

Sous la direction de
Élie Yazbek

Le super-héros à l'écran

Mutations, transformations, évolutions



Orizons

CINÉMATOGRAPHIES

We are Groot !
Marvel Studios, productions Disney et
nouvelles identités du super-héros

DICK TOMASOVIC

Le 28 octobre 2014, dans un *event* sans précédent à la communication retentissante, les directeurs de Marvel Studios ont annoncé un impressionnant calendrier de productions et de sorties de films. Il s'agit de ce que les producteurs ont eux-mêmes intitulé la « Phase III » de leur développement, annonçant les sorties imminentes de films comme *Avengers : Age of Ultron*, *Ant-Man*, *Captain America : Civil War*, *Doctor Strange* ainsi qu'une demi-douzaine d'autres adaptations de *comics* qui animeront les écrans jusque fin 2019. L'annonce est produite alors que le monde de la critique cinématographique se montre sceptique sur la pérennité possible de ce sous-genre du film d'action qu'est le film de super-héros, l'identifiant à un effet de mode en bout de course et tablant sur la lassitude progressive du public¹.

1. On se souvient, depuis, du battage médiatique autour des déclarations de Steven Spielberg sur l'effet de mode des films de super-héros. Graeme McMillan, « Steven Spielberg Says Superhero Movies Will Go "the Way of the Western" », <http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/steven-spiel->

Deux ans plus tard, à l'heure de l'écriture de ces lignes, et sans présager des réussites ou infortunes à venir, force est de constater que la firme a enchaîné les succès et a vu, depuis qu'elle est devenue une filiale de la Walt Disney Company en 2009, son statut se modifier pour devenir aujourd'hui celui de l'une des firmes de production les plus importantes du cinéma hollywoodien contemporain, au point de constituer un véritable modèle pour une part considérable de l'industrie américaine².

Si quelques rumeurs font régulièrement état d'une certaine froideur dans les relations entre Marvel et Disney (ravivée entre autres par la sortie de *Big Hero 6* en 2014, un dessin animé en images de synthèse réalisé par Don Hall et Chris Williams, produit par Disney et labélisé comme le 54^e classique de la firme, qui utilise pour la première fois le catalogue des personnages de Marvel) et si certains critiques ou amateurs, de manière éparse, reprochent un certain formatage « disneyen » des personnages superhéroïques³, nul doute que l'apport de l'entreprise Disney au développement de Marvel Studios fut crucial et participe de cette véritable *success story*.

Cependant, à bien regarder les films produits par le studio depuis le passage de la maison de production sous la bannière de Disney, il est possible de lire une autre histoire de la relation entre la filiale et la maison-mère, une histoire de méfiance et de résistance écrite parfois de manière explicite et souvent de manière plus allégorique. L'empire Disney, lancé depuis le milieu des années 1990 dans une politique d'acquisition sans précédent des grandes industries et des grandes franchises du divertissement américain (Miramax en 1993, ABC en 1995, Fox Family et Saban en 2001, Muppets en 2004, Pixar en 2006, Marvel en 2009 et Lucasfilm en 2012), est devenu une immense entreprise tentaculaire présente dans un très grand nombre de secteurs du loisir. C'est précisément cette puissance hégémonique et cette force d'acquisition et d'infiltration qui semblent

berg-predicts-superhero-movies-819768, article daté du 2/09/2015 et consulté la dernière fois le 14/10/2016.

2. À commencer pour la Warner, détentrice de DC Comics. Voir Adrien Candau, « Marvel, la mine d'or de Walt Disney », http://www.lemonde.fr/economie/article/2015/07/28/marvel-studio-dore-de-walt-disney_4702267_3234.html, article daté du 28/07/2015 et consulté la dernière fois le 14/10/2016.
3. Voir les forums spécialisés et autres plateformes de discussions entre fans et connaisseurs, comme, par exemple, CBR Community.

rejouées et c
entre autres
traits caracté
contexte de
cœur de l'ét
der les relati
simple critic
d'un certain
ce qu'il est c
création du .

