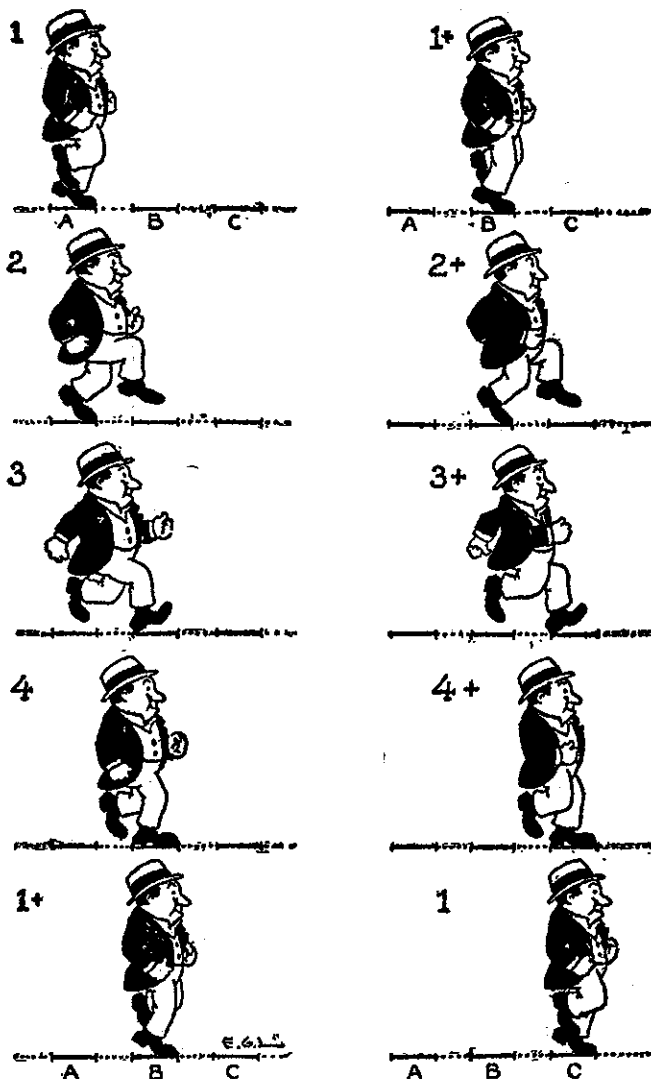


vol. X, no. 14-15 Spring-Fall 2010

CINÉMA & CIE

INTERNATIONAL FILM STUDIES JOURNAL



PHASES OF MOVEMENT OF A QUICK WALK.

Four phases complete a step.



Carocci editore

IMAGES DESSINÉES/IMAGES ANIMÉES: STRATEGIES ET CONVERGENCES DE LA FIRME MARVEL

Dick Tomasovic, Université de Liège

Si l'histoire des passages entre bande dessinée et cinéma américain (adaptations, influences, inspirations, croisements ou interférences) est riche et complexe, trois moments-clefs de convergences semblent affleurer.

Le premier moment d'échanges intenses remonte à la naissance du cartoon et concerne les relations entre l'industrie du dessin de presse et l'industrie du cinéma d'animation. En effet, dans les années dix, réalisateurs, animateurs et dessinateurs de journaux s'adaptent et s'adoptent les uns les autres au point de générer un phénomène de circulation des images et des artistes, une véritable « comic-strip connection » comme d'aucuns l'ont parfois nommé¹, autour des séries animées *Krazy Kat* de George Herriman, les Katzenjammer Kids (Hans et Fritz) de Rudolph Dirks ou *Mutt and Jeff* de Harry « Bud » Fischer (animé, entre autres, par Charles Bowers) pour ne citer que quelques exemples. Ce dialogue entre comics et cinéma tournera, selon certains auteurs, au pillage d'un média par l'autre avec pour conséquence la crise d'identité de la bande dessinée dans le courant des années vingt, contrainte à sa redéfinition après avoir vu nombre de ses auteurs, de ses figures ou de ses motifs populaires confisqués par le cinéma². Cette lecture pourrait toutefois être quelque peu nuancée par une étude approfondie du champ de la publication des années vingt qui semble être une période faste de recherche et d'exploration des formats de publications³.

