est indissociable de tout jeu fictionnel » (*Pourquoi la fiction ?*, Seuil, Paris, 1999, p. 231).

actancielle»⁸ des différents personnages demeure identique entre la première et la seconde trilogie, si bien que l'on peut substituer sans difficulté un Skywalker à l'autre (Anakin à Luke), les Gungans aux Ewoks, etc. On constate donc que la concrétude du produit dérivé n'interdit pas qu'il puisse se référer à des phénomènes narratifs plus généraux. La vaste entreprise de recyclage opérée *via* les ressorties des épisodes et la multiplication des *sequels* ou *prequels* participe en fait d'une logique industrielle semblable à celle qui régit le marché des jouets. En outre, le public cible de ce type de figurines est majoritairement constitué d'enfants, ou d'adultes perpétuant de façon nostalgico-régressive un geste de consommateur intégré lorsqu'ils étaient plus jeunes. Or c'est précisément ce type d'attitude que Robin Wood stigmatisait en classant la première trilogie parmi ces films qui « construisent le spectateur adulte en tant qu'enfant, ou, plus précisément, en adulte infantilisé, en un adulte qui aimerait être comme un enfant », précisant que si l'enfant « accepte l'illusion », « l'adulte infantilisé le fait et ne le fait pas, tous deux simultanément »⁹. Mais cette attitude « infantile » ne serait-elle pas rien d'autre que le positionnement exigé par la grande majorité des films, qui enjoignent le spectateur à les recevoir sur le mode paradoxal du « Je sais bien... mais quand même » nécessaire à la satisfaction d'un désir de fiction, ainsi que l'a montré Christian Metz dans sa discussion de la notion de « suspension volontaire de l'incrédulité » empruntée au psychanalyste Octave Mannoni ?¹⁰

Les parentés qui existent indéniablement entre la fiction – dont *Star Wars* exacerbe les caractéristiques en vertu de l'irréalité foncière de son univers fantaisiste – et l'activité ludique nous ramènent aux figurines¹¹. En effet, les jeux d'enfants auxquels les figurines furent prioritairement destinées me semblent constituer le lieu d'un redoublement d'une expérience cinématographique basée sur des principes analogues : il s'agit avant tout de participer mentalement à la création d'un monde à par-



4



5



6

Figurines de Han Solo (interprété par Harrison Ford) sorties respectivement en 1977, 1982 et 1997.

tir d'éléments physiquement présents (une image projetée, un jouet). C'est pourquoi on peut dire que les plus anciennes ramifications extra-filmiques de l'univers de *Star Wars*, avant d'être assimilées et balisées par diverses instances officielles de production, se déroulèrent dans l'esprit des gamins qui « donnèrent vie » aux personnages reproduits en développant quantité de récits partiellement déterminés par les composantes diégétiques des films et par les caractéristiques des personnages représentés. L'intrigue proposée par les productions cinématographiques de Lucas paraît nécessairement ténue en comparaison de tous les « possibles » engendrés dans l'imaginaire enfantin à partir de jeux répétés avec les figurines. Assurer l'expansion de cet univers, c'est en fait ce à quoi s'attèlent depuis une quinzaine d'années romanciers et auteurs de *comics*. Telle me semble être également la fonction des figurines pour le collectionneur, non pas seulement dans leur dimension matérielle propre, mais aussi en raison des particularités de leur conditionnement (par exemple *via* les informations véhiculées par le texte figurant sur les boîtes) et grâce aux liens que leur référent établit avec les films. C'est sur de telles singularités d'intérêt « narratologique » que j'aimerais me concentrer, après quelques informations contextuelles sur les rapports de la société de Lucas à l'industrie des produits dérivés et sur les relations qui s'établissent entre le personnage de fiction, l'acteur et la figurine.

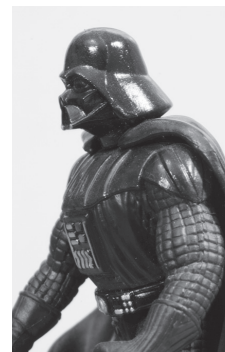
De Lucasfilm à Hasbro

Deux uniques marques sont susceptibles d'apparaître sur les emballages des figurines *Star Wars* : Kenner et/ou Hasbro, à moins qu'il ne s'agisse de copies illégales à la facture plus grossière (*fig. 1*). Durant la période 1977-1985, la société Kenner possède l'exclusivité de la franchise *Star Wars*, créant dans cet intervalle une centaine de figurines ³/₄ distinctes issues de la première trilogie (en France, ces produits sont distribués par Meccano). En 1985, après la sortie des dessins animés *Droids* et *Ewoks*, la production cesse, Lucas ne prévoyant pas de prolonger la saga avec de nouveaux films¹². Ce marché lucratif – à la fin des années 1970 déjà, les royalties touchées sur les jouets assurent à Lucasfilm Ltd. des rentrées annuelles d'environ 10 millions de dollars¹³ – était donc directement lié à la sortie en salles, et s'est rapidement épuisé. En 1991, Hasbro rachète la société Tonka ainsi que ses filiales Parker Brothers et Kenner¹⁴. Quatre ans plus tard, une nouvelle gamme *Star Wars* est lancée. Les figurines sont de fabrication plus soignée (*fig. 2-3*; elles sont notamment munies d'une articulation supplémentaire à la taille), campent des postures plus dynamiques (*fig. 4-6 et 7-8*), mais représentent des individus exagérément musclés par rapport aux acteurs auxquels elles sont censées renvoyer.

La figurine de Darth Vader en 1977 et son équivalent « body-buildé » de 1997.



7



8

¹² Voir www.grenierajouets.com/guide-sw/starwars/le-Guide-des-Jouets-et-Objets-StarWars.htm

¹³ Selon Chris Salewicz, *George Lucas. The Making of his Movies*, Thunder's Mouth Press, New York, 1999 (1998), p. 75.

¹⁴ Voir www.hasbro.fr/img/fr_hasb4_030220.pdf

Elles s'autonomisent par conséquent de leur modèle pour s'inspirer des super-héros, voire plus précisément de la série des « Maîtres de l'univers » produite par Mattel durant les années 1980. Estampillée Kenner et Hasbro, cette série se contente en fait de reproduire quelques personnages-clés déjà présents dans l'ancien catalogue de Kenner. Le tournant décisif survient par contre en octobre 1997, lorsque Lucasfilm Ltd. annonce la sortie des « Editions Spéciales » ainsi que la préparation d'une seconde trilogie, et octroie à Hasbro une extension de licence (par ailleurs prolongée dans un contrat ultérieur jusqu'en 2018)¹⁵ : l'exploitation de la franchise *Star Wars* par le fabricant de jouets connaît alors un nouvel élan. En 1999, avec la pléthore d'objets dérivés de *La Menace fantôme*, Hasbro cesse d'utiliser le nom commercial de Kenner, mais la présentation du produit ne subit aucun changement notable, puisqu'il s'agit toujours d'une boîte transparente collée sur une surface cartonnée. L'année de sortie du premier *prequel* correspond à une phase de diversification des produits dérivés destinés à un usage ludique. En témoigne l'acquisition d'une licence *Star Wars* par la firme LegoTM, une entreprise qui, jusque-là, avait strictement exploité des gammes développées dans ses murs sans ne jamais faire référence à un univers fictionnel préconstitué (*fig. 9*). Dans ce cas, l'intermédialité fonctionne à plein régime, puisque le *design* cuboïde de ces jouets de construction inspire à son tour le graphisme d'univers vidéoludiques (voir l'article d'Arsenault et Perron

15 Pour les détails de ce contrat, voir la notice « Hasbro Gets Lengthy Extension on Star Wars License » sur www.animationmagazine.net/article.php?article_id=459 :

Publicité pour les produits LegoTM commercialisés en 2006, notamment basés sur les engins apparaissant dans *Le Retour du Jedi* (1983).



dans ce dossier), tissant un pont entre deux époques de l'histoire du divertissement pour enfants qui, dans une certaine mesure, se reflètent également au niveau de la genèse des deux trilogies (l'ère du numérique supplantant l'époque des maquettes).

Avec la reprise par Hasbro, la multiplication des reproductions miniatures de personnages connaît une croissance exponentielle. À partir de la série «Power of the Jedi» de 2000-2002, les gammes ne sont plus nécessairement liées à un film spécifique, mais à l'ensemble de la saga dont l'homogénéité mondaine est dès lors soulignée, ce qui consacre la suture entre les deux trilogies. Il va sans dire qu'une telle circulation entre les films est propice à une recrudescence de l'offre. En outre, les séries parallèles et les personnages identiques déclinés en plusieurs versions se multiplient au sein de la gamme tirée de *La Revanche des Sith*¹⁶, et une «Saga Collection» est lancée en 2006 (une cinquantaine de figurines inédites ou re-sculptées), prétexte pour ressortir la quasi-intégralité d'un catalogue par ailleurs passablement élargi, et explicitement conçu pour toucher de surcroît un public de collectionneurs. La firme a même alimenté le contact avec ceux-ci en initiant, au cours de l'an 2000, une stratégie consistant à leur proposer de sélectionner sur le site «hasbro.com» parmi cinq figurines celle qu'ils préféreraient voir fabriquer dans le courant de l'année. Internet permet ainsi de renforcer considérablement le dialogue avec le public selon un principe qui gouvernait déjà de nombreuses productions de masse diffusées sur un support papier. Je pense principalement aux *comics* des années 1960, dont le courrier des lecteurs fournissait parfois la matière des récits¹⁷. Non seulement le vote proposé par Hasbro – pratique reconduite par la suite – débouche sur un produit commercialisé (ainsi la boîte de la figurine de Ellorrs MadakTM porte-t-elle la mention «*Fan's Choice Figure* n° 1»), mais les différentes étapes de l'élaboration de la figurine ont pu être suivies sur le site, des dessins originaux jusqu'à l'apposition des couleurs, en passant par le façonnage d'un prototype en cire et résine. Ce que le fabricant de jouets veut ainsi prouver, c'est à quel point la construction de ses produits est soumise à un contrôle minutieux et reçoit à toutes les phases de son façonnage l'aval de Lucasfilm Ltd. Cette démarche témoigne d'une volonté d'offrir la représentation la plus conforme possible à l'image du protagoniste dans le film, rapprochant ainsi le jouet – dont le potentiel proprement «ludique» n'est, soulignons-le, aucunement valorisé par cette démarche – des modèles réduits pour collectionneurs. Le fait que le personnage dont l'effigie fut plébiscitée soit l'un des clients de la *cantina* du film sorti en 1977 et non, pour prendre l'un des autres choix proposés, un pilote de la «course de chars» de *La Menace fantôme* révèle

16 Par exemple, plusieurs personnages déjà édités connaissent une seconde version sous une forme transparente et bleutée qui correspond à leurs apparitions «hologrammatiques» dans les films lorsqu'ils entrent en communication à distance. Le référent n'est dès lors plus l'image d'un personnage dans le film, mais l'image d'une image.

17 Voir par exemple la série de *comics* *Les Quatre Fantastiques* (*Fantastic Four*) de Jack Kirby et Stan Lee au début des années 1960, dans laquelle apparaît d'ailleurs à plusieurs reprises le motif de la réduction des héros à des figurines manipulées par le *villain*. Dans le volume 1, n° 11 de février 1963, les personnages lisent le courrier des lecteurs, et répondent à ceux-ci sous une forme narrative en relatant la rencontre entre Red et Ben («Les lecteurs aimeraient entendre ça»), ou en expliquant avec force *flash-backs* pourquoi, contrairement à ce qu'auraient laissé entendre certains lecteurs, le personnage féminin de Jane n'a pas été mis en retrait jusque-là – ces trois planches sont du pain béni pour adeptes de *gender studies* (Ben déclarant par exemple : «Si l'on racontait l'histoire de Lincoln dans notre magazine, les lecteurs n'aimeraient pas que l'on parle de sa mère!»). Dans l'univers de *Star Wars*, l'influence exercée en retour par les produits dérivés sur la genèse des films s'effectue à de nombreux niveaux, notamment en ce qui concerne le choix des personnages principaux de la saga.

18 Ce propos se complique si l'on prend en compte les relations internes à l'univers étendu des produits dérivés. En effet, le personnage élu par les fans appartient à une espèce (les Duros) que l'on distingue parfois dans les arrière-plans de *comics*, et plus significativement qui pullule dans le jeu vidéo *Super Star Wars* de 1992. En raison de phénomènes de catégorisation générique impliqués par l'univers étendu (voir *infra*), il ne s'agit donc plus (seulement) d'un personnage associé à *Un nouvel espoir*.

19 Sur ce célèbre site de vente aux enchères de marchandises neuves ou d'occasion, l'offre en produits dérivés *Star Wars* est colossale (plus de vingt-cinq mille articles chaque semaine). Lorsque le vendeur est un particulier, il arrive qu'il livre des informations autobiographiques (notamment en motivant pourquoi il vend son lot) qui, récoltées à large échelle, permettraient d'établir les différents profils des collectionneurs. On constate notamment que nombre d'entre eux ont conservé pendant des années des figurines 3^{3/4} sans les extraire des boîtes, détournant ainsi ces jouets de l'usage auquel ils étaient presque exclusivement destinés dans les années 1980. Il n'est pas rare que les originaux de l'époque de la première trilogie conservés dans leur boîte fermée et en parfait état se vendent jusqu'à cent fois plus cher que leur prix d'achat. Un exemple au moment où j'écris cet article : un acheteur a enchéri pour une figurine de Han Solo de 1978 pour un montant de 1040 dollars US.