Le développ
particulier
producteurs'
à la tête de l
télévision (le
l'intermédiaire
de la littérat
plusieurs ma
d'un actionn
se nomme, e
Marvel qu'il
les adaptatio

4. Sur les no
vingstone
a Transm
5. Pour un :
Robert M
Essays on
6. Voir Dick
interméd
David Rc
Clermont
7. Marvel, e
faillite en
Marvel C.
8. Voir Dan
way Book

rejouées et contestées dans nombre de productions Marvel à travers, entre autres, l'évolution des trames narratives et la redéfinition des traits caractéristiques du super-héros. Ainsi, partant d'une remise en contexte des logiques et des modes de production et d'écriture au cœur de l'établissement de Marvel studios, cet article tente d'aborder les relations entre Disney et Marvel, bien plus complexes qu'une simple critique de la maison mère par sa filiale, à travers l'analyse d'un certain nombre d'exemples issus des films produits durant ce qu'il est désormais commun d'appeler les phases 1, 2 et 3 de la création du *Marvel Cinematic Universe*⁴.

Convergence et divergence

Le développement des films adaptés des univers des *comics*, et tout particulièrement des super-héros de Marvel⁵, doit beaucoup à deux producteurs⁶. Le premier, Avi Arad, vient du monde du jouet (il est à la tête de la firme Toybiz au début des années 1990), passe par la télévision (les dessins animés en particulier) et l'édition de *comics* (par l'intermédiaire d'un rapprochement entre les industries du jouet et de la littérature jeunesse, alors en crise⁷). Réussissant, au terme de plusieurs manœuvres et autres péripéties financières, à bénéficier d'un actionnariat majoritaire dans la maison d'édition Marvel⁸, Arad se nomme, en 1993, directeur de Marvel Studios, une branche de Marvel qu'il vient de fonder et qui a pour ambition de développer les adaptations cinématographiques des personnages populaires ap-

4. Sur les nombreux aspects de cet univers, lire Martin Flanagan, Andrew Livingstone et Mike McKenny (ed.), *The Marvel Studios Phenomenon : Inside a Transmedia Universe*, New York, Bloomsbury, 2016.
5. Pour un aperçu historique des adaptations Marvel, voir Matthew McEniry, Robert Moses Peaslee et Robert Weiner (ed.), *Marvel Comics into Film, Essays on Adaptations Since the 1940s*, Jefferson, McFarland, 2016.
6. Voir Dick Tomasovic, « De Marvel Comics à Marvel Studios : Adaptations, intermédialités et nouvelles stratégies hollywoodiennes », in Benoît Mitaine, David Roche et Isabelle Schmitt-Pitiot (dir.), *Bande dessinée et adaptation*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2015, pp. 211-227.
7. Marvel, en difficulté depuis de nombreuses années, connaîtra d'ailleurs la faillite en 1996. Sur ces aspects, et sur l'histoire de Marvel, lire Sean Howe, *Marvel Comics : The Untold Story*, New York, Harper Colins, 2013.
8. Voir Dan Raviv, *Comic War: Marvel's Battle for Survival*, New York, Broadway Books, 2002, pp. 18-44.

partenant au catalogue de la maison d'édition. Ce passage au cinéma se fait d'abord en partenariat avec de grandes firmes (principalement Sony Pictures et 20th Century Fox) puis se conçoit en autonomie complète à partir de 2008. L'indépendance est cependant de courte durée puisque Disney rachète Marvel en 2009 : Marvel Studios est aujourd'hui attaché au Walt Disney Motion Pictures Group, où il jouit d'une relative liberté artistique et d'un statut similaire à celui de Pixar. La position de Disney vis-à-vis de Marvel semble se résumer à cette citation de Bob Iger, l'actuel C.E.O. de Walt Disney Company : « If it ain't broke... »⁹. Autrement dit, tant que le studio enchaîne les succès, la firme n'a aucun intérêt à interférer dans la production des films de super-héros. Nous sommes donc bien loin des prévisions catastrophées de certains observateurs, qui craignaient un affadissement disneyen des personnages de Marvel¹⁰.