Le deuxième moment de rencontre crucial entre bande dessinée et cinéma américain a pour déclencheur le formidable succès de la publication de la revue *Action Comics*, dont le premier numéro sortit en octobre 1938 et mettait en images les aventures d'un personnage qui allait vite devenir une pièce essentielle de l'imaginaire contemporain. Dès janvier 1939, Superman, créé par Joe Shuster et Jerry Siegel pour la nouvelle publication de l'éditeur Detective Comics Inc., déclinaient également ses aventures dans un comic strip que tous les plus grands journaux d'Amérique se disputaient ainsi que dans un feuilleton radiophonique diffusé sur tout le territoire américain. Le cinéma embraya rapidement et un premier sérial, réalisé par Spencer Gordon Bennett et Thomas Carr, interprété par Kyrk Alyn, est projeté sur les écrans dès 1948. En 1951, Georges Reeves reprend le rôle-titre pour un moyen métrage (*Superman and the Mole-Men*, réalisé par Lee Sholem) et, dans la foulée, devient la vedette d'un nouveau sérial intitulé *Adventures of Superman* (104 épisodes entre 1951 et 1958). Mais c'est surtout la version cartoon du *Superman* de Dave Fleischer, produite dès 1941, qui retient l'attention et marque son époque, grâce notamment à une utilisation remarquable du rotoscope. La série animée bénéficie d'un traitement réaliste et surprenant et constitue encore aujourd'hui une référence du dessin animé d'action. Par ailleurs, dans l'histoire du cinéma d'animation, la série *Superman* des frères Fleischer cristallise la quintessence du classicisme du dessin animé. Ces différentes adaptations de comics au cinéma vont, d'une part, renforcer l'ancrage culturel des figures super héroïques (et consolider indirectement le

monde de l'édition de ce type de comics), mais vont, d'autre part, ouvrir la voie à un certain nombre d'échanges ou de convergences épisodiques entre les deux médias sous la modalité du produit dérivé (un exemple emblématique en est l'adaptation de *Star Wars* de Georges Lucas en comics par Archie Goodwin et Al Williamson : produite à partir du synopsis et de quelques photos de production, elle fut publiée par Marvel simultanément à la sortie du film, en 1977).

Enfin, le troisième temps fort des rencontres entre comics et cinéma prend place à l'époque contemporaine et se révèle être un moment de convergence extrêmement important entre les deux grandes industries américaines du divertissement dont le point culminant est la création d'un nouveau genre de film, ou plutôt d'un nouveau sous-genre du film d'action, qui n'est autre que le film de super héros.

Des comics aux blockbusters

Depuis le début des années quatre-vingt-dix, et de manière croissante, Hollywood semble redécouvrir l'univers bigarré des comics et y trouver de nouvelles sources d'influences, de nouvelles idées de sujets et de mises en images, et, surtout, de nouveaux personnages. Cette exploration du champ des comics s'inscrit dans un contexte de production cinématographique marqué par l'évolution du public cible (la place de plus en plus importante donnée aux adolescents), le renouveau des effets spéciaux (grâce à la technologie numérique), la consécration de la culture pop, le goût (sinon le besoin) de récits paranoïaques et l'obsession de la mise en scène du corps en mouvement qui constitue, bien entendu, le trait définitoire même du genre le plus rentable à Hollywood depuis trois décennies : le film d'action.