20 Cette accessibilité quasi totale (du moins pour ceux qui y mettent le prix) se distingue des conditions de vente en magasins. En effet, le nombre de figurines diffusées n'est pas identique pour chaque personnage dans toutes les régions du globe (les commerces plus fournis sont bien sûr les grandes chaînes américaines, qui parfois ont l'exclusivité d'une certaine figurine), ce qui crée des phénomènes de plus-value. Les cotations tiennent notamment compte des erreurs de confection auxquelles le fabricant a remédié ultérieurement, de sorte que ce sont paradoxalement les exemplaires «défectueux» qui se vendent au plus haut prix. Les différences sont parfois minimes, portant par exemple sur le texte d'accompagnement : ainsi un R2-D2 dont le descriptif comprend la mention «Imperial Trash Compactor» est-il cinq fois plus coté que son équivalent à la mention «Death Star Compactor» (*Star Wars Action Figure Price Guide*, op. cit., pp. 126-127).

à mon sens que le groupe majoritaire d'internautes qui accordèrent leur suffrage à Ellorrs Madak™ ne se composait pas uniquement des *kids* ayant découvert *Star Wars* à la fin des années 1990 avec la seconde trilogie¹⁸. En effet, la nostalgie engendrée par le rappel des premiers volets de la saga à travers la sortie des *prequels* conditionne également l'attitude des consommateurs de produits dérivés. Ainsi s'explique le fait que les figurines *vintage* sous emballage se négocient à prix d'or sur «*ebay.com*»¹⁹ – Internet a considérablement bouleversé le mode d'accès à la marchandise, favorisant l'hétérogénéité du public et la circulation des exemplaires rares²⁰. Hasbro a d'ailleurs intégré cette demande dans sa stratégie de vente en proposant la série «*The Original Trilogy Collection*», dont les boîtes reproduisent exactement celles qui comprenaient les figurines entre 1977 et 1985. Significativement, l'objet commercialisé s'est en partie déplacé de la figurine elle-même (qui, elle, est sculptée selon des standards physiologiques et articulatoires récents) à ce qui fait le signe de son historicité en tant que produit de consommation : la boîte est elle-même incluse dans un emballage transparent, et le verso présente une photographie du produit originel, boîte comprise. Par exemple, le *Stormtrooper*™ des années 1980, malingre et dont le tronc et la tête donnent l'impression d'être sommairement coulés dans une seule masse, a fait place à la stature plus robuste et à la facture détaillée d'un nouveau modèle, mais c'est principalement sur la fidélité de la repro-



10



11

duction de la boîte proprement dite que le commentaire promotionnel fait porter l'intérêt (*fig. 10-11*). Si l'on consulte la liste des produits récents mis aux enchères sur «*ebay.com*», on observe que les figurines n'ont dans leur grande majorité jamais été extraites de leur conditionnement. Afin de proposer à des collectionneurs d'anciennes figurines sous emballage, de nombreux vendeurs ont même «restauré» le bulbe plastique en le recollant de façon extrêmement minutieuse sur le carton. Il ne s'agit par conséquent plus de jouer à la poupée, mais d'entreposer un bibelot ou de l'exposer (toutes les boîtes comprennent une perforation ou un crochet pour les suspendre, initialement prévu pour les présentoirs des magasins). Will Brooker a noté combien, avec la prévision de la ressortie de la première trilogie en 1996, l'évolution qu'ont subie les produits dérivés et leurs coûts par rapport aux années de sortie de la trilogie fondatrice témoigne d'un changement du public-cible, qui est désormais constitué de personnes plus âgées²¹. La clôture «textuelle» de l'hexalogie permet aujourd'hui de massifier la production en circulant librement dans l'intégralité du monde *Star Wars*, ainsi qu'à travers les époques du vécu des spectateurs-consommateurs.

²¹ Will Brooker, «New Hope: The Postmodern Project of *Star Wars*» (1996), repris in Sean Redmond (éd.), *Liquid Metal. The Science Fiction Film Reader*, Wallflower Press, Londres, 2004, p. 300.

Lorsque Kennervint à *Star Wars*: la prédisposition des films au merchandising

On peut se demander comment un cinéaste prétendument «expérimental» de la fin des années 1970 en est venu à bénéficier de cette source de revenus prodigieuse que constitue le commerce de produits dérivés *Star Wars*. L'histoire est passablement connue, rabâchée dans moult commentaires hagiographiques destinés à valoriser l'esprit visionnaire de Lucas (en gommant corrélativement la dimension purement mercantile de la démarche, qui a quelque chose de presque indécent au vu de l'ampleur actuelle du phénomène): lors de pourparlers avec la Fox contemporains de la phase préparatoire du film, le réalisateur renonça à exiger un salaire supérieur comme le conseillait son agent, mais demanda à contrôler la réalisation des suites et à posséder tous les droits sur le *merchandising*. Cette approche aurait été une innovation à la fin des années 1970, si l'on suit le propos de Marcus Hearn: «Qui se préoccupait des produits dérivés? A l'époque, il ne s'agissait guère que de posters et de tee-shirts. L'accord fut signé le 20 août 1973 [...]»²².

²² Marcus Hearn, *Le Cinéma de George Lucas*, Editions de la Martinière, Paris, 2005, p. 82.

Précisons: les produits dérivés n'ont pas attendu George Lucas pour faire rêver les enfants. Les jouets ou bibelots à l'effigie du Mickey Mouse de Disney, du pingouin Alfred de Saint-Ogan (*Zig et Puce*) ou de *Felix the Cat* existent depuis près d'un demi-siècle. Toutefois, non seulement de telles reproductions se réfèrent exclusivement à un support dessiné,

23 La visualisation photographique du personnage qui reprend parfois le cadrage exact d'un plan du film assoit un lien étroit avec le référent filmique. Cette association explicite est plutôt rare dans le marché de la figurine, même actuel (voir par exemple les dessins sommaires qui composent le graphisme des produits dérivés des récents *Batman Begins* ou *Les Quatre fantastiques*: situés entre l'intertexte bédéique et la représentation filmique, ces emballages tendent à autonomiser le produit par rapport à son référent). Notons que les boîtes de la gamme originale Kenner (1978-1985) accordaient une place beaucoup plus grande à l'image du film (l'entièreté du carton) – souvent d'ailleurs recadrée pour mettre en évidence un personnage, ou extraite d'une photographie de plateau –, alors que les *packagings* récents privilégient des fonds qui renvoient plus généralement à l'environnement du personnage, ou un modelage plus élaboré de la boîte elle-même (voir la série « *Revenge of the Sith* »).

24 Font exception quelques rares figurines exclusivement vendues lors de conventions dont la boîte, différente de celles qui sont disponibles dans le commerce, est souvent signée par l'acteur. La figurine remplit dès lors un autre rôle: échappant partiellement au fabricant, elle devient l'équivalent d'une photographie autographiée de stars. Voir par exemple la figurine du robot R2-D2 dont la boîte comporte une image de l'acteur nain Kenny Baker (*Star Wars Action Figure Price Guide*, op. cit., p. 11).

25 L'utilisation prévue pour ces diapositives grâce à des jumelles grossissantes vendues séparément (elles-mêmes rattachées à l'univers *Star Wars*, puisqu'elles sont conçues sur le modèle de celles dont se sert Luke dans *Un nouvel espoir*) n'est pas sans parenté avec certains jouets optiques pré-cinématographiques. Ce rapprochement vaut également pour la gamme de produits que Kenner puis Hasbro désignent significativement par le terme « dioramas », décors en carton qui reproduisent l'espace d'une séquence du film (voir de l'un de ses « plans-tableaux ») et dans lesquels l'usager peut placer des figurines.

26 *Empire of Dreams: The Story of the « Star Wars » Trilogy* (Edith Becker et Kevin Burns, 2004).

27 L'actrice Carrie Fisher adopte fréquemment une posture quelque peu ironique lorsqu'elle évoque sa collaboration à *Star Wars*. Cette attitude se voit même mise en scène dans *Scream III* (Wes Craven, 2000), où elle interprète dans une brève séquence le rôle d'une comédienne qui n'aurait pas été retenue par Lucas lors du casting d'*Un nouvel espoir*.

mais de nombreuses mutations socio-économiques sont intervenues (dont l'examen dépasse l'ambition du présent article). Ainsi faudrait-il considérer par exemple la place accordée à l'enfant dans la société et au divertissement dans l'éducation (ainsi que le mouvement corrélatif de laïcisation/mercantilisation d'une fête comme Noël), les effets du confort économique d'une certaine couche de la population occidentale durant les années 1980, la question des processus de concentration de l'industrie du jouet et de ses réseaux de diffusion, l'évolution des techniques utilisées, etc. Certes, la fin des années 1960 s'inscrivait déjà dans un paradigme similaire à celui dans lequel le *merchandising Star Wars* vit le jour, mais il s'agissait d'une période où les studios hollywoodiens s'essouffaient, peinant notamment à toucher la plus jeune clientèle. Il fallut l'exacerbation de la culture de masse par les productions cinématographiques elles-mêmes pour que les marchandises dérivées puissent connaître un tel essor et *inonder* le marché. Les têtes blondes de l'immédiat après-guerre ne jouaient pas à l'infini la scène de l'arrestation de *Casablanca* en manipulant un Peter Lorre ou un Humphrey Bogart miniature. Quelque chose de nouveau est advenu avec *Star Wars* – ou plutôt à l'époque de l'émergence des *blockbusters* dont sa sortie est contemporaine – qui tient à la supplantation du film par le monde qu'il offre (et dans lequel il permet de s'immerger totalement), et à l'éviction subséquente de l'acteur au profit du personnage.

Il faut préciser en effet qu'aucune boîte de figurines *Star Wars* ne comporte la mention « Harrison Ford » ou « Mark Hamill », bien que le portrait de ces acteurs apparaisse systématiquement dans une image du film collée sur le carton de l'emballage²³. Ainsi, même lorsqu'il s'agit de personnages humains et non d'interprètes dissimulés sous un masque, l'objet commercialisé ne se réfère pas aux acteurs, se contentant de faire figurer les noms fictionnels²⁴. Il se peut également que le produit désigne le film dans la réalité de son support matériel: les diapositives livrées avec certaines figurines de la série « Power of the Force » (Kenner/Hasbro, 1997) peuvent être considérées comme des répliques de photogrammes (fig. 12-13)²⁵.

Dans un entretien filmé de *L'Empire des rêves*²⁶, l'actrice Carrie Fisher (qui interprète Leia Organa dans la trilogie de 1977-1983) plaisante à propos de cette dépossession de soi imposée par Lucas à ses acteurs: « Nous avons abandonné notre droit à notre image. Donc quand je me regarde dans le miroir, je dois quelques dollars à George... »²⁷ Elle relativise néanmoins la place effective de l'acteur dans ce phénomène: « Je ne suis pas vraiment célèbre, c'est la princesse Leia qui l'est... et je lui ressemble ». Nous sommes aux antipodes du *star system* sur lequel Hollywood avait capitalisé durant des décennies (voir les remarques d'Edgar Morin

sur la «star-marchandise», dont les principes industriels sont en fait décuplés avec le *merchandising* inauguré par *Star Wars*²⁸. A Hollywood, les acteurs étaient pourtant déjà, d'une certaine manière, des «figurines» entre les mains de «moguls». Sans entrer dans la psychologie de comédiens qui n'ont pas réussi à faire carrière après *Star Wars* (contrairement à Harrison Ford) tout en voyant foisonner le commerce de leurs avatars miniaturisés et accompagnés de leur photographie (il suffit à Carrie Fisher de jeter un œil au «Toys Are Us» du coin pour tomber sur une image d'elle-même la représentant avec vingt années de moins), on peut constater que la remarque de l'actrice quant à l'éviction des personnes réelles au profit des personnages correspond à la stratégie adoptée par les fabricants de jouets. En effet, la facture et la taille des figurines interdisent souvent que le visage de l'acteur soit vraiment reconnaissable dans son imitation, alors que nombre d'attributs (habillement, équipement, etc.) permettent d'identifier sans équivoque le personnage représenté. De plus, une grande part de la gamme vendue par les fabricants Kenner ou Hasbro est consacrée à des protagonistes du film auquel il n'est pas possible d'associer un acteur : la majorité des spectateurs n'a aucune idée de la personne qui se cache derrière les masques en latex des monstres, et ne sait pas si les armatures d'apparence métallique des robots contiennent un être vivant. La «réification» du jeu d'acteur soumis aux contraintes imposées par le travail des techniciens chargés des effets

28 «Le *star system* est d'abord *fabrication*. Ce mot est spontanément utilisé par Carl Laemmle, l'inventeur des stars [...]. Une véritable chaîne manufacturière happes les belles filles détectées par le *talent-scout*, rationalise, standardise, trie, élimine les pièces défectueuses, sertit, assemble, façonne, polit, enjolive, starifie en un mot. Le produit manufacturé subit les derniers essais, on le rode, on le lance» (Edgar Morin, *Les Stars*, Seuil, Paris, 1972, p. 99). Avec le film de George Lucas, cette logique a gagné toutes les composantes du film : raconter le travail en coulisses des techniciens devient un peu comme dévoiler une part de la vie intime d'une star (qui est désormais le film et son monde). Récemment, le cinéaste William Friedkin expliquait comment le film de Lucas a selon lui bouleversé l'industrie du cinéma : «Le tournant a plutôt été *La Guerre des Étoiles*. *Les Dents de la mer* n'était pas très différent de ce qui se faisait à l'époque : le livre avait été un best-seller, c'était pensé comme un film catastrophe... Mais *La Guerre des Étoiles* ne ressemblait à rien de connu. [...] Le genre de films qui m'intéressait est tout à coup devenu obsolète. C'est comme si j'avais été marchand de chevaux et que le type en face venait d'inventer la Ford T. [...] Voilà pourquoi aujourd'hui je suis dans une chambre minable du Ritz, alors que Lucas vit dans un palais plus grand que Versailles!» (Laurent Vachaud, «Entretien avec William Friedkin», *Positif* n° 545-546, juillet-août 2006, p. 44). La logique tayloriste de cette «Ford T» que fut *Star Wars* aux yeux du réalisateur de *L'Exorciste* se manifeste de façon hyperbolique dans les usines des fabricants de jouets.



