

Des adaptations qui bifurquent: les *comic books*

De manière pionnière, Lucas développa avec *Star Wars* une stratégie qui ressortit à ce que Jenkins appelle la «culture de la convergence», où différents médias sont convoqués pour servir de plateforme à un même contenu narratif toujours susceptible d'être remodelé en fonction de certaines spécificités médiatiques et augmenté par différents auteurs, voire par un public de fans dont la participation s'est renforcée à l'ère d'Internet (Henry Jenkins, *Convergence Culture*, 2006).

Dès la campagne promotionnelle du premier film de la saga, soit à l'été 1976, un contrat est signé par George Lucas avec Marvel Comics pour l'adaptation du futur film en une série de bandes dessinées. L'intérêt du réalisateur pour ce médium s'explique aisément: non seulement ses modèles tels que *Buck Rogers* ou *Flash Gordon* sont nés sous la forme de récits graphiques, mais ce moyen d'expression populaire permet de concilier une imagerie spectaculaire, une narration privilégiant la forme à la fois désinvolte et emphatique du feuilleton, ainsi qu'un ton distancé, quasi parodique.

Certes, au cours de la campagne promotionnelle de *Star Wars: A New Hope* (1977), la forme narrative la plus traditionnelle n'est pas omise, puisque le roman *Star Wars* paraît en novembre 1976 déjà (signé du nom de Lucas, mais écrit par Alan Dean Forster). L'iconographie spécifique de *Star Wars* n'y est toutefois pas transmise comme elle peut l'être dans un *comic book*, si ce n'est via la couverture qui, dans sa version française notamment Fig.3, annonce la rencontre d'archétypes médiévaux avec une technologie futuriste menaçante. La diffusion massive d'images qui précédait l'exploitation du film

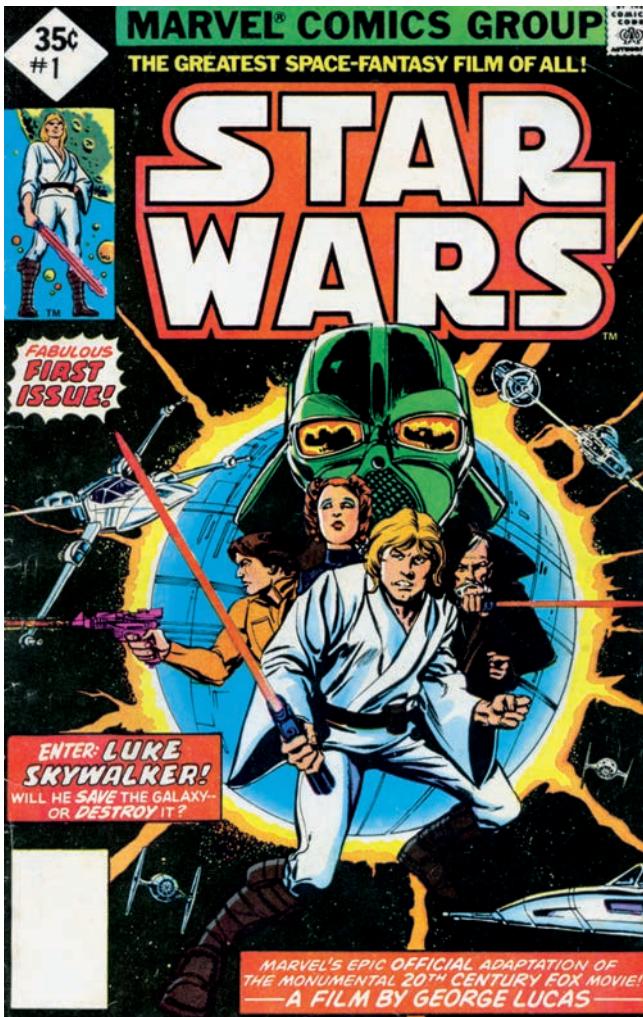
Fig. 3 George Lucas,
La Guerre des étoiles,
1978, Paris, Presses Pocket
Coll. Maison d'Ailleurs



fut sans doute pour beaucoup dans la déferlante suscitée par sa sortie.