Sans viser l'exhaustivité, le corpus de ce sous-genre, qui ne cesse de s'étendre, comprend certainement les films suivants : la trilogie de *The Matrix* des frères Wachowski⁴, la trilogie des *X-Men*⁵, la trilogie des *Blade*⁶, la trilogie des *Spider-Man*⁷, les deux versions de *Hulk*⁸, les deux épisodes d'*Iron Man*⁹, de *Fantastic Four*¹⁰, du *Punisher*¹¹ et de *Hellboy*¹², les six volets de *Batman*¹³, *Daredevil*¹⁴, *Elektra*¹⁵, *Catwoman*¹⁶, *The League of Extraordinary Gentlemen*¹⁷, *Superman*¹⁸, *Ghost Rider*¹⁹, *Wolverine*²⁰, *Watchmen*²¹, *Spawn*²², *The Spirit*²³, etc. La grande majorité d'entre eux sont des adaptations de comics édités par la firme Marvel²⁴.

Ces films ont parfois été commentés dans les termes d'un certain renouveau formel du film d'action. Quelques marques poétiques sont en effet assez flagrantes.

La caméra elle-même y apparaît affranchie des contraintes techniques et physiques habituelles, libérée, voire déchaînée, dans tous les sens du terme, jusqu'à adopter des mouvements hystériques. Il s'agit la plupart du temps de mouvements virtuels, traités numériquement. Certains plans des *Spider-Man* de Sam Raimi (réalisateur d'ailleurs spécialisé dans les mouvements d'appareil rapides et saugrenus) montrent le héros suspendu à un fil, suivi dans les airs par une caméra qu'aucun opérateur, qu'aucune grue, ni qu'aucun hélicoptère ne pourrait transporter. Ces plans entièrement numériques permettent à la caméra d'évoluer à travers les cieux avec la même aisance que le héros lui-même²⁵ et instaurent un régime spectaculaire de mise en scène, renouant avec la force d'attraction des films forains.

Mais d'autres figures récurrentes sont aussi à l'œuvre avec le but de rappeler, directement ou indirectement, le langage des comics dont ces films sont les adaptations. C'est le cas notamment du travail sur les variations temporelles et l'application du ralenti sur le défilement des dernières images composant le plan. Ce ralentissement de la vitesse des plans semble avoir pour dessein de rapprocher le montage cinématographique de la lecture par succession des cases d'une bande dessinée en astreignant le regard à s'attarder sur les éléments graphiques qui composent l'image. Les

réalisateurs de ces films (Sam Raimi, Zack Snyder, Steven Johnson ou Andy et Larry Wachowski...) figent, comme s'ils les encaient, les actions des personnages et aspirent à rapprocher le plan de l'efficacité de la vignette de comics. Ces jeux de vitesse sont soutenus par un choix général d'exacerbation des poses des personnages, lui-même renforcé par les choix de perspectives et d'éclairage de l'arrière-plan, censés évoquer, en l'absence ou la suspension de mouvements, le dynamisme de l'action typique du dessin de comic book.

Dans *Blade*, Stephen Norrington s'amuse des variations de vitesse pour, d'une part, exprimer le rapport particulier des vampires au flux temporel, et, d'autre part, essayer un découpage rappelant celui des planches de comics. Le film accumule les plans construits à partir des poses graphiques des personnages, collectionne les effets de tremblement de l'image (pour renforcer la violence des combats), et propose une série d'images dont la texture semble vouloir s'approcher de l'aspect dessiné (le travail sur la couleur et la profondeur de champ).