12



13

Mon Mothma™, leader de l'Alliance Rebelle. La boîte contient une diapositive d'un plan du *Retour du Jedi*.

spéciaux prédispose les personnages à leur autonomisation sous forme de figurines. Avec la trilogie bouclée récemment, l'infographie dont résulte un grand nombre d'*aliens* consacre cette disparition de l'acteur, même s'il y a généralement toujours quelqu'un pour «incarner» ce type de personnage sur le plateau. Les doublures ou les cascadeurs n'ont jamais été des stars : c'est l'aura attaché au personnage qu'ils interprètent brièvement qui est reversée sur l'acteur célèbre. Si l'on considère *Star Wars* du point de vue des figurines, ce dernier chaînon est rompu, comme si les acteurs n'étaient eux-mêmes que la doublure de leurs personnages. Cet aspect correspond à ce que j'ai dit dans l'introduction de ce dossier sur le primat de l'«effet-monde» de *Star Wars* : l'univers graphique conçu par les collaborateurs de Lucasfilm Ltd. continue de susciter l'intérêt du public en dehors du récit filmique. Outre cette dimension proprement visuelle, on peut ajouter la façon passablement sommaire dont Lucas traite la psychologie de ses personnages. En effet, leur importance est relativisée dans les films mêmes, où ils correspondent plus à des «places» au sein d'un schéma narratif qu'à des représentations crédibles et riches d'êtres de chair et de sang. Ce primat du stéréotype sur la singularisation tend également à amoindrir l'impact de la performance des acteurs.

Avant la sortie d'*Un nouvel espoir*, le responsable de la promotion du film, Charles Lippincott, essuie le refus de tous les fabricants de jouets auxquels il avait proposé de souscrire pour une licence relative aux produits dérivés de *Star Wars*. Ces réactions prouvent que, même pour un film de «science-fiction», cette stratégie commerciale n'était pas du tout entrée dans les mœurs. Peu avant la sortie en salles, Kenner Toys décide néanmoins d'acquérir les droits, mais ne sera pas capable de faire face au succès phénoménal du film. C'est pourquoi, à l'occasion des fêtes de Noël 1977, la firme commercialise un produit aujourd'hui connu sous le nom de «boîte vide» : les enfants reçurent une boîte sur laquelle figuraient les représentations photographiques de figurines qu'ils ne recevraient qu'en mars 1978. Celle-ci contenait un bon à remplir, substitut provisoire garantissant la possession prochaine desdits objets²⁹. Cette stratégie anticipait en quelque sorte autant la pratique de certains collectionneurs d'aujourd'hui (l'intérêt pour les boîtes, pour le «péritexte» de ce paratexte filmique) que, ironiquement, la virtualisation des personnages de *Star Wars* à l'écran. Le succès de cette boîte vide³⁰ est révélateur de l'interdépendance de ce type de figurines envers le film : la référence au monde diégétique garantit à elle seule la valeur ajoutée du produit, si bien que la transaction peut même se passer de la présence effective des figurines. Les fabricants de ce type de produits n'ont d'ailleurs jamais rien fait d'autre que de «vendre du vide», car ce ne sont aucunement les

²⁹ Il s'agissait de quatre figurines (alors que le dessin de la boîte en annonçait déjà douze) correspondant aux personnages suivants : Luke Skywalker, Leia, Chewbacca et R2-D2.

³⁰ Voir Stephen Sansweet, *op. cit.*, p. 13.

quelques dizaines de grammes de ces poupées de plastique fabriquées en Chine qui justifient ne serait-ce que le 10% de leur coût, mais uniquement l'estampille «Lucasfilm Ltd.» et l'appartenance de leur référent à un univers célèbre. Ce phénomène de plus-value exige donc que nous effectuions quelques allers-retours entre les composantes du monde des films et leurs effigies.

Question d'échelle(s)

Ce n'est pas un hasard si les *Star Wars* ont suscité l'un des marchés de la figurine les plus rentables qui soit : la façon dont George Lucas conçoit son travail correspond tout à fait au fantasme d'omnipotence satisfait chez l'enfant *via* la manipulation d'engins miniatures dans un monde qui «s'accorde à [ses] désirs»³¹. Cet aspect est d'ailleurs thématiquement dans *L'Attaque des clones* : lorsqu'Anakin avoue avoir massacré les hommes des sables dans une séquence qui prend significativement pour cadre l'«espace de jeu» qui fut le sien lorsqu'il avait une dizaine d'années, l'adolescent affirme ne pouvoir supporter le fait que les choses de la vie ne soient pas aussi simples que les jeux de construction pratiqués enfant, où il s'agissait simplement de «réparer» des mécanismes (l'épisode I nous a montré combien ce gamin était habile en la matière)³². Au moment où il cède pour la première fois au «côté obscur», Anakin manifeste, après avoir évoqué ses activités enfantines, un désir de toute-puissance que seul Palpatine prétendra être en mesure de satisfaire. Sachant que ce politicien occupe par ailleurs en tant que Darth Sidious une position de «narrateur» dans ce récit dont il tire toutes les ficelles, on peut rapprocher le pouvoir auquel aspire Anakin de la création d'un monde sur un mode ludique (de la *feintise* systématique de Palpatine à la *fiction*, il n'y a qu'un pas). De plus, le jeune Jedi qui vient de perdre sa mère vise avant tout à surpasser la contrainte suprême, celle d'être confronté à la finitude. Or cette conjuration de la mort me semble inscrite dans la logique régressive de l'intérêt porté aux jouets par les collectionneurs adultes.

George Lucas fait indubitablement partie de ces derniers, déclarant par exemple dans un entretien réalisé au début du mois de mars 1977 (c'est-à-dire avant la sortie du «premier» *Star Wars*) :

«Un jour, j'ai eu une grande discussion avec George Cukor qui faisait une conférence et qui me disait détester l'expression «film-maker» et qu'il était, lui, un «film-director», qu'il dirigeait les acteurs. Et moi j'ai alors revendiqué l'expression «film-maker». Je me suis rendu compte que si je n'avais pu l'être, *j'aurais sans doute alors fabriqué des jouets.*»³³

L'exemple final est on ne peut plus éclairant dans le contexte qui est le nôtre. Si Lucas n'est pas devenu un modeste marchand de jouets comme

31 Je fais allusion ici à la citation du générique parlé du *Mépris* (1963) – «le cinéma substitue à nos regards un monde qui s'accorde à nos désirs» – que Godard attribue faussement à André Bazin (il s'agit en fait de la reprise partielle d'une phrase de Michel Mourlet).

32 Cette donnée est inscrite dans la représentation ambivalente du machinique qui a été relevée dans ce dossier par Laurent Guido et Charles-Antoine Courcoux. Alors que le jeune Anakin de *La Menace fantôme* dit (lors de la séquence du repas chez sa mère) employer son savoir-faire de technicien pour développer un scanner capable de détecter l'émetteur qui est «implanté dans son corps» (comme dans celui de tout serf de la planète Tatooine), et donc pour se libérer de son statut d'esclave, la technologie constituera inversement pour le Darth Vader qu'il deviendra le symbole de son assujettissement mental et physique.

33 Robert Benayoun et Michel Ciment, «Entretien avec George Lucas», *Positif*, n° 197, septembre 1977, p. 55. Il est intéressant que même les discours auteursants en passent par cet intérêt pour l'activité ludique qui conduit le cinéaste à produire des films comme on bâtit un parc d'attractions. Dans une analyse des motifs de *Star Wars* principalement basée sur des éléments biographiques, Alain Garsault affirmait : «Cette enfance lui a laissé des souvenirs précis et nombreux. Elle se prolonge dans son goût pour les jouets, dont les *Star Wars* sont un évident reflet, qu'il a en partie reporté maintenant sur les jeux vidéo» («Les paradoxes de George Lucas», *Positif*, n° 271, septembre 1983, p. 4).

le fut Méliès à la fin de sa vie, son rapport au cinéma est fortement marqué par cette dimension ludique que ses films s'emploient à transmettre. D'ailleurs qu'est-ce qu'un plateau de tournage chez ILM à l'époque de la première trilogie, si ce n'est un vaste grenier dans lequel s'amoncellent des joujoux improbables ? Les vaisseaux spatiaux résultent parfois de la combinaison ou de la transformation d'objets du quotidien, soit au niveau de leur *design* (souvent complètement invraisemblable pour des tels objets volants, à l'exemple de la navette du chasseur de primes Boba Fett, espèce de fer à repasser)³⁴, soit au niveau de leur conception proprement dite, dominée par un esprit dont rend compte Robert Benayoun, comme toujours enclin à relever ce qui participe au cinéma d'une dimension «surréaliste» :

«[...] 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.»³⁵

Bien sûr, cette remarque s'appuie sur des informations relatives au *making of* (dès lors véhiculées par l'instance de production même), non sur des observations résultant du seul visionnage. Toutefois, on peut faire le constat suivant : les jouets (du moins les engins auxquels sont associées les figurines ^{33/4}) préexistent en quelque sorte au film, ils constituent le support matériel du profilmique – l'existence concrète de modèles réduits – qui disparaîtra ensuite au sein de l'univers diégétique³⁶. L'Etoile de la Mort («*Death Star*», appelée également «Etoile Noire» dans les versions doublées des premiers épisodes) fut par exemple le résultat d'un assemblage de pièces standardisées (six carreaux différents réalisés à trois échelles)³⁷ qui conduisit les techniciens d'ILM à s'adonner à une activité similaire à celle des jeunes usagers d'une boîte LegoTM. Certes, ces maquettes n'apparaissent pas en tant que telles dans les films, comme cela est le cas dans le récent *Superman Returns* (Bryan Singer, 2006), où il

34 Pour l'anecdote (mais elle est révélatrice de la façon de faire des techniciens travaillant sur la première trilogie), la forme du «Slave I» a été dérivée de la silhouette des lampadaires qui bordaient les rues du quartier d'ILM à l'époque de *L'Empire contre-attaque* (selon Stephen Sansweet, *op. cit.*, p. 20).

35 Robert Benayoun, «L'horizon retrouvé (*La Guerre des étoiles*)», *Positif*, n° 197, septembre 1977, p. 49.

36 Je reprends ici la hiérarchisation des niveaux de réalité proposée par le filmologue Etienne Souriau («Les grands caractères de l'Univers filmique», in *L'Univers filmique*, Flammarion Paris, 1953). Le «profilmique» concerne ce qui a été placé devant la caméra au moment du tournage ; les éléments «diégétiques» sont quant à eux relatifs à l'univers du film.