En raison d'une genèse quelque peu précipitée et chaotique, la communication visuelle n'était toutefois pas encore complètement homogénéisée, certains visuels s'inspirant par exemple d'illustrations de pré-production réalisées par Ralph McQuarrie dont le film se démarquera passablement. Aussi, sur la couverture du premier fascicule de *comics* paru le 18 mars 1977 (soit deux mois avant la sortie du film aux Etats-Unis) Fig.4, le casque de Vader qui domine les héros demeure encore fort proche des illustrations de McQuarrie, elles-mêmes inspirées de l'armure traditionnelle des samouraïs. L'histoire présentée dans les seize planches de ce *comic book* est celle du film, ou plutôt celle racontée dans le scénario. En effet, la séquence inaugurale montrant en montage alterné une discussion entre Luke et son ami Biggs, pilote qui a décidé de rejoindre l'armée rebelle, figure dans le *comic book* alors qu'elle sera coupée au montage dans la version finale du film. Le premier épisode de Marvel s'achève au moment où le jeune Luke est assailli par un homme des sables, action suspendue (ici par la contrainte éditoriale du format) comme elle l'est dans le film lorsque les cris du « sauvage » résonnent dans le canyon désert, *cliff-hanger* similaire à ceux que l'on trouve dans les *serials* à la fin de chaque épisode. Dans les dialogues du *comic book*, le scénariste Roy Thomas cite littéralement les répliques-clés de Lucas, mais le texte du récitatif témoigne du regard qu'il portait à l'époque sur le récit insolite qu'il adapte. Ainsi précise-t-il par exemple, au moment de l'arrasonnement du vaisseau rebelle par le croiseur interstellaire de l'Empire représenté dans la séquence inaugurale du film, « qu'au milieu de ce chaos, *il est peut-être étrange de ne pas se focaliser sur les humains des*

Fig. 4 Roy Thomas (sc.)
& Howard Chaykin, *Star Wars* #1,
1977, Marvel Comics Group
Coll. Maison d'Ailleurs



deux camps [...], mais sur un couple de robots appelés C-3PO et R2-D2 ».

Après que l'adaptation de *Star Wars: A New Hope* s'est poursuivie à un rythme mensuel dans les pages des cinq fascicules Marvel suivants, une mention annonce « *A new adventure of the star warriors* ». Le septième fascicule de la série inaugure en effet une démarche nouvelle qui aura une incidence capitale sur l'univers de la franchise : le contenu narratif du film ayant été épuisé, le nouvel épisode propose une bifurcation sous la forme d'une aventure inédite montrant Han Solo et son coéquipier Chewbacca aux prises avec des pirates de l'espace qui les dépouillent alors qu'ils se rendent chez Jabba pour s'acquitter de leur dette ; abandonnés sur une planète, ils ont maille à partir avec la population locale ^{Fig.5}. La couverture montre, outre les deux héros, un avis de recherche placardé sur un mur qui rappelle les poncifs du western ; la mention qui surmonte le titre de la série est significative : « *At last! Beyond the movie!* ». Avec la création de cet « au-delà » du film dans lequel s'engouffrera une pléthore de *comic books* ultérieurs (et de *strips* publiés dans la presse quotidienne à partir de mars 1979), ce que l'on appellera « l'univers étendu » de *Star Wars* est né, soit la prolifération de récits parallèles conduits par différents romanciers, scénaristes, dessinateurs et concepteurs graphiques sur plusieurs types de supports. En proposant des variantes narratives et visuelles, ces auteurs ont contribué à enrichir le monde de *Star Wars* et à amplifier la trame des films sans la contredire (même si les fans trouveront toujours quelques incohérences ponctuelles qui, à leur tour, nourrissent le mythe par la discussion qu'elles suscitent). Ces récits périphériques, scrupuleusement situés par rapport à la temporalité des événements « canoniques » des fictions cinématographiques,

Fig. 5 Roy Thomas (sc.)
& Howard Chaykin, *Star Wars* #7,
1977, Marvel Comics Group
Coll. Maison d'Ailleurs



permettront à la promotion de *Star Wars* de se renouveler en dépit de l'absence de nouvelles sorties en salles sur une période de plus de quinze ans, de 1983 (*The Return of the Jedi*) à 1999 (*The Phantom Menace*).