Dans *Blade II*, Guillermo del Toro lie les plans en prise de vue réelle (acteurs « live ») et les plans postproduits digitaux, pour renforcer les capacités extraordinaires de son personnage par l'omnipotence de la caméra. Se réclamant des comics mais aussi de la japanimation (où toutes les manipulations sont possibles), del Toro joue sur le flux temporel et préfère le faux plan-séquence à la succession de plans, mais en y pratiquant des variations de vitesse qui intègrent l'effet vignette (la case, ou plutôt le « *pin-up* » pour se référer au vocabulaire des comics, soit une pleine planche qui cristallise le moment climax d'un combat ou rend hommage à un personnage en particulier) à l'intérieur même du plan. Les deux épisodes de *Hellboy* témoignent aussi de cette recherche, dans la mise en scène, d'applications d'effets renvoyant directement à la mise en page de la bande dessinée dont l'adaptation est tirée. Autre exemple encore, bien connu, le travail particulier de Ang Lee dans *Hulk* qui va jusqu'à reproduire par le *split screen* le découpage et la simultanéité d'une page de bande dessinée²⁶.

Images attentatoires, exploitation du potentiel du son sous-entendu (par un léger décalage entre bande-son et bande image dans les scènes d'explosion entre autres), action ultradécoupée comme en une série d'instantanés, options de mise en scène consacrées au rendu graphique des plans... La récurrence de ces figures n'est pas à considérer comme un simple stéréotype, mais bien comme un élément d'identification du genre, un des multiples codes génériques parmi d'autres, qu'ils soient narratifs (la genèse du super héros, la longue découverte des pouvoirs ou l'élaboration, laborieuse ou amusante, des artifices du héros tels que les costumes, les armures et les armes, la crise de foi et la remise en question du super héros, le combat final contre le supervillain, etc.) ou référentiels (les apparitions de scénaristes, dessinateurs ou créateurs des personnages de comics – Stan Lee en tête – dans des seconds rôles, les scènes qui se répètent, comme la course de Peter Parker ou de Clark Kent en rue ouvrant leur chemise pour laisser apparaître leur costume, les scènes de révélation situées à la fin des génériques et qui renvoient à d'autres intrigues²⁷, etc.), le logo même de Marvel qui est un folioscope qui fait défiler les planches les plus célèbres des comics, etc.

Ainsi, il apparaît qu'un véritable travail visant à l'homogénéité des productions a été réalisé, démarquant le film de super héros du film d'action des années quatre-vingt et quatre-vingt-dix pour le constituer en genre. Cette tâche semble avoir été essentiellement accomplie par un seul homme, devenu aujourd'hui l'un des producteurs les plus influents du cinéma hollywoodien, Avi Arad, venu du monde du jouet (il est à la tête de Toybiz au début des années quatre-vingt-dix), de la télévision (les dessins animés en particulier) et des comics. Bénéficiant de son actionnariat majoritaire dans la maison d'édition Marvel²⁸ (l'un des deux plus grands éditeurs de comics, détenant les droits de personnages très populaires, de Spider-Man à Hulk en passant par les X-Men), Arad se nomme directeur de Marvel Studios, une branche consacrée aux adaptations ciné-

matographiques, d'abord en partenariat avec de grandes firmes (principalement Sony Pictures et Twentieth Century Fox) avant de voler de ses propres ailes²⁹.

Le producteur a toujours fortement encadré ses productions, étant très actif dans la phase de préproduction (choix du réalisateur, du casting, des scénaristes) et très présent sur le plateau de tournage (déléguant éventuellement son pouvoir à quelques très proches collaborateurs, dont son propre fils, Ari Arad³⁰). Il n'est pas impertinent de penser que le producteur a construit le genre sur trois trilogies, qui affirmaient chacune des objectifs, des intentions, mais aussi des couleurs et des tonalités particulières et qui se sont révélées fondatrices du genre : la série *X-men* aux motifs plus réalistes, sombres, paranoïaques et paraboliques, produite dans une certaine continuité avec le cinéma d'action des années quatre-vingt-dix, la série *Spider-Man*, aux revendications plus spectaculaires, colorées, populaires, adolescentes et divertissantes, et la trilogie *Blade*, plus violente, flirtant plus ouvertement avec le cinéma d'épouvante horrifique et la série B. Chacune de ces trilogies visait une reconnaissance particulière, une tranche de public définie et un merchandising différencié. Elles fonctionnent toujours aujourd'hui comme les principaux créneaux desquels les nouvelles productions super héroïques émergent.