37 Voir John Knoll, «Jour n° 42», *Star Wars. 365 jours*, Editions de la Martinière, Paris, 2005.



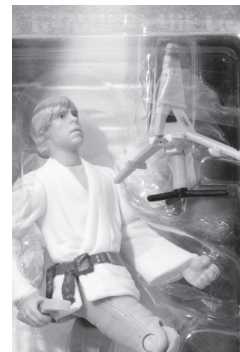
semble que l'artifice des séquences catastrophes des épisodes plus anciens consacrés au super-héros est dévoilé lorsque le « Méchant » expérimente les fléaux dont il concocte la diffusion massive en les reproduisant sur son « train électrique » (filmé en très gros plan comme pour se substituer à des vues réelles). Il y a toutefois dans *Un nouvel espoir* une exception à la dissimulation de la facticité des reproductions, bien que cet exemple n'entrave ni la diégétisation de l'élément profilmique ni l'impression de réalité : il s'agit du moment où le jeune Luke Skywalker joue avec une réplique miniature du vaisseau qu'il dit plus tard savoir piloter (appelé T-16 ou « *skyhopper* » dans l'univers étendu), et dont on aperçoit de façon partielle l'aile et une turbine dans l'encadrement de la porte du garage située à l'arrière-plan³⁸ (fig. 14). Ce plan montre donc simultanément le même engin à deux échelles différentes, comme si le principe du produit « dérivé » existait dans le monde même du personnage auquel les plus jeunes sont incités à s'identifier. Du reste, le T-16 fait partie des produits de la gamme Hasbro de 1997 (fig. 15) : il s'agit d'un jouet dont les dimensions correspondent à la maquette que manipule Mark Hamill dans le film. De plus, il existe une figurine de Luke qui représente précisément le moment où il joue avec sa maquette (fig. 16). Les différentes échelles sont déclinées, et ne correspondent plus seulement aux dimensions relatives de l'objet, mais au rapport de « proximité » qu'il entretient avec l'univers du film, le tournage de ce dernier ou les étapes de pré-production. En effet, les concepteurs de maquettes réalisent des prototypes à différentes échelles en fonction de certaines exigences liées à la composition du plan. Selon les cas, les modèles préparatoires se voient ensuite distribués sur plusieurs objets diégétiques. Ainsi le T-16 de Luke constitue-t-il lui-même l'esquisse du vaisseau transportant l'Empereur (« *Imperial Shuttle* ») au début du *Retour du Jedi*³⁹. Par ailleurs, certains jouets reproduisent des véhicules absents des films, mais représentés dans des albums de croquis : par exemple, l'apparence du « *Airspeeder*TM » (Hasbro « *Power of the Force* », 1997) ne correspond pas tout à fait à celle des biplaces à harpons à l'aide desquels la Rébellion tente de parer l'attaque des quadripodes impériaux dans la première partie de *L'Empire contre-attaque*, mais constitue une variation sur le même concept graphique qui n'a pas été retenue par les maquetistes. Le portfolio du *designer* Ralph McQuarrie est alors exposé sur un support très différent du poster ou de la page d'un « *Art of...* ». Il existe par exemple plusieurs éditions d'un personnage désigné sur la boîte comme le « *McQuarrie Concept Stormtrooper*TM » qui autorent le dessinateur des environnements de la première trilogie (voir l'introduction), et cela même de façon ritualisée (Hasbro sort chaque Noël un « *Pack Holiday Edition* » inspiré des illustrations du graphiste).

38 Ce rapprochement qui m'est apparu à la vision du film correspond à la description du décor faite par Knoll, *op. cit.*, « Jour 13 ».

39 Voir Stephen Sansweet, *op. cit.*, p. 27. Ces questions d'échelle se compliquent avec la gamme « *Mini-Vehicles* » (1978-1985) développée par Kenner afin de proposer des engins adaptés aux figurines 3^{3/4}, mais plus petits et moins onéreux (notons que les grands vaisseaux *Star Wars* se vendaient en Suisse au début des années 1980 entre 200 et 300 francs... Si l'on considère l'inflation, ces tarifs sont considérablement plus élevés que ceux pratiqués à partir de la fin des années 1990). Ainsi la navette « *ISP-6* », sorte de capsule ne pouvant accueillir qu'une seule figurine, s'inspire-t-elle du *design* de l'« *Imperial Shuttle* » (et donc du T-16), mais était vendue le dixième de son prix.



15



16

40 Par exemple, la réplique miniature du quadripode impérial commercialisée par Kenner devrait être au moins dix fois plus grande comparativement à la taille des chasseurs de l'Alliance (« *Snowspeeders*TM »).

41 Notons que l'Etoile de la Mort constitue véritablement un motif récurrent de la saga, puisque contrairement à leur habitude de faire varier l'apparence visuelle des armes d'un épisode à l'autre (l'effet de surprise s'exerçant sur l'ennemi diégétique comme sur le spectateur du film), les concepteurs graphiques ont repris cet élément dans *Le Retour du Jedi* (avec des variations minimes), et par conséquent à la toute fin de *La Revanche des Sith* (voir les images 21 et 22 de l'article de Laurent Guido qui procèdent à un rapprochement permettant de poursuivre l'isotopie du modèle sphérique). En outre, l'Etoile Noire est montrée sous une forme miniaturisée et hologrammatique dans *L'Attaque des clones* (il s'agit des plans de la future base que Dooku remet à Darth Sidious). Si l'on associe plus généralement à l'idée d'une menace le motif audiovisuel d'une boule émettant un bruit électronique – qui prend peut-être son origine dans l'*alien*-ballon du film parodique *Dark Star* (John Carpenter et Dan O'Bannon, 1974), d'autres objets de l'hexalogie participent également de cette série, comme la bombe que brandit le faux chasseur de primes au début du *Retour du Jedi*, ou la sonde envoyée par Darth Maul dans *La Menace fantôme*.

Le « monde *Star Wars* » qui décline par ailleurs constamment des figures de nains et de colosses se commercialise donc à différentes échelles (avec des invraisemblances induites par la nécessité de pouvoir introduire une figurine dans les engins, et de concevoir des reproductions maniables)⁴⁰. A l'intérieur des films, cette logique qui est liée à la réalisation des effets spéciaux se concrétise dans certains motifs visuels qui sont déclinés ou complexifiés à partir d'un concept de base identique (comme, à un autre niveau, le récit s'échafaude à partir d'un ensemble de schèmes narratifs préexistants). Prenons un seul exemple, celui d'un objet sphérique qui, parsemé de petites lumières et flottant dans l'espace, est associé à un élément machinique hostile susceptible d'agresser celui qui s'en approche. Ces caractéristiques valent dans *Un nouvel espoir* pour trois éléments diégétiques aux dimensions variables : le mécanisme de simulation de combat avec lequel Luke s'entraîne à parer des coups au sabre ; le robot qui accompagne Vader dans la cellule de la princesse Leia afin de la faire parler (la machine s'avance avec une seringue pointée comme un dard) ; enfin l'Etoile de la Mort, base spatiale au canon destructeur (voir ce motif sur la couverture du présent numéro). Sur le plan diégétique, le premier objet tient dans la paume de la main, le second est large comme le casque de Vader alors que le troisième a la grandeur d'une planète. Du produit manufacturé au « monde », voilà une trajectoire qui caractérise l'usage des produits dérivés de *Star Wars* destinés à une utilisation ludique, où la matière commercialisée est un support de l'imaginaire. Or, dans le film *Un nouvel espoir*, l'Etoile de la Mort nous apparaît successivement sur la surface de l'écran à différentes échelles lorsque le vaisseau de Han Solo s'en approche et que ses occupants découvrent progressivement le caractère gigantesque de l'« arme absolue » de l'Empire. Sa taille effective (sur l'écran ou devant l'objectif lors du tournage) est celle des deux autres objets sphériques qui s'inscrivent, du point de vue de certains attributs, dans une même série⁴¹. Certains détails de cette séquence méritent d'être rappelés. A peine sortis de « l'hyper-espace », les héros qui voyagent avec le Faucon Millénium tentent de gagner Alderaan, une planète qui vient d'être pulvérisée par l'Etoile de la Mort. Ils poursuivent un chasseur isolé de l'Empire qui les attire jusqu'à l'énorme base spatiale. La séquence est composée d'une alternance entre une première série de plans consacrés à l'équipage dans le cockpit et une seconde composée d'images filmées à travers la verrière de cet habitacle, comme si le spectateur se trouvait à la place du pilote. Dans le dialogue, les scénaristes mettent l'accent sur la disproportion de l'arme impériale (Luke dit que le chasseur s'approche de « cette petite planète [moon] », Obi-Wan rétorque que « ce n'est pas une planète, c'est

une base spatiale», alors que Han affirme que «c'est trop grand pour être une base spatiale»). Dans la série des contrechamps dédiés à l'Etoile de la Mort, celle-ci croît progressivement dans l'espace de la verrière qui redouble l'espace écranique, comme le visage de *L'Homme à la tête de caoutchouc* (1901) de Méliès (on ne s'étonnera donc pas que la base finisse également par exploser à la fin du film). La musique qui dramatise la séquence à partir du moment où Obi-Wan manifeste son appréhension, en accord avec le léger travelling avant des plans stellaires, souligne la crainte des protagonistes devant une menace «surdimensionnée» et imparable (la base attire le vaisseau grâce à un champ magnétique)⁴².

La cohérence visuelle respectée dans l'usage d'effets spéciaux divers nous incite à prêter attention à ces questions d'échelle durant la (seconde) vision du film, ne serait-ce qu'inconsciemment. L'«attraction» résulte aussi de l'enthousiasme du spectateur envers la qualité des effets : on oublie que ces vaisseaux ne sont pas réels tout en sachant qu'il s'agit de maquettes. L'exhibition paratextuelle des conditions de réalisation de tels films contribue à exacerber ce type de lecture, le spectateur actif, pour reprendre l'expression de Jean-Marie Schaeffer, son «savoir de l'arché»⁴³.

Le hors-champ du film comblé par le jouet

Non seulement les objets placés devant la caméra doivent être réalisés «à l'échelle», mais un autre paramètre influe sur les caractéristiques diégétiques d'éléments profilmiques : *l'échelle des plans*. En effet, la part de l'«univers étendu» qui entretient la plus grande relation de proximité avec la diégèse filmique est évidemment cet espace qui jouxte ce qui apparaît à l'image : le hors-champ. La question du cadrage, fondamentalement corrélée à la présence d'une personne dans le champ⁴⁴, est donc importante si on analyse la représentation que le film nous donne de l'individu à partir duquel le fabricant de jouets concevra une figurine. Certains personnages reproduits n'apparaissent en effet que dans de (brefs) gros plans, de sorte que la latitude laissée au concepteur de la figurine est inversement proportionnelle à l'ampleur du champ couvert par la caméra. Une anecdote relatée dans *Lucasfilm Magazine* à propos du personnage de Sly MooreTM (l'acolyte féminin de Palpatine durant les réunions du Sénat) permet de prendre la mesure de la contribution du fabricant de produits dérivés à la caractérisation de l'univers *Star Wars*, mais aussi des limites strictes fixées par Lucasfilm Ltd. :

«[...] comme nous ne voyons jamais les main de Sly Moore dans l'épisode II, Hasbro avait souhaité faire preuve de créativité et lui donner des serres comme celles d'un oiseau. Mais l'expérience n'a

⁴² Ce jeu sur les dimensions d'une instance hostile qui tente de happer les héros sera notamment repris dans l'épisode suivant lorsqu'il s'avérera que le même vaisseau ne s'est pas posé dans un cratère, mais dans l'estomac d'un serpent géant.

⁴³ Dans *L'Image précaire*, Jean-Marie Schaeffer recourt à la formule de «savoir de l'arché» pour parler de la lecture d'une photographie par un spectateur. Il fait remarquer que si l'observateur considère une photographie comme une empreinte, c'est sur la base de ses connaissances du fonctionnement de la technique utilisée : «Outre d'un savoir du monde, il faut encore disposer du savoir de l'arché : une photographie fonctionne comme image indicielle à condition qu'on sache qu'il s'agit d'une photographie et ce que ce fait implique» (*L'Image précaire*, Seuil, Paris, 1987, p. 41). Dans le contexte qui est le nôtre, ce terme englobe ce qui relève du savoir du spectateur de cinéma relatif à la fabrication des images et des sons.

⁴⁴ En effet, les «échelles de plan» sont habituellement rapportées à un modèle anthropocentrique : on dit que le «gros plan» correspond au visage, que le «plan américain» cadre à mi-cuisse, etc.



17



18



19



20

45 Lucasfilm Magazine, n° 60, juillet/août 2006, Paris, p. 12.

46 Cet exemple révèle également que les différents états du film permettent de multiplier les personnages susceptibles d'être reproduits en figurines, puisque Ketwol a été greffé après-coup dans un plan montrant un autre personnage en 1977. Une incohérence réside par exemple dans le fait que Kenner puis Hasbro ont façonné une figurine à partir du personnage âgé d'Anakin en costume de Jedi, alors que Lucas a remplacé ce personnage par un autre dans le finale de l'édition spéciale du *Retour du Jedi*. Il existe donc des figurines fabriquées à l'effigie d'un personnage qui n'existe plus dans la diégèse filmique si l'on considère l'état actuel du film.