Dans les années 1990, les cycles les plus aboutis proposés en *comic books* par Dark Horse se situent après les aventures de *Return of the Jedi* (1983) : *Heir of the Empire* et *Dark Force Rising*, adaptés des romans de Timothy Zahn (l'auteur de l'adaptation de l'Episode III qui fut un *bestseller*), racontent comment l'Empire déchu passe dans l'opposition et poursuit la lutte; *Dark Empire*, scénarisé par Tom Veitch, voit la résurrection de l'Empereur Palpatine sous la forme rajeunie d'un clone.

Plus d'un millier de *comic books* et plus d'une centaine de romans ont été publiés à ce jour. Une série de bandes dessinées intitulée *Infinities* pousse à son paroxysme la logique de déclinaison des possibles en optant pour la formule du « Que se passerait-il, si... ? ». Les trois épisodes de la trilogie originale y sont réinventés en fonction de quelques changements introduits dans la chaîne de cause à effet de leur récit, l'extrême linéarité et la construction schématique des films de la trilogie favorisant l'insertion ultérieure de complications. Ainsi, dans la version alternative de *The Empire Strikes Back* Fig. 6, Luke périt des suites des blessures infligées par le monstre des neiges, de sorte qu'il incombera à sa sœur Leia d'être formée à l'art des Jedis et d'affronter Vader. Le style graphique des bandes dessinées nourrit lui aussi l'iconographie de la franchise, et détermine parfois jusqu'à la facture de jouets spécifiquement moulés à l'effigie de personnages dessinés; par exemple, l'un des numéros de la série *Infinities* a également été vendu accompagné des figurines de Vader et de

Fig. 6 Dave Land (sc.)
& Davidé Fabbri, *Star Wars*
Infinities: The Empire Strikes Back
2, 2002, Dark Horse Comics
Coll. Maison d'Ailleurs



Leia telles qu'elles apparaissent dans les cases du *comic book* [Fig.7](#).

Les variations opérées autour des films touchent par conséquent autant à la dimension narrative qu'à l'aspect visuel. D'ailleurs, chacun des six épisodes cinématographiques a connu une adaptation sous forme de manga, et le style des *anime* est prédominant dans la facture des courts-métrages d'animation *Clone Wars* diffusés à la télévision en 2003, puis en 2008. C'est pourquoi la figurine du comte Dooku interprété par Christopher Lee connaît une variante «manga» dont les traits du visage, plus caricaturaux, sont taillés au biseau comme dans le film d'animation [Fig.8](#). Dans de tels cas, le référent de l'artefact n'est plus seulement le personnage de la fiction, mais son mode de représentation même.

Les *comic books* donnent l'occasion aux scénaristes de démultiplier le point de vue en centrant l'aventure sur un seul des héros du film (Chewbacca, Darth Vader, Boba Fett, Grievous, etc.), sur des personnages moins célèbres (le Jedi Quinlan Vos, le pilote rebelle Wedge Antilles,...) ou dont le nom n'est mentionné qu'au sein de l'univers étendu (la chasseuse de primes Aurra Sing, l'ancienne émissaire de l'Empereur Mara Jade, etc.), voire sur des «figurants» dépourvus de toute individualisation à l'écran, par exemple lorsque l'on suit la carrière de l'un des gardes impériaux dans *Crimson Empire* [Fig.9](#). Ces variantes permettent de développer des personnages (en particulier féminins), d'explorer d'autres environnements ou de revoir des événements connus sous un autre angle, en les vivant de l'intérieur. Certains jeux vidéo de la licence *Star Wars* proposent une expérience similaire, mais plus viscérale en raison de l'interactivité. En achevant le film de 1977 sur une longue