Par ailleurs, Avi Arad a tenté de créer toutes sortes d'interactions entre les comics et les films, les uns bénéficiant du succès des autres et inversement. La version cinématographique du *Punisher* n'aurait pas eu lieu si la série dessinée n'avait pas bénéficié d'un important succès préalable, relancé par une nouvelle équipe créative composée de Garth Ennis et Steve Dillon. Quant aux ventes de la série *Spider-Man*, elles sont bien évidemment amplifiées par les triomphes des films en salle. Avant la sortie du film *Iron Man*, le héros rouge et or a été placé au centre de nombreuses intrigues et dans des séries différentes. Le retour du costume noir de Spider-Man s'est produit de manière quasi synchrone dans ses aventures dessinées et cinématographiques. Enfin, ces interactions influencent même les décisions du casting. Dans la série *Ultimates*³¹, dont le découpage, volontairement référentiel et cinématographique, évoque les films d'action hollywoodiens, Mark Millar et son dessinateur, Bryan Hitch, décident d'attribuer au personnage de Nick Fury l'apparence de l'acteur Samuel L. Jackson. Quelques années plus tard, c'est bien cet acteur qui incarne le personnage dans une courte apparition à la fin de *Iron Man*. Lorsque Bryan Singer décide de faire adopter aux *X-men* de son film de sobres et militaires costumes de cuir noir, loin des tenues de latex bigarrées, la série suit cet important changement vestimentaire et s'accorde à ce nouveau référent visuel. On le voit, entre films et comics, la question du produit dérivé passe d'un bord à l'autre. Arad a toujours pris garde de ne pas se mettre la communauté des fans de comics à dos, car s'il sait qu'elle est proportionnellement assez inconséquente par rapport au nombre de spectateurs visés, il n'ignore pas qu'elle est très active, notamment sur Internet, et qu'elle trouve des relais dans la presse susceptibles de nuire à l'image du film auprès du grand public.

Ainsi, au-delà des réalisateurs et scénaristes de ces films, relativement interchangeable, c'est bien à une vision de producteur que l'on est confronté, dont l'intelligence fut de cibler précisément selon les projets un public adolescent et la stratégie d'ancrer très solidement ces films à l'intersection des trois référents cruciaux que sont les comics, le cinéma d'action et le cinéma d'animation³².

Les fictions du corps

L'un des points communs à ces trois champs, qui sera bien évidemment le pivot autour duquel ils vont s'articuler, est l'imaginaire fantastique et fantasmagorique du corps des protagonistes. En effet, les films de super héros systématisent un rapport au corps extraordinaire, en germe dans le

IMAGES DESSINÉES/IMAGES ANIMÉES: STRATEGIES ET CONVERGENCES DE LA FIRME MARVEL

cinéma d'action de la fin des années quatre-vingt, et séduisent leur public par les promesses d'exploiter de manière spectaculaire les potentialités des corps insolites. Le corps, déployé, modifié, métamorphosé, fonde le genre. Bien sûr, l'imaginaire de ces corps était préexistant au cinéma, mais ses capacités animatographiques permettent de le déplacer : c'est désormais moins le récit des exploits qui importe (au contraire des comics qui rapportent, à travers une écriture feuilletonnesque et nombre de « cliffhangers », les épopées de ces héros surhumains³³) que la figuration même de la performance corporelle³⁴. Pour le dire autrement, c'est le corps qui devient le lieu même de l'exploit, et le spectacle de ce corps qui devient le programme même du film. Le corps élastique de Mr. Fantastic, celui en feu de Johnny Storm ou en pierre de Ben Grimm dans *Fantastic Four*, les transformations à vue des acteurs Eric Bana ou Edward Norton dans *Hulk* ou *The Incredible Hulk*, les métamorphoses de Mystique (Raven) dans les films tirés des aventures des *X-Men*, ou la modification de la structure cellulaire de Flint Marko dans *Spider-Man 3* lui offrant désormais la puissance dynamogène de sables mouvants... Tout au long de ces films, les personnages exhibent des propriétés corporelles proprement extraordinaires. La figurine super héroïque est un corps extrême.