47 La précision concernant l'appartenance du personnage se résume parfois à un simple logo (Alliance/Empire), conception qui renforce le manichéisme de la première trilogie.

pas été autorisée car il était toujours possible que l'on voie ses mains dans l'Episode III.»⁴⁵

Après la sortie de *La Revanche des Sith*, on peut toutefois dire que l'apparence des personnages a été définitivement établie par les films (sauf caprice du cinéaste au gré d'un «*lifting*» ultérieur), si bien qu'une certaine marge de «*créativité*» est accordée au fabricant. On peut illustrer ce point avec la figurine de KetwolTM, personnage présent dans la séquence du salon telle qu'elle apparaît dans l'édition spéciale d'*Un nouvel espoir* (1997)⁴⁶. Quoique le film se contente de nous montrer cet *alien* de profil dans un unique gros plan, Hasbro s'est permis de prolonger librement le reste du corps, notamment en le tronquant : le monstre se dresse sur des prothèses métalliques fixées à ses deux moignons (*fig. 17-20*). Cette façon de compléter le monde ébauché dans le film n'a pas seulement trait à l'apparence corporelle choisie, car le produit commercialisé par Hasbro contient également, comme tous ceux de la série «*Power of the Jedi*», un fascicule dans lequel on nous décrit qui est ce personnage. Ce texte d'accompagnement, une sorte de mode d'emploi pour jeu de rôles, précise par exemple que KetwolTM «*a fourni en secret du matériel et des informations à l'Alliance Rebelle*»⁴⁷, suggérant des aventures aucunement ébauchées dans les films. Ce texte oriente également la façon dont on perçoit le physique du personnage, puisqu'on nous dit qu'il utilise des «*échasses*». On fait ainsi passer un cul-de-jatte semi-mécanisé pour un nain monté sur échasses ; le personnage est dès lors plus proche de Walt Disney que de *Crash* de Cronenberg.

Notons que le dénommé KetwolTM (innommé, voire innommable sur le plan filmique) n'apparaît que trois secondes à l'écran, et ne prononce pas un seul mot. En effet, si le nombre de figurines différentes mises en vente par Hasbro est à ce point élevé relativement à une série de films où le nombre de protagonistes principaux n'est somme toute

pas exceptionnel, c'est parce que certains personnages reproduits ne font que de très brèves apparitions. On peut dire qu'une pléiade d'acteurs s'en tiennent dans *Star Wars* à faire de la «figuration», au sens où, littéralement, ils constituent «déjà» des figurines.

Comme le montre cet exemple, les choix des concepteurs de figurines ainsi que les informations verbales périphériques contribuent à construire l'univers *Star Wars* dans le sillage des films, et même parfois en prolongeant d'autres productions visuelles : il en va ainsi de neuf miniatures de robots sorties en 2002-2003 qui se réfèrent spécifiquement au Star Tour de Disneyland (voir l'introduction), ou de figurines imitant des personnages apparaissant exclusivement⁴⁸ dans des films d'animation (les séries *Droids* et *Ewoks* de 1985), voire dans des bandes dessinées comme *Le Cycle de Thrawn* (fig. 21-22) et *Les Ombres de l'Empire*. Dans ces deux derniers cas, la confection de la figurine s'inspire elle-même d'un modèle dessiné, ce qui donne lieu à un «photoréalisme» plus faible au profit d'une composante plus graphique. Les figurines fabriquées à l'effigie des personnages associés au téléfilm d'animation *Clone Wars* diffusé sur «Cartoon Network» présentent par exemple un faciès aux lignes tranchées qui les rapproche de caricatures. Toutes ces variations «stylistiques» s'inscrivent dans les ramifications qui prolifèrent à partir de l'univers diégétique des *Star Wars*. On peut dès lors se demander comment ce type de produit dérivé fait référence aux films et contribue à assurer l'expansion de leur monde.

48 Il peut s'agir du même personnage, mais dès lors distinct du physique de l'acteur qui l'incarne à l'écran : ainsi le Luke Skywalker tiré du comics *Dark Empire* ressemble plus à un personnage de Druillet qu'à Mark Hamill ; quant à l'Empereur, son apparence est inédite, puisqu'il a été cloné dans un corps plus jeune après sa disparition physique à la fin du *Retour du Jedi*.



21



22

Le Grand Amiral Thrawn™, personnage issu du *Cycle de Thrawn* de Timothy Zahn. L'apparence visuelle du personnage est l'œuvre des Français Olivier Vatine et Fred Blanchard dans les deux premiers des cinq tomes de l'adaptation en *comic book* des romans.

La nomination comme individualisation extrafilmique

On pourrait penser que l'appellation du personnage constitue le point d'ancrage principal de la figurine dans le film, les noms propres constituant pour les logiciens des « désignateurs rigides »⁴⁹ qui ne varient pas d'un monde à l'autre (par exemple en passant de la fiction des films à la réalité du produit dérivé). Néanmoins, un phénomène s'observe qui est valable pour un grand nombre de figurines *Star Wars* : jamais nommé dans le film, le personnage n'hérite d'un nom qu'à travers le détour parafilmique. Cette intervention « baptismale » du langage verbal obéit en fait à la logique de l'étiquetage, utile pour distinguer les différents produits (comme elle l'est durant la pré-production du film ou lors du tournage : les appellations n'échappent donc pas au contrôle de Lucasfilm). Les principes de l'élaboration onomastique sont de divers ordres : il peut s'agir d'une allusion à un intertexte cinématographique (trois des gardes présents sur la barge de Jabba dans *Le Retour du Jedi* sont prénommés Klaatu, Barada et Nikto)⁵⁰ ou à des personnalités politiques (les leaders de la Fédération du Commerce)⁵¹, d'une référence littérale à une caractérisation stéréotypée du personnage (le précepteur de Jabba dans *Un nouvel espoir* s'appelle Greedo, de « greedy »/« vorace »), voire simplement de *private jokes*, par exemple lorsque des mots hybrides sont créés à partir des patronymes de collaborateurs de l'équipe du film. Lorsque le personnage appartient à un bestiaire, l'appellation fait parfois directement référence à l'apparence physique de l'animal dont il emprunte certaines caractéristiques physiques (Yak Face™, E[le]phant Mon™, Squid Head™, etc.)⁵². L'emploi de noms communs ainsi associés à un univers distinct du nôtre contribue à naturaliser chez les enfants l'assimilation d'expressions anglaises : l'Amérique du Nord ne s'exporte pas seulement à travers l'idéologie véhiculée par les films, mais aussi à travers le vocabulaire utilisé pour désigner leur univers.

La galerie de monstres exceptionnellement étendue que présente *Star Wars* – foisonnement fort propice à la conception de figurines aisément identifiables en raison de leur altérité par rapport au canon humain – s'inspire parfois sur le plan physiognomique de stéréotypes qui ne sont pas sans frôler une certaine xénophobie (voir le personnage verdâtre et ailé de Watto le ferrailleur, véritable « marchand de tapis » dont la gestuelle et la mimique s'appuient sur les pires clichés associés aux Juifs ou aux Arabes). La vision de Lucas est sur ce point (comme sur beaucoup d'autres) ambivalente : elle procède simultanément d'une admiration pour un cosmopolitisme pluriethnique qui permet une représentation chargée d'individus grouillants et, de par cet effet cumulatif même, d'une dépréciation de ces êtres qui, s'écartant de la norme du valeureux

⁴⁹ Voir Saul Kripke, *La Logique des noms propres*, Editions de Minuit, Paris, 1972, p. 36.

⁵⁰ Il s'agit là de la suite des trois termes d'une langue extra-terrestre que l'héroïne du *Jour où la terre s'arrêta* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951) doit prononcer pour que le robot se mette à ses ordres. D'ailleurs, les trois figurines sont notamment commercialisées dans une boîte commune, dont l'appellation actualise l'incantation tripartite du film de Wise. On sait l'intérêt de Lucas pour les langues imaginaires (de nombreuses répliques sont soustrées dans les versions originales et doublées des *Star Wars*), manifestations paroxystiques d'une volonté d'autonomiser l'univers filmique par rapport au monde réel.

⁵¹ Les personnages (et les figurines Hasbro) de Nute Gunray™ et Lott Dod™, leaders neimodiens de la Fédération du Commerce aux agissements anti-démocratiques, renvoient par contrepèterie aux deux chefs de la majorité américaine au Congrès américain, Nute Raygun et Trout Lott. Ce type d'allusion est symptomatique de la plus forte inscription de la seconde trilogie dans la politique contemporaine (voir l'introduction).

⁵² Notons que sur les emballages des produits commercialisés dans les années 1990, ces personnages ont généralement été rebaptisés indépendamment des connotations animalières de l'anthroponyme (qui réapparaît parfois entre parenthèses afin de faire le lien avec les gammes précédentes). Voir par exemple « Saelt-Marae (Yak Face)™ » (Kenner, 1997) et « Orrimaarko (Prune Face)™ » (Hasbro, 1998 ; personnage borgne). On observe un balancement constant entre singularisation et généralisation qui permet à son tour d'accroître la quantité de produits distincts.

chevalier blanc-blond, sont représentés comme des *Untermenschen* plongés dans la fange, grimaçant et ricanant de façon barbare. Certes, il faut faire le départ entre ce qui relève du pur décalque d'archétypes cinématographiques (notamment en ce qui concerne la saleté outrancière des brigands dans les westerns spaghettis auxquels la première séquence «à monstres», celle de la provocation au bar du «saloon» dans l'épisode IV, se réfère explicitement) et une idéologie qui s'avère plus spécifique à l'univers d'*Un nouvel espoir*. Cette question est complexe dans le cas d'une analyse interne à chaque film, notamment à partir du *Retour du Jedi* (1983), puisque des êtres au physique ichtyoïde ou de batracien (Nien NumbTM comme un «*numb fish*», ou l'Amiral AckbarTM) apparaissent alors parmi les défenseurs de la cause juste ; de même, il faut tenir compte de la diversité «raciale» des Jedi des épisodes I à III, l'ordre des chevaliers comprenant par exemple un NiktoTM qui, cape et sabre exceptés, ressemble à s'y méprendre à l'être féroce qui hante la cour de Jabba dans l'épisode VI (voir *supra*). Les produits dérivés introduisent toutefois une nouvelle donne. En effet, le fait de sélectionner un *alien* pour en tirer une figurine implique une nécessaire individualisation qui s'oppose au motif, récurrent dans les *Star Wars*, de la «horde sauvage». Car le marché des figurines n'incite pas seulement à nommer les personnages, mais aussi à les rattacher à une catégorie d'individus.

La classification : de l'individu au peuple. L'exemple de la femme à l'enfant

Les informations livrées à travers l'«univers étendu» permettent des phénomènes d'hyperonymie qui atténuent le caractère monolithique de la représentation de l'altérité (plus on en sait sur quelqu'un, plus il nous est proche : l'Autre devient «un autre»). Or les informations péritextuelles fournies par les commentaires écrits sur les cartons des boîtes estampillées Hasbro (c'est-à-dire à une époque où l'univers *Star Wars* s'est enrichi à travers les productions parallèles aux travaux de Lucas) contribuent à catégoriser les êtres du bestiaire en les rattachant à une espèce, à un peuple, voire à une civilisation, alors que l'opposition «civilisé» vs «barbare» sous-tend l'ensemble de l'hexalogie (rappelons que la toute première manifestation des pouvoirs d'un Jedi réside dans l'assourdissant rugissement animal que Ben Obi-Wan Kenobi imite pour effrayer les primitifs «Tuskens» de Tatooine). Le langage verbal y est exploité dans une fonction catégorisante dont les supports iconiques sont passablement dépourvus (l'«image» qu'ils nous donnent d'un référent est toujours singulière). Aux attributs matériels de la figurine (armes, vêtements, etc.) s'ajoutent ainsi les éléments de qualification fournis verbalement⁵³.

⁵³ On dira que ces textes figurant sur le carton des boîtes sont trop lapidaires pour intervenir de façon décisive parmi ces processus de référenciation. Toutefois, Jean-Daniel Gollut et Joël Zufferey s'en sont par exemple tenus aux seules phrases liminaires des romans balzacien afin d'analyser comment les «phrases attributives» participent à la «construction d'un monde» (*Construire un monde. Les phrases initiales de «La Comédie humaine»*, Delachaux/Nestlé, Lausanne/Paris, 2000). Je renvoie à leur ouvrage pour une compréhension linguistique des phénomènes, sommairement évoqués ici, de constitution d'un référent et d'une diégèse. D'un point de vue plus spécifiquement narratif, on constate que les textes d'accompagnement de figurines édités à l'époque de sortie du film dont elles sont tirées procèdent à un ancrage très précis dans le récit filmique tout en restant évasifs quant à l'issue de certains événements. Ainsi nous dit-on par exemple de Polis MassanTM (Hasbro, 2005), l'être qui assiste Padmé lors de son accouchement à la fin de *La Revanche des Sith*, que ce personnage aide Obi-Wan Kenobi à «sauver la vie d'un(e) ami(e)» («*to save the life of a friend*»), sans préciser de qui il s'agit ni dans quelles circonstances cette aide intervient.



23

54 « Tusken Raider. Female with Tusken Child™ » (Hasbro, 2002, série *Attack of the Clones*, collection 2, n° 8).

55 Cette mixité référentielle s'observe à travers divers attributs : par exemple, leurs huttes sont faites de toile comme des tipis, mais présentent une silhouette arrondie et creuse qui s'apparente à l'aspect des habitations troglodytiques ; les femmes sont voilées mais portent des pendentifs, etc.

56 A partir de la séquence de l'arène sur Géonosis dans l'épisode II, la décollation de personnages secondaires s'est substituée à la mutilation de la main ou du bras qui traverse de façon obsessionnelle les autres films (et se poursuit d'ailleurs avec l'élimination de Mace Windu dans l'épisode III) : l'acte partiel devient définitif à l'approche de la clôture tragique.