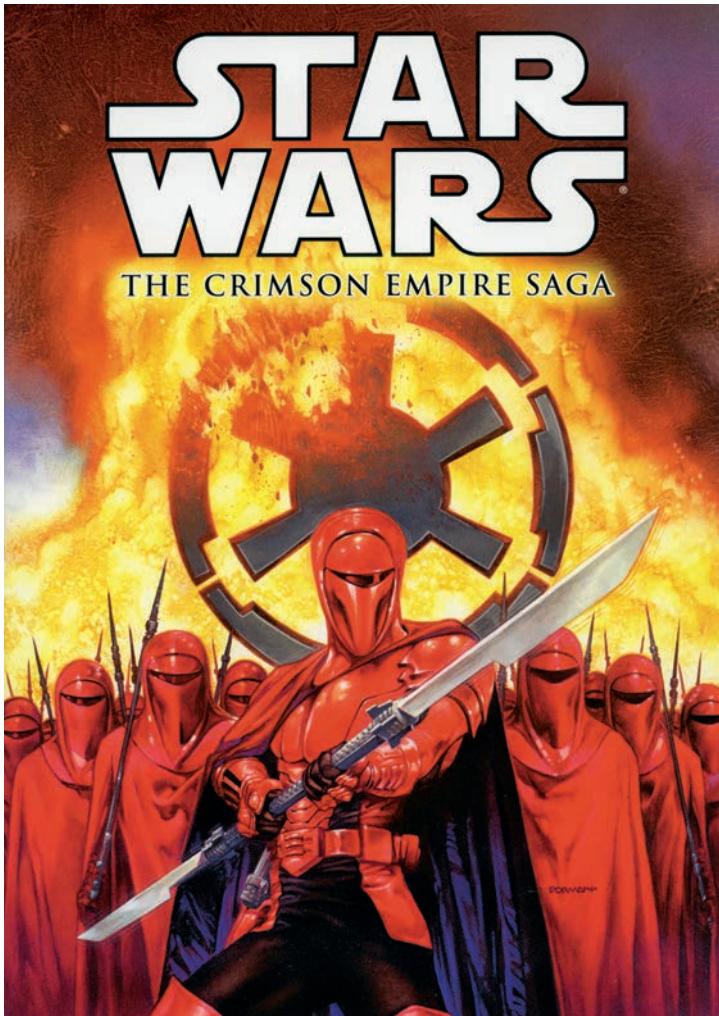
Fig. 7 « Princess Leia / Darth Vader », *Star Wars: Comic Packs*, 2007
 © Lucasfilm Ltd./Hasbro
 Coll. privée

Fig. 8 « Count Dooku »,
Star Wars: The Clone Wars, 2008
 © Lucasfilm Ltd./Hasbro
 Coll. privée





Fig. 9 Dave Land (sc.), Randy Stradley (sc.) & Paul Gulacy,
Star Wars: The Crimson Empire Saga, 2012, Dark Horse Comics
Coll. Maison d'Ailleurs



séquence immersive de combat spatial fortement inspirée des simulateurs de vol, Lucas ouvrirait la voie à une exploitation de la franchise sous forme de jeux de pilotage tels que *Rogue Leader* (2001).

***Les Ombres de l'Empire*: tout sauf le film**

L'une des franges de l'univers étendu est particulièrement révélatrice de la dispersion sur plusieurs médias des prolongements offerts à l'univers des films: il s'agit de *Shadows of the Empire*, dont le récit vient s'insérer entre les épisodes cinq et six de la saga. Le roman de Steve Perry paraît en 1996, soit la même année que les *comic books* qui en reprennent l'histoire en se focalisant quant à eux sur d'autres personnages, en particulier les chasseurs de primes et les membres d'un vaste réseau criminel Fig.10. Une gamme de figurines et de véhicules a été commercialisée par le fabricant de jouets Hasbro (qui a racheté en 1991 la filiale Kenner) à partir de la bande dessinée; on compte parmi ces produits une effigie du prince Xizor Fig.11, marchand véreux lié à la puissante organisation de banditisme Soleil Noir. Celle-ci comploté pour supprimer Luke Skywalker et trahit simultanément l'Alliance rebelle et l'Empire. Par ailleurs, l'univers de *Shadows of the Empire* a également été décliné par le département LucasArts sous la forme d'un jeu vidéo en troisième personne. Enfin, un «soundtrack» (pour reprendre l'appellation figurant sur le CD) d'un genre particulier est dû à Joel McNeely: cette musique orchestrale, composée à partir des péripéties du roman de Perry, n'est utilisée dans aucun film. Ainsi le film n'existe-t-il qu'en creux, au croisement de ces diverses productions médiatiques permettant d'affirmer (et de tester) les «pouvoirs de la Force» (celle de la licence *Star Wars!*). Il n'est pas surprenant que la société de Lucas ait