Compte tenu de la connaissance de l'industrie du jouet, du merchandising et du produit dérivé d'Avi Arad, il semble évident que le producteur a été attentif au rendu extraordinaire des personnages porteurs dans une logique économique intersectorielle (il suffit de mettre en rapport l'insistance sur des positions-clefs des personnages dans les films et les dispositions des figurines accompagnant leur sortie en magasin de jouets pour s'en convaincre). Série animée pour la télévision, films pour le grand écran et conception de jouets fonctionnent ici en résonance. L'exemple récent des deux films *Iron Man* est frappant : le personnage est présent non seulement au même moment dans les champs du cinéma, de la bande dessinée, de la télévision³⁵, du jouet, et du jeu vidéo³⁶, mais sous des apparences fortement similaires, dans des graphismes qui tendent à l'identique, au point de ne plus pouvoir distinguer l'image de cinéma de la couverture du comic book ou de l'avatar du jeu vidéo. Le film de super héros s'intègre dans une chaîne industrielle intersectorielle qui l'oblige à s'adapter à de nombreux facteurs extra-cinématographiques et aux évolutions de la conception des produits dérivés. Il est devenu à ce titre un maillon essentiel du développement actuel des stratégies de convergences et d'hybridation des modes d'expression et de divertissement que sont le jouet et le jeu vidéo, le cinéma et les produits audiovisuels, la bande dessinée et l'illustration³⁷.

Make Way for Tomorrow Today

De ce point de vue, la compagnie Marvel constitue un formidable corpus à étudier. D'autant que le rachat du groupe, le 21 août 2009, par la firme Disney, pour un investissement total de 4 milliards de dollars, laisse présager la création d'un nouvel empire du divertissement qui accentuera sans doute encore ces stratégies de convergence et d'hybridation.

Bien que son scénariste s'en défende³⁸, *Iron Man 2* semble déjà vouloir pratiquer et théoriser ce nouveau liage entre deux des plus grandes industries de « l'entertainment » américain. Le nœud du film consiste en effet pour le personnage de Tony Stark, comme pour le spectateur, à visionner de vieilles bobines de film dans lesquelles apparaît Howard Stark (le père de Tony, décédé depuis), un industriel savant et visionnaire. Face à la caméra, le fondateur de Stark Industries présente la Stark Expo, sa vision de la ville du futur, et transmet un message secret à son fils. L'apparat physique (la moustache, le costume), le lieu, la mise en scène générale (l'adresse à la caméra, la patine de la pellicule et la chaleur des couleurs), tout rappelle en vérité la

présentation qu'avait faite Walt Disney de son insensé et futuriste projet EPCOT (Experimental Prototype Community of Tomorrow). Les allusions sont nombreuses à l'univers de Disney. Les posters affichés dans le dos de Stark font référence à l'exposition universelle de 1964, à New York, dans laquelle Disney s'investit beaucoup. La firme y fit la démonstration de ses audio-animatronics (des automates guidés par une bande sonore et des robots « life-like »), et proposa, entre autres choses, l'attraction *It's a Small World* (récupérée, après l'exposition, par le parc d'attractions Disneyland). Les Stark expo 1974 et 2010 empruntent d'ailleurs beaucoup aux pavillons de l'exposition universelle de 1964. La musique de l'exposition *Make Way for Tomorrow Today*³⁹ rappelle la musique des attractions *Carrousel of Progress* ou *It's a Small World* et de nombreux films classiques produits par Disney. Enfin, la clef même de l'énigme du film trouve sa forme sous un schéma virtuel rappelant la structure de la sphère *Spaceship Earth*, symbole du Centre Epcot inauguré finalement bien après la mort de Walt Disney, en 1982, à Disney World, sous des modalités cependant bien différentes de celles qu'avait imaginées le producteur utopiste. Au-delà du jeu des références, des clins d'oeil et des hybridations des univers Marvel et Disney, ces séquences semblent déjà faire le deuil d'une histoire propre à la firme Marvel (une autre séquence montre Iron Man/Tony Stark ne pas reconnaître son créateur, le scénariste et éditeur Stan Lee⁴⁰) et se préparer à une forme de révisionnisme, intégrant l'univers diégétique de Marvel à l'imaginaire disneyen.