L'opération de catégorisation s'opère selon les cas dans le choix même du personnage auquel le jouet se réfère. L'une des figurines tirées de *La Revanche des Sith* joue à cet égard un rôle important : il s'agit d'une boîte comprenant deux membres de la tribu des « Tusken Raiders », une femme et un enfant (*fig. 23*)⁵⁴. Dans le film, ces deux personnages apparaissent subrepticement dans deux plans d'ensemble assez sombres d'une durée totale de quatre secondes qui font suite à l'agonie de la mère d'Anakin, Shmi, prisonnière des Tusken (le décès de cette captive attachée les bras en croix consacre la mort symbolique de l'enfant né de la Vierge, Messie désormais conquis par le Mal). Ces deux images sont corrélées par un raccord dans l'axe qui correspond précisément au moment où l'on entend hors-champ le déclenchement du sabre laser d'Anakin (véritable « *cut-in* » dans tous les sens du terme) qui s'apprête à massacrer cette communauté d'êtres qui tiennent à la fois des Indiens et de nomades orientaux⁵⁵, mélange du passé et du présent de l'Amérique comme une Nation de violence xénophobe. Au moment du raccord, l'enfant qui courait et la femme courbée devant le feu s'immobilisent comme des victimes implorantes après s'être tournés en direction de la caméra (sans provoquer à proprement parler de « regard-caméra », leurs yeux étant dissimulés), alors que dans le plan suivant nous voyons Anakin décapiter deux sentinelles⁵⁶. Le reste du massacre est éliminé au gré d'un passage à une piste narrative parallèle comme Lucas sait en (ab)user, mais réapparaît plus tard verbalement : « Je les ai tous tués. Tous sans exception. Et pas seulement les hommes, mais aussi les femmes et les enfants », confesse

le jeune apprenti-chevalier à Padmé. Cette fois, dans une logique de renversement du point de vue qui sous-tend les épisodes II et III⁵⁷, la barbarie a changé de camp, et l'existence de la figurine d'une femme et de son enfant vient nous rappeler que ce peuple ne peut être réduit à la représentation monolithique qui fait d'eux des guerriers cruels affairés à tendre des embuscades au fond d'un canyon pour dépouiller les colons. Comme dans la fresque *Guernica* où Picasso exprimait son indignation face au bombardement nazi des civils de la bourgade basque, le motif de la « mère à l'enfant » évoque les conséquences du carnage. En passant de la première trilogie à ce *prequel* récent, *Star Wars* s'inspire de deux types antithétiques de la représentation de l'Indien qui ont traversé bien plus que le seul genre du western⁵⁸.

Le produit commercialisé par Hasbro exhibe la culpabilité dont la figuration passe à la trappe dans le film en raison de l'ellipse. A force de juger un génocide « irréprésentable », on finit par en dire trop peu (ce qui a récemment amené Georges Didi-Huberman à prôner des « images malgré tout »); d'ailleurs, dans *La Menace fantôme*, les camps dans lesquels est supposée périr la population de la planète Naboo occupée par les forces séparatistes ne sont jamais visualisés. En vendant conjointement la femme Tusken et un enfant que l'on peut loger dans la hotte de cette dernière, l'accent est par contre mis sur la dimension domestique de la vie de la peuplade des sables, alors que dans le film (et son adaptation en *comic book*)⁵⁹ l'agression d'Anakin est passablement justifiée par la vision que l'on nous donne des Tusken – l'époux de Shmi dit notamment que s'ils « marchent comme des hommes, ce sont des monstres vicieux et dépourvus d'intelligence ». A travers le produit dérivé, les victimes sont considérées dans leur singularité et leur humanité, et non comme ces images abstraites obtenues à l'aide de caméras infrarouges censées visualiser des « frappes chirurgicales » (rappelons que, dans le premier plan de cette séquence, Anakin observe depuis une position surélevée les tentes de ses futures victimes à l'aide de jumelles électroniques)⁶⁰. Même si les raisons pour lesquelles Hasbro a commercialisé la « femme à l'enfant » sont probablement sans rapport avec ce dont j'ai discuté ici – il s'agit peut-être pour le fabricant d'une opportunité de fournir un support adéquat à la reproduction du schéma familial type associé aux jeux de poupées (papa/maman/bébé) –, la prise en compte du référent filmique renforce obliquement la valeur idéologique attribuée dans le film à ce ressort narratif, comme le fait, de façon plus ouvertement discursive, la bande dessinée intitulée *La Tempête après la tempête* en racontant comment Anakin, en proie à une frénésie meurtrière, manque d'assassiner un Maître Jedi qu'il prend pour un Tusken⁶¹. Il arrive donc que certains

57 Voir la partie « Arrière-plan idéologique » de l'introduction du présent dossier. Dans *La Revanche des Sith*, l'injonction à un tel renversement est formulée explicitement par le sénateur Palpatine lors de la séquence de l'opéra, lorsqu'il affirme: « *Good is a point of view, Anakin* ». Cette expression fait écho à la discussion du *Retour du Jedi* entre Luke et le fantôme d'Obi-Wan sur Dagobah durant laquelle ce dernier explique à son élève que, « d'un certain point de vue », il n'avait pas menti en disant de son père qu'il était mort.

58 Sur la survivance ambivalente des archétypes du western dans les films d'horreur, voir mon article « Les fantômes de l'Amérique. Le spectre de l'Indien chez John Carpenter et dans le cinéma d'épouvante de la fin des années 70 », in Laurent Guido (éd.), *Les Peurs de Hollywood*, Antipodes, Lausanne, 2006.

59 Cet ouvrage d'Henry Gilroy et Jan Duursema (paru chez Delcourt en 2005) accentue le caractère abject des agissements des Tusken en visualisant d'une part le rapt de Shmi, d'autre part l'une de leurs victimes enfouie dans le sable.

60 Le rôle endossé par cette figurine vaut également pour celles nommées « Ashla & Jempa (Jedi Padawan)TM » et « Zett Jukassa. Jedi PadawanTM », qui évoquent quant à elles (plus indirectement) l'élimination par Anakin-Vader des jeunes élèves formés dans le Temple – massacre dont la vision est également médiatisée (mise à distance) *via* la rediffusion d'images filmées par des caméras de surveillance.

61 *Clone Wars*, volume 3, Delcourt, Paris, 2005 (scénario: John Ostrander; dessin: Jan Duursema). Notons que si ce Maître Jedi est masqué par une peau de bête comme un Tusken, c'est parce que sa mère a été capturée puis élevée par ce peuple... un motif récurrent dans les westerns (voir notamment *The Searchers / La Prisonnière du désert*, John Ford, 1956, film dont les séquences de *Star Wars* situées sur Tatooine s'inspirent à divers égards).



24



25

produits dérivés de personnages marginaux développent ou exhibent des réseaux de connotations ébauchés par les films.

La figurine comme « clone »

Remarquons que les avantages financiers d'une catégorisation générique comme celle de « Tusken » sont indéniables, puisqu'un monstre identique peut dès lors être acheté plusieurs fois, à l'instar des soldats uniformisés que l'enfant peut multiplier à l'envi sur son espace de jeu (fig. 24). Afin de bénéficier simultanément de la multiplication du même objet répondant à des besoins ludiques (le personnage est réduit à son *uniforme* et inclus dans une armée) et de la singularisation qui augmente l'offre destinée aux collectionneurs, Hasbro a récemment décliné un grand nombre de clones différents en faisant reposer les variations (couleurs, équipement, etc.) sur la hiérarchie militaire établie dans les épisodes II et III, ainsi que dans les dessins animés *Clone Wars* (voir fig. 25).

La généralisation est également le gage de récits supplémentaires : l'univers *Star Wars* se voit plus peuplé, chaque espèce pouvant donner lieu à sa propre histoire. L'homogénéisation menace par contre de reconduire le stéréotype de la « horde » qui justifie la violence en déshumanisant les individus (il ne s'agit plus de « victimes », mais de composantes d'un « environnement » irrémédiablement hostile). Le passage du singulier au multiple a parfois de quoi surprendre dans l'univers *Star Wars* : par exemple, le représentant au faciès humain du « Clan bancaire » que l'on voit attablé avec le comte Dooku (Christopher Lee) dans *L'Attaque des Clones* a tout de la caricature de presse (visage exagérément émacié et nez crochu de vautour, boîte crânienne surdéveloppée, bouche fendue dans une grimace cynique jusqu'aux oreilles atrophiées, etc.) qui renverrait à un individu spécifique. Or le film d'animation *Clone Wars* nous montre que ce clan est composé d'une ribambelle d'individus strictement identiques. Car dans *Star Wars*, l'ennemi est toujours, métaphoriquement ou concrètement, le produit de l'industrie, et donc soumis à une massification. Ironie du sort, celle-ci correspond précisément aux conditions d'existence des figurines qui, à l'instar des droïdes de combat de la « Fédération du Commerce » (Hasbro ?) ou des clones achetés par la République pour d'obscures raisons, proviennent d'une chaîne de montage. Le texte de certaines boîtes souligne d'ailleurs cette dimension en précisant par exemple que les armes des Neimodiens sont « produites massivement [*mass-produced*] pour leur usage dans la Guerre des clones »⁶².

Le pendant comique de la scène de la chaîne de montage dans *L'Attaque des clones* où C-3PO perd littéralement la tête (elle est greffée par les machines sur un corps de droïde de la Fédération, et inversement) a

⁶² Phrase commune aux notules figurant sur le carton de « Neimodian Warrior™ » (2005) et « Neimodian Commander™ » (Hasbro 2006). Le texte associé à cette seconde figurine précise que le grade du personnage a une incidence sur son armure et son armement, distincts de ceux du simple soldat. La diversification est ici explicite.

d'ailleurs donné lieu à une figurine⁶³ : elle est composée du tronc traditionnel de C-3PO et de deux têtes amovibles. Au verso de la boîte, en plus d'un résumé de la séquence concernée, quelques spécifications sommaires sont données : «Droïde de protocole accidentellement fusionné avec un droïde de combat ; résultat : robot à personnalité schizophrène». Ce bref descriptif d'Hasbro est tout à fait révélateur du paradoxe de la représentation de l'élément machinique dans *Star Wars* (voir l'introduction), d'autant plus que la logique industrielle de la production de masse est au cœur même de la diffusion de ces jouets réalisés à l'effigie de personnages valorisés parce qu'ils luttent contre la fabrication de robots destructeurs. Les produits dérivés ne font que perpétuer et amplifier la nature paradoxale de l'univers *Star Wars*. Cette figurine hybride suggère que l'on puisse s'interroger non seulement sur la nature du référent (filmique ou bédéique, situé partiellement hors-champ, suggéré verbalement, etc.), mais également sur la façon dont la figurine et son conditionnement établissent un acte de référence. Le jouet C-3PO présente deux états qui correspondent à l'avant et à l'après d'une séquence spécifique, de sorte qu'il est plus fortement inscrit dans une narration qu'en l'absence de pièces amovibles.

Ainsi, certains attributs facultatifs des figurines font référence à des événements nodaux de *La Revanche des Sith* : Anakin peut être changé en Vader (fig. 26), et il existe une version de l'Empereur en Janus (l'usager peut actionner la tête de l'affable Palpatine, qui pivote alors pour se transformer en un visage de vieillard, celui de Darth Sidious, renvoyant au moment où, dans le film, les intentions maléfiques du Chancelier se révèlent à travers sa difformité physique)⁶⁴. On peut donc établir un degré de précision dans la détermination de la «portion» de film dont s'inspire la conception de la figurine.

Du référent générique à l'instant prégnant

Si l'on compare sous un angle narratologique une figurine $3^{3/4}$ avec l'un des films de la saga dont elle est dérivée, la différence est flagrante : alors que chaque événement du film est inscrit dans une temporalité fixe qui correspond sur le plan matériel à un point du défilement pelliculaire et sur le plan de l'imaginaire à un moment donné de la chronologie diégétique (qui touche autant le temps que la logique : l'instant est inséré dans une concaténation de rapports de cause à effet), la figurine est en quelque sorte intemporelle. Extraite de l'action en tant qu'élément figé (bien que susceptible d'être animé), la miniature se contente d'être, non de faire. Elle acquiert toutefois une dynamique virtuelle par le biais de son acte de référence : elle se présente comme le substitut d'un personnage agissant.



63 «C-3PO with Battle Droid Head™» (Hasbro, «The Saga Collection» n° 17, 2006).

64 Cette équivalence littérale entre l'intériorité et l'extériorité laisse suggérer une conception physiognomonique des personnages. Si Lucas et les concepteurs d'ILM n'obéissent pas à des principes aussi stricts que ceux qu'avait tenté d'établir Johann Kaspar Lavater (avec la même tendance ethnocentriste que celle observée dans la saga de Lucas) – et que Balzac applique dans sa *Comédie humaine*, galerie de personnages que l'univers de *Star Wars* étend au-delà des limites de l'humain –, une «interprétation» de certains traits physiques semble néanmoins possible (mais excède les limites du présent article). Or ce qui vaut pour la conception d'effets spéciaux appliqués aux personnages est aussi valable pour les fabricants de figurines. Un exemple : contrairement à la figuration de la plupart des autres personnages, la figurine de Palpatine présente une grande précision au niveau des mains, dont chaque doigt est nettement séparé des autres (il existe également un modèle avec des mains amovibles, permettant d'insérer celles d'un vieillard). Il s'agit là de connoter le rôle de manipulateur sournois du personnage qui se frotte les mains comme dans les représentations populaires des figures machiavéliques. D'ailleurs, dans le film d'animation *Clone Wars* (plus enclin à prendre au pied de la lettre la dimension caricaturale), Palpatine fait craquer ses doigts lors de sa première apparition.