Thor (Kenneth Branagh, 2011), *Captain America*, *The Avengers*, *Namor the Sub-mariner*, *Iron Fist* sont, ou seront — la plupart de ces films ne sont pas encore sortis à l'heure actuelle — les premiers films à avoir été totalement produits sous la bannière Disney Company. S'il est évidemment impossible de présager les modalités de leur intégration à l'univers de Disney, il paraît néanmoins probable que les stratégies d'exploitation des licences auront des conséquences sur le destin même du film de genre très particulier et codifié qu'est le film de super héros. Depuis le début des années quatre-vingt-dix, la firme Marvel occupe une place cruciale dans la production cinématographique américaine. Son intégration à la plus importante maison de production de film d'animation augure sans doute une nouvelle ère dans les relations entre comics et cinéma.

- 1 Voir Denis Gifford, *American Animated Films : The Silent Era, 1897-1929*, McFarland & Company, Jefferson-London 1990, p. XII; et Dan Koestner, « Between Hollywood and the Strip », dans *Animatrix*, vol. 1, 1984, pp. 13-27, qui s'intéresse également à ces relations et ces échanges entre animateurs et dessinateurs.
- 2 Voir Pierre Fresnaut-Deruelle, « La Bande dessinée, ersatz de cinéma », dans *Lecture et bande dessinée*, Actes du Colloque International « Éducation et BD », Edisud, La Roque d'Anthéron 1977, pp. 25-31. La réflexion sur les propriétés autonomes du langage de la bande dessinée peut être poursuivie, notamment, dans Manuel Kolp, *Le Langage cinématographique en bande dessinée*, L'Université de Bruxelles, Bruxelles 1992.
- 3 Lire Jean-Paul Gabillet, *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic book aux États-Unis*, Éditions du Temps, Nantes 2005, pp. 25-32.
- 4 En 1999 et 2003.
- 5 En 2000 et 2003 par Bryan Singer et en 2006 par Brett Ratner. Les personnages sont issus du catalogue Marvel.
- 6 Par Stephen Norrington en 1998, par Guillermo del Toro en 2002 et par David S. Goyer en 2004. Les personnages sont issus du catalogue Marvel.
- 7 Par Sam Raimi en 2002, 2004 et 2007. Les personnages sont issus du catalogue Marvel.
- 8 Par Ang Lee en 2003 et Louis Leterrier en 2008. Les personnages sont issus du catalogue Marvel.