27



28

65 Parmi les 92 figurines Kenner officielles, le héros Luke Skywalker est décliné en sept variantes vestimentaires (dont le costume de « *Stormtrooper*[™] » avec casque amovible), tandis que Leia et Han donnent lieu à cinq figurines (y compris le déguisement de la princesse en chasseur de primes « *Boushh*[™] »).

On peut dire que toutes les figurines sont rattachées à un récit, celui de l'hexalogie filmique ou des productions parallèles. Lorsqu'elles reproduisent l'apparence de pilotes, de soldats, de gardes, de représentants d'un peuple, etc. dans une posture « neutre », le référent est restreint à une valeur générique. Dans ce cas, aucun moment particulier de l'histoire des films n'est sélectionné, si ce n'est la somme des apparitions de ces groupes de protagonistes à l'écran. Le produit dérivé peut néanmoins résulter d'un ancrage dans un moment diégétique plus ou moins précis. Ainsi les différentes tenues qui caractérisent les héros permettent non seulement d'étendre la gamme des produits, mais aussi de rapporter l'effigie à une partie spécifique de l'un des films. Parmi l'offre proposée par Kenner dans les années 1980, on trouvait déjà Luke Skywalker habillé en fermier, en pilote, en Jedi, etc.⁶⁵. Précisons qu'à l'exception de quelques pièces de vêtement, la caractérisation vestimentaire n'est pas facultative comme sur les « Barbies » de Mattel, que l'enfant peut vêtir à sa guise. Pour obtenir un usage identique à celui d'une poupée avec les rares personnages féminins de la saga, il faut multiplier les achats. C'est pourquoi le nombre et la sophistication des tenues officielles de la reine Amidala dans *La Menace fantôme* et sa suite – costumes inspirés des films hongkongais et japonais – sont autant de points d'ancrage potentiels pour la fabrication de figurines. Si un critique des *Cahiers du cinéma* souligne à propos de l'épisode I la déssexualisation des personnages féminins en faisant remarquer que « Natalie Portman [est] étouffée sous le maquillage et d'extravagantes robes masquant entièrement son corps »⁶⁶, c'est probablement parce qu'il s'agit pour Lucasfilm d'« étoffer » par avance le produit dérivé. Une série de vignettes incluse dans le dossier de presse de *L'Attaque des clones* (fig. 27) donne d'ailleurs l'impression de présenter des variantes miniatures de Natalie Portman (voir comparativement l'une des figurines Hasbro, fig. 28).

66 Baptiste Piégay, *Cahiers du cinéma*, n° 539, p. 82. L'épisode suivant répond à la critique du Français en affublant Natalie Portman d'un habit moulant qui, en dépit de sa blancheur, paraît inspiré de celui que porte Lara Croft, le personnage vidéoludique interprété à l'écran par Angelina Jolie (*Lara croft : Tomb Raider*, Simon West, 2001).

D'autres attributs que l'habillement permettent d'ancrer l'effigie dans un moment donné du film, notamment en étendant le référent à une portion de l'environnement caractérisant une séquence spécifique. Il peut alors s'agir d'une image qui apparaît derrière la figurine pour reproduire l'espace occupé par le personnage représenté dans le film, ou d'un élément matériel que jouxte cette dernière (par exemple le pilier sectionné auquel la sénatrice est attachée par une chaîne dans «Padmé Amidala. Arena Escape™», Hasbro 2001), voire de la combinaison de ces deux éléments, à l'exemple de «Hem Dazon™» (Hasbro 2006) que l'image situe dans le contexte du bar de la *cantina* de l'épisode IV, décor qui connaît par ailleurs un prolongement physique dans une table en plastique. Précisons que l'arrière-plan ne fait office d'ancrage qu'à la condition que l'on n'extraie pas la figurine de sa boîte, conçue pour être exposée. Il s'apparente dès lors fortement à la technique des fonds peints systématiquement utilisés dans les films de la première trilogie (voir *fig. 29*). La situation inverse se présente avec les figurines issues de personnages de l'univers étendu, où une «scène de jeu 3D» se construit en dépliant la boîte⁶⁷. Le déploiement de l'univers s'effectue alors dans la troisième dimension dont le support des *comics* est dépourvu. Les éléments du décor ne sont pas des photographies, mais des dessins, ce qui rappelle le support d'origine du personnage.

67 Voir *fig. 21*.



Détail d'un set de trois figurines (Hasbro, 1999) disposées devant un fond représentant un environnement du film *Un nouvel espoir* (1977). La figurine du pilote se détache sur une photographie d'un chasseur X-Wing™ qui, dans l'espace diégétique, se trouve dans le hangar de la base des Rebelles (Yavin 4).

68 La notion d'« instant prégnant » a été avancée par Gotthold Ephraim Lessing dans son *Laocoon* de 1766, une étude comparative sur la peinture et la poésie qui le mena à des considérations sur (ce que l'on pourrait appeler rétrospectivement) la « narrativité » de l'image. S'opposant au principe classique de l'« *ut pictura poesis* » prôné depuis Horace, Lessing tentait de saisir la spécificité de chacun des deux moyens d'expression, faisant résulter celle de la peinture « de la nature de l'instant unique auquel les conditions matérielles de l'art limitent toutes ses imitations » (*Laocoon*, Editions Hermann, Paris, 1964, p. 67). Il arrivait à la conclusion suivante : « Pour ses compositions, qui supposent la simultanéité, la peinture ne peut exploiter qu'un seul instant de l'action et doit par conséquent choisir le plus fécond [den *prägnantesten wählen*], celui qui fera le mieux comprendre l'instant qui précède et celui qui suit » (*id.*, p. 110) (*Laocoon*, Reclam Verlag, Stuttgart, 1994, p. 115). Le critère consistant à suggérer un *avant* et un *après* permet d'inscrire le geste dans une action, et celle-ci dans un récit. L'instant *prégnant* s'oppose ainsi à l'instant *quelconque* qui, comme l'a montré Deleuze dans un premier temps lors de sa discussion de Bergson, est propre aux moyens techniques du XIX^e et XX^e siècle comme le cinéma (« La révolution scientifique moderne a consisté à rapporter le mouvement, non plus à des instants privilégiés, mais à l'instant quelconque », *L'Image-mouvement*, Editions de Minuit, Paris, p. 13). Or, en passant du support filmique où chaque photogramme (parfois utilisé pour accompagner les produits dérivés de *Star Wars*, ce qui fait d'eux des moments privilégiés) relève d'un instant quelconque à une figurine figée dans sa boîte, le fabricant d'objets de collection est confronté à cette question de « l'instant prégnant » soulevée par Lessing, qui prenait significativement comme origine de sa réflexion l'exemple du groupe sculpté dont il tire le titre de son essai. Je n'insinue bien sûr pas que le *Laocoon*, ce chef-d'œuvre de la sculpture antique, ne se distingue d'un jouet bon marché que par ses dimensions, mais que l'un et l'autre obéissent aux mêmes lois de rendu corporel dans la mesure où ils se réfèrent à un récit qui leur préexiste.

69 Ainsi L'Empereur est-il justement « saisi » au moment où il libère de l'énergie destructrice sous forme d'éclairs, son corps contracté tout entier projeté vers une cible virtuelle.

Un dernier aspect qui a précisément trait à la représentation d'un moment diégétique donné est oblitéré par l'ouverture de la boîte : il s'agit de la pose conférée au personnage dans le bulbe de plastique. En effet, dans les produits commercialisés à partir des années 1990, les figurines sont enfermées dans une armature plastique transparente dans laquelle se découpe leur silhouette, et qui les maintient dans une position (de face, de profil, incliné, etc.) et une posture (en ne dépliant pas complètement certaines articulations) prédéterminées par le fabricant. Tout d'abord peu exploitée, cette possibilité de sélectionner un *instant prégnant*⁶⁸ dans le déroulement d'une action (ou par rapport à une série d'actions d'un personnage donné) détermine la facture de l'emballage des figurines à partir de celles qui illustrent *L'Attaque des clones* (ainsi que, rétrospectivement, toutes les autres à partir de 2002), c'est-à-dire d'un épisode caractérisé par des duels au sabre plus chorégraphiés qui appellent une dynamisation de la (re)présentation des personnages. Il peut s'agir de détails qui n'affectent qu'une partie du corps : par exemple, l'inclinaison de la tête du « Captain Antilles™ » (Hasbro, 2004) telle qu'elle est figée dans le bulbe plastique du produit renvoie clairement au moment où, dans *Un nouvel espoir*, le personnage auquel ce jouet fait référence est saisi à la gorge et soulevé au-dessus du sol par Darth Vader. Or non seulement cet instant correspond à l'image qui accompagne la figurine, mais il renvoie à l'ensemble du film tant sur un plan symbolique (l'étau se ressert sur la Rébellion, qui risque d'être anéantie) que narratif (l'étranglement, qui se fera ensuite à distance grâce au pouvoir de la Force, est l'un des actes par lequel le personnage central de Darth Vader affirme continuellement sa supériorité).

Hasbro commercialise d'ailleurs depuis quelques années des figurines^{3/4} dépourvues d'articulations, mais campant une sorte d'élan figé qui suggère un ample mouvement. Labellisées « *Unleashed* » (c'est-à-dire livrées à un *déchaînement* de violence, comme « détachées » de leur support pétrifié)⁶⁹, les premières figurines de cette gamme imitèrent principalement des maîtres Jedi ou leurs adversaires Sith dans des postures guerrières. Les gestes, l'orientation du corps et des bras tendus, les plis des étoffes ou les galbes des tuniques censées enfler dans le vent connotent avec emphase les stades antérieur et postérieur d'un mouvement-type qui synthétise diverses actions du film. Nous sommes donc à la convergence de deux tendances antithétiques : la figuration d'un moment précis et l'inscription plus générale dans un déroulement narratif. Parfois, l'exacerbation esthétique de la première peut nuire à la seconde, ainsi que le note un fan interloqué (qui se verra comme de coutume rassuré par le garant de l'immunité totale de Lucasfilm) dans

le courrier des lecteurs du magazine officiel français : « En regardant *Le Retour du Jedi*, j'ai remarqué que Han brise le jetpack de Boba Fett. Or, la figurine « Star Wars Unleashed » de Fett le montre utilisant son jetpack et ses blasters pour s'échapper du Sarlacc. »⁷⁰ On comprend qu'Hasbro ait tenu à conserver le réacteur dorsal en dépit de l'éventualité d'une incohérence avec l'inscription précise de l'action dans le déroulement du film : la présence de cet équipement motive la représentation d'un personnage figé en plein élan au-dessus du sol dans une position acrobatique qui est caractéristique de ce personnage. La synthèse prime donc sur la représentation d'un moment donné. Ce que l'on considère comme prégnant dans les actions de ce protagoniste, c'est sa capacité à voler. L'élément saillant au niveau de la diégèse et du récit filmiques se voit ainsi isolé dans la figuration miniature du personnage en actes.

Un dernier élément contribue à un ancrage déterminé dans le déroulement de l'histoire des films : la parole. La première gamme de produits lancée par Hasbro à l'époque de la sortie de *La Menace fantôme* renoue en effet avec les « machines parlantes » que s'employèrent à construire les fabricants d'automates depuis le XVIII^e siècle⁷¹, sans toutefois proposer de synchronisme vocal⁷² : la bouche de la figurine demeure figée, mais cette dernière peut être disposée sur une puce électronique qui, lorsqu'elle est mise en contact avec un lecteur vendu séparément (le « Commtalk™ »), déclenche une série de phrases « citées » du film. L'imitation est alors parachevée par la dimension acoustique, comme cela fut le cas (dans une proportion supérieure) avec les premiers jeux vidéo d'arcades dérivés de *Star Wars*⁷³. Du reste, le cinéma parlant lui-même fait reposer en grande partie l'effet de réel sur la visualisation et l'audition simultanées d'êtres humains. Dans son célèbre article « Le mythe du cinéma total » (1946) où il discute le statut anthropologique dominant que constitue l'aspiration prométhéenne de l'art occidental à créer un réalisme absolu, André Bazin évoquait d'ailleurs le roman *L'Eve future* (1886) de Villiers de l'Isle-Adam, dont le personnage éponyme est l'une des incarnations de la jonction qui s'opère en termes de figuration de l'humain entre les « machines parlantes » et les projections animées⁷⁴. Il n'est donc pas étonnant de voir s'inscrire dans la filiation de ces simulacres de l'humain certains produits dérivés des *Star Wars*, films qui proposent un riche éventail d'effets sonores inédits et de personnages partiellement mécanisés sur le plan de l'émission vocale.

L'emplacement des répliques dans le déroulement narratif ainsi que le temps de la profération verbale permettent de délimiter précisément le moment du film qui est reproduit sous forme de jouet. De plus, le procédé est prévu pour une interaction des figurines dans des jeux de

⁷⁰ Lucasfilm Magazine, n° 60, op. cit., p. 12.

⁷¹ Je pense notamment à la « tête parlante » construite par le franciscain anglais Roger Bacon, ou à celle que le mécanicien français Mical présente en 1783 à l'Académie des Sciences. Perfectionnées, les machines parlantes connurent une certaine vogue à la suite de l'« Euphonia » de Faber, exhibée dans les années 1850 et imitée par des concurrents. Voir sur ces questions le premier chapitre de Giusy Pisano, *Une archéologie du cinéma sonore*, CNRS Editions, Paris, 2004.

⁷² Remarquons qu'un certain nombre de personnages robotisés, tel l'« héroïque » R2-D2, n'ont tout simplement pas de bouche (alors que celle de C-3PO n'est pas mobile). Le synchronisme peut par contre s'effectuer en calquant les sons sur les mouvements du droïde, à l'instar du produit animé et parlant « *Star Wars C-3PO and R2-D2 Bank* » (Thinkway Toys, 1995). Kenner développa également une « poupée parlante » à l'effigie de Yoda, mais elle ne fut pas commercialisée (voir Stephen Sansweet, op. cit., p. 77).

⁷³ Voir le commentaire de Skyler Miller cité dans l'article de Dominic Arsenault et Bernard Perron.

⁷⁴ André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Editions du Cerf, Paris, p. 23.

75 Ce principe de mise en abyme du spectacle filmique est récurrent dans l'hexalogie, notamment *via* l'utilisation de surcadres qui assignent aux personnages un rôle de spectateurs (voir les illustrations 22 et 24 de l'article de Laurent Guido dans le présent dossier). Dans une précédente analyse de la «spectacularisation» dans *Star Wars*, j'avais mentionné à propos du finale de *Retour du Jedi* le «piège manigancé par l'Empereur afin d'offrir leur défaite [celle des Rebelles] en spectacle au jeune Luke placé derrière une grande vitre (double de l'écran de cinéma) qui lui permet de regarder «en direct» la tragédie qui a lieu» («*Star Wars, Episode I: la technologie fantôme*», in *Hors-Champ*, n° 6, été 2001, p. 38). Dans la suite de cette séquence, c'est toutefois l'Empereur lui-même qui devient le spectateur d'un combat qu'il a initié et dont il attend l'issue pour désigner son nouvel apprenti. Or il s'avère que l'épisode III réalisé récemment rejoue cette situation dans sa séquence d'ouverture : Palpatine, feignant d'être captif de Dooku, est installé sur un siège imposant dont l'armature est analogue à celui de son futur trône (allusion qui connote le caractère contrefait de son «infériorité»), alors qu'à l'arrière-plan, offerts à la vue grâce à une large verrière, les combats stellaires font rage. Le Chancelier observe également un combat au sabre, et incite Anakin à exécuter un adversaire qui est secrètement son bras droit (comme il enjoindra Luke Skywalker à achever son père Anakin, alias Darth Vader). Palpatine-L'Empereur se *divertit* d'un spectacle (il veut d'ailleurs le *diversifier* en remplaçant un apprenti par un autre) dont il est lui-même l'organisateur. Le dédoublement des personnages (Palpatine/Darth Sidious, Anakin/Darth Vader, etc.) ne fait qu'accroître cette impression que les combats se déroulent sur une «scène» où les personnages optent pour un rôle spécifique et prédéterminé (il est sans cesse question de «destin»). La démiurgie et la satisfaction ludique qui animent l'Empereur me paraissent symptomatiques du rapport que George Lucas entretient avec son univers. Ce n'est peut-être pas un hasard si Ian McDarmid, interprète de Palpatine/Darth Sidious/l'Empereur, est l'unique acteur qui incarne un personnage humain traversant les deux trilogies : sans lui, pas de spectacle.

76 Ce type de situation concerne moins les deux épisodes les plus tragiques de la saga (III et V), qui s'accommoderaient plus difficilement d'une telle composante attractionnelle.

questions-réponses, ce qui permet de simuler la piste-sons du film et de restituer la temporalité d'une «scène». Le système «Commtalk™» implique par conséquent d'injecter dans un espace ludique faiblement contraignant un réglage partiel de la temporalité. On voit que le fabricant Hasbro a exploité différentes voies pour faire en sorte que ses produits puissent *se référer* le plus précisément possible au récit filmique.

Avant le jouet, le film : la salle du trône de Jabba (*Le Retour du Jedi*)

Les liens instaurés avec les films par les concepteurs de produits dérivés dont j'ai donné un aperçu peuvent également se concevoir, du moins à partir de 1978, dans le sens inverse. On peut en effet s'interroger sur la façon dont certaines séquences sont construites *en vue de la fabrication ultérieure de figurines*. Que cette démarche soit concertée ou non (on pourrait aussi l'appréhender comme une composante de l'esthétique de ces films), elle me paraît particulièrement manifeste lorsqu'il s'agit d'un certain type de situation narrative pour lequel George Lucas semble avoir une prédilection : celle de la «mise en spectacle» diégétique d'actions héroïques⁷⁵. Qu'il s'agisse de la course de «pods» (épisode I) durant laquelle chaque concurrent est successivement présenté (et donc nommé), du combat dans l'arène de Géonosis à partir duquel se déploie le champ de bataille (II), de l'altercation au bar de la *cantina* (IV) ou de la mise à mort des membres de l'Alliance condamnés à se jeter dans la gueule d'un monstre des sables (VI)⁷⁶, le récit procède d'un rapprochement, dans un espace identique, d'un public massifié et de héros démontrant leur bravoure. Les interactions entre ces deux sous-ensembles d'un espace commun favorisent la multiplication des personnages qui se contentent parfois d'apparaître fugitivement en spectateurs muets et passifs. Deux figures de montage principales régissent alors leur intégration au déroulement de l'action : le contrechamp non dialogué et l'insert d'un détail (par exemple d'un gros plan sur l'un des observateurs). C'est toutefois majoritairement par la composition *dans le plan* que Lucas crée un effet d'accumulation.

Pour aborder cette question, je propose d'étudier la représentation filmique d'un espace donné, celui de la salle du trône du palais de Jabba the Hutt – un lieu de forte concentration en personnages «dérivables», puisque l'on y découvre (ou retrouve) pas moins d'une vingtaine des 92 figurines réalisées par Kenner entre 1977 et 1985 – au début de l'édition spéciale du *Retour du Jedi*, dont les sorties en salles (1983 et 1997) correspondent pour l'une à une période d'essor décisif en termes de diversification de l'offre, pour l'autre à la reprise d'une production massive chez Hasbro. Cet espace diégétique est propice à l'analyse de la mise en

scène d'un spectacle dans la mesure où le statisme du corps lombricoïde de Jabba contraint ce personnage à la passivité d'un spectateur (il n'agit véritablement que par procuration en usant d'une parole injonctive, ou en agitant sa langue, signe métonymique à la fois de l'ensemble de sa corporéité et de son pouvoir). Dans la course de « pods » de *La Menace fantôme*, il incarne même le « spectateur par excellence », puisque tous attendent qu'il donne le signal du départ, ce qu'il fait significativement en crachant un morceau de nourriture contre le gong.

Le segment que je propose d'examiner débute par un coup de *blaster* provenant d'une source située hors-champ (sorte de « percussion » indiquant une entrée en scène, comme au cirque où dans l'arène de la course susmentionnée). Un chasseur de primes qui s'avérera être Leia dissimulée sous un masque pourvu d'un modulateur vocal apporte Chewbacca dont la tête a été mise à prix par le chef de « gang » Jabba. Au moment de la détonation, un plan d'ensemble nous montre cinq habitants de cet antre à monstres (dont quatre donneront lieu à une figurine) filmés frontalement et placés à équidistance sur toute la largeur du cadre, comme s'ils étaient disposés dans une boîte de jouet. La séquence est ensuite ponctuée d'un autre moment de surprise qui motive l'agitation ambiante propice à exhiber les figurants : le chasseur de primes menace Jabba avec une sorte de grenade électronique. Les négociations aboutissant finalement à un accord, une ellipse intervient et nous retrouvons le même espace, cette fois silencieux et plongé dans la nuit. L'alternance de la saturation en figurants et du vide laisse présager un danger lorsque Leia s'insinue dans la salle du trône pour y libérer son amant Han Solo : alors qu'elle a retiré son masque pour être reconnue de Han, des rideaux s'ouvrent devant et derrière elle, dévoilant une meute de monstres qui éclatent de rire à la suite de Jabba. Les connotations liées à la configuration spatiale s'inversent : Leia qui croyait fureter dans les coulisses se trouve en fait sur le devant de la scène. Si l'on fait exception de Jabba et de la bestiole posée sur sa panse, aucun personnage de ce public n'est filmé en gros plan (comme l'était auparavant Boba Fett, futur personnage-clé de l'hexalogie dont l'importance qu'il a prise dans les films est sans doute liée au succès de la figurine qui le représente)⁷⁷. A l'instant où Jabba lance un ordre (« Amenez-la-moi ») qui destine la princesse à un contact physique peu ragoûtant avec la bête, un effet d'oppression est provoqué visuellement grâce à l'entassement des personnages à l'arrière-plan (onze figurines sont tirées à ce jour de ce public diégétique confiné dans un espace pourtant relativement exigu).

Le même procédé est répété ensuite avec l'arrivée prestigieuse de Luke Skywalker. Comme Jabba est une sorte de longue larve visqueuse

⁷⁷ Précisons que les deux inserts sur ce personnage entouré de danseuses ont été ajoutés dans le nouveau montage de 1997 pour mettre en évidence sa présence parmi un public peu différencié.

étendue sur un socle, le cinéaste exploite le format large pour l'inscrire horizontalement dans l'entièreté du champ. Lors de la discussion entre Jabba et Luke, les deux protagonistes sont filmés frontalement dans une série de champs/contrechamps, la distance à la caméra demeurant à peu près égale. Ce type de prises de vues implique que Luke, plus filiforme que son interlocuteur, n'occupe qu'une faible partie du champ, le reste de l'image étant encombré de monstres qui se tiennent derrière lui. La profondeur de champ très importante et un arrière-plan clôturé par le rassemblement des gueux provoquent un aplatissement de l'image qui illustre visuellement combien Luke est écrasé par la horde. En outre, ces figurants sont constamment présents à l'image, alors qu'un gros plan sur le héros les eût exclus. Lorsque le Jedi est précipité dans la « fosse au lion » tel un gladiateur, l'assistance s'attroupe bruyamment autour de la grille ; c'est dès lors le montage alterné qui nous fera passer des actions du chevalier Jedi aux réactions du public. On le voit, George Lucas n'a pas attendu l'image numérique pour recourir à des pratiques filmiques favorables à des effets d'accumulation de protagonistes secondaires à l'aspect monstrueux. Cette esthétique et ce type d'univers s'apparentent à certains dessins de la série bédéique des *Valérien*, pour laquelle Jean-Claude Mézières n'hésitait pas, au début des années 1970 déjà, à multiplier dans de larges cases le nombre de figurants extra-terrestres⁷⁸.

Alors que, dans la séquence du saloon d'*Un nouvel espoir*, l'insertion d'*aliens* s'opère principalement par l'intermédiaire de raccords sur les regards et de gros plans (en novice, Luke observe ceux qui l'entourent), les deux entretiens avec Jabba devant sa cour sont régis dans *Le Retour du Jedi* par une logique de plans d'ensemble saturés – on nous montre dans cet épisode que Luke, qui incarne désormais le « retour » de l'ordre Jedi, a acquis une expérience qui le rend indifférent à l'hostilité de son environnement. C'est pourquoi certains consommateurs peuvent être amenés à se demander si le personnage reproduit sur la boîte de la figurine en plan rapproché est bien présent dans le film, tant il y est perdu dans la foule.

En retour, la lecture de « plans-tableaux » centripètes par le spectateur de cinéma est informée par la reconnaissance de figurants individualisés à un niveau extra-filmique. C'est là le caractère singulier du *merchandising* et de l'univers étendu liés à *Star Wars*, qui permettent à d'obscurs inconnus entr'aperçus dans un film de continuer à « vivre » en dehors de ce dernier, influençant de manière rétrospective notre perception du récit filmique, dès lors considéré comme ouvert à d'autres possibles...

⁷⁸ Voir par exemple *Les Oiseaux du Maître* de 1973 (notamment « l'écran large » de la planche 5, case 4). Si les scénarios de Pierre Christin à l'esprit post-soixante-huitard confèrent une autre signification à cette pluralité ethnique, l'influence de cette bande dessinée sur *Star Wars*, quoique jamais revendiquée par Lucas, me semble fort probable. Ce n'est que par le truchement d'une référence au *Cinquième élément* (Luc Besson, 1997) qu'un motif propre à Mézières, le taxi volant des *Cercles du pouvoir* (1994), apparaît explicitement dans *Star Wars* lors de la poursuite urbaine de *L'Attaque des clones*.

Photographies : A.B.

Les figurines représentées sont la propriété de l'auteur.