IMAGES DESSINÉES/IMAGES ANIMÉES: STRATEGIES ET CONVERGENCES DE LA FIRME MARVEL

- 9 Par Jon Favreau en 2008 et 2010. Les personnages sont issus du catalogue Marvel.
- 10 Par Tim Story en 2005 et 2007. Les personnages sont issus du catalogue Marvel.
- 11 Par Jonathan Hensleigh en 2004 et Lexi Alexander en 2008. Les personnages sont issus du catalogue Marvel.
- 12 Par Guillermo del Toro en 2004 et 2008. Les personnages sont issus du catalogue Marvel.
- 13 Par Tim Burton en 1989 et 1992, par Joel Shumacher en 1995 et 1997, et par Christopher Nolan en 2005 et 2008.
- 14 Par Steven Johnson en 2002. Les personnages sont issus du catalogue Marvel.
- 15 Par Rob Bowman en 2005. Les personnages sont issus du catalogue Marvel.
- 16 Par Pitof en 2004.
- 17 Par Stephen Norrington en 2003.
- 18 Par Bryan Singer en 2006.
- 19 Par Mark Steven Johnson en 2007. Les personnages sont issus du catalogue Marvel.
- 20 Par Gavin Hood en 2009. Les personnages sont issus du catalogue Marvel.
- 21 Par Zack Snyder en 2009.
- 22 Par Mark A.E. Dippé en 1997.
- 23 Par Frank Miller en 2008.
- 24 Fondé en 1939 par Martin Goodman sous le premier nom de Timely Comics.
- 25 Certains de ces plans sont dus à John Dykstra, spécialiste en effets visuels, qui avait déjà brièvement expérimenté ce procédé dans *Batman Forever*.
- 26 Le film, jugé maladroit, sera désavoué par les producteurs qui lui préféreront le remake de Leterrier.
- 27 Une spécificité des films Marvel qui a pour ambition de créer un univers imaginaire homogène et partagé. C'est ainsi qu'*Iron Man 2*, par exemple, multiplie les références au « marvelverse » : le bouclier de Captain America, le marteau de Thor, la présence de la Veuve noire et du Shield, etc.
- 28 Lire à ce sujet Dan Raviv, *Comic War, Marvel's Battle for Survival*, Broadway Books, New York 2002.
- 29 Si Arad a abandonné ses fonctions de direction de Marvel Entertainment et de C.E.O. de Marvel Studios, il continue à travailler pour la firme en tant que producteur indépendant ou consultant. À l'heure de l'écriture de ces lignes, Arad est encore annoncé comme producteur de 15 projets Marvel prévus d'ici 2013.
- 30 Voir l'interview d'Avi Arad par Scott Pierce, « Marvel Movie Magic », dans *Cinefantastique*, vol. 32, n° 6, février 2001, pp. 32-34 et celui paru dans *Studio Magazine*, n° 189, 2003, pp. 86-88.
- 31 Lancée en 2002.
- 32 Sur le parcours et la vision d'Arad, ainsi que le détail de ces trois référents, voir mon article : Dick Tomasovic, « Le Masque et la menace. Constitutions et crises identitaires de la figure super héroïque contemporaine », dans Claude Forest, *Du héros au super héros : mutations cinématographiques, Théorème*, vol. 13, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris 2009, pp. 173-184.
- 33 Sur les mécanismes narratifs à l'œuvre dans les comics, lire Geoff Klock, *How to Read Superhero and Why*, Continuum, New York 2003.
- 34 Maurice Bouchet a tenté de mettre en perspective la kinesthésie du corps cartoon. Voir « Naissance d'un corps en délire », dans *Cinémaction, Le Surhomme à l'écran*, n° 112, 3^e trimestre 2004, pp. 12-20.
- 35 La série animée, en 3D, a été confiée à la société française Method Films. Arad en est le producteur exécutif.
- 36 Développé par Sega pour différentes plateformes de jeux.
- 37 On pense particulièrement à l'ebook animé dans lequel Marvel investit beaucoup actuellement.
- 38 DCMarvelFreshman, « Justin Theroux Explains The Master Plan For *Iron Man 2* » (5 mars 2010), dans *Comic Book Movie Fan Site*, <http://www.comicbookmovie.com/fansites/MarvelFreshman/news/?a=17753>, dernier accès le vendredi 4 juin 2010.
- 39 Composée par Richard et Robert Sherman, auteurs de quelques chansons à succès du catalogue Disney, dont celles animant les attractions de l'exposition universelle de 1964.
- 40 Confondu dans *Iron Man* avec Hugh Hefner, il est pris pour Larry King dans cet épisode.