Si Avi Arad a quitté ses fonctions chez Marvel en 1998, il faut préciser qu'il a continué, durant les années 2000, à travailler comme producteur indépendant ou consultant sur de nombreuses adaptations cinématographiques du catalogue Marvel, pour Marvel Studios, mais aussi pour Sony Pictures, 20th Century Fox ou Columbia Pictures. Arad a véritablement construit le genre cinématographique superhéroïque, prenant modèle sur les quelques grandes réussites des décennies précédentes (*Superman* de Richard Donner en 1978 et *Batman* de Tim Burton en 1989), par ailleurs issues du catalogue de la concurrence (les publications de DC Comics). Arad exploite des héros très diversifiés de l'univers de Marvel, tout en respectant le matériau d'origine et en encourageant une vision personnelle, voire auteuriste, du super-héros chez des cinéastes présentés comme de grands amateurs de ce genre de publications. C'est ainsi que les franchises de *Spider-Man*, des *X-Men* ou de *Blade* se retrouvent entre les mains de cinéastes proches de l'univers des *comics* comme Sam Raimi, Bryan Singer ou Stephen Norrington et David Goyer.

9. Citation souvent rapportée par les blogs spécialisés. Voir, par exemple, Olivier Gayot, « Marvel Studios : l'histoire », <http://disney-planet.fr/marvel-studios-l-histoire>, article daté du 1/11/2014 et consulté la dernière fois le 14/10/2016.

10. Voir, par exemple, Paul Young, « So Disney Bought Marvel... What Does It All Mean », <http://screenrant.com/disney-marvel-deal-2-pauly-23687/>, article daté du 31/08/2009, et consulté la dernière fois le 14/10/2016.

drés
(choi
sur le
à qu
du si
d'aut
tisan
l'une
Grâc
logiq
straté
termi
confr
respe
en fil
ces fi
comi
de la
prodi
atten
écon
évide
d'He
une c
noml
conce

11. ?
12. ?
13. ?
14. ?

Homme d'affaires très investi, Arad a toujours fortement encadré ses productions, étant très actif dans les phases de pré-production (choix du réalisateur, du casting, des scénaristes, etc.) et très présent sur le plateau de tournage (déléguant éventuellement son pouvoir à quelques très proches collaborateurs¹¹). Saisissant, au tournant du siècle passé, le potentiel de l'exploitation des super-héros dans d'autres médias que celui des *comics*, Arad est l'un de principaux artisans de la transformation de cette maison d'édition en difficulté en l'une des plus importantes maisons de production hollywoodiennes. Grâce à cette impulsion, Marvel a progressivement développé une logique d'expansion et de renouvellement du public ainsi qu'une stratégie originale basée sur un principe de transmédialité et d'intermédialité¹². C'est bien à une vision de producteur que l'on est confronté, dont l'intelligence fut de cibler précisément son public (le respect des « fans » et l'ambition, jamais démentie, d'élargir de film en film cette « fan base ») avec pour stratégie d'ancrer solidement ces films à l'intersection des trois référents cruciaux que sont les *comics*, le cinéma d'action et le cinéma d'animation¹³. 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 dans une logique économique intersectorielle. Il s'agit sans doute de l'une des plus évidentes mises en pratique de la fameuse théorie de la convergence d'Henry Jenkins¹⁴. Désormais, le film de super-héros s'intègre à une chaîne industrielle intersectorielle qui l'oblige à s'adapter à de nombreux facteurs extra-cinématographiques, aux évolutions de la conception des produits dérivés comme aux commentaires des fans

11. Voir Scott Pierce, « Marvel Movie Magic », in *Cinefantastique* n°32.6, février 2001, pp. 32-34.
12. Soit un processus marqué par des interactions constantes entre des concepts médiatiques. Voir Jürgen Müller, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision » in *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas : Journal of Film Studies* vol. 10, n° 2-3, 2000, pp. 105-134.
13. Sur le parcours et la vision d'Arad, ainsi que le détail de ces trois référents, voir Dick Tomasovic, « Le masque et la menace. Constitutions et crises identitaires de la figure superhéroïque contemporaine », in *Théorème*, Vol. 13, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2009, pp. 173-184.
14. Henry Jenkins, *La Convergence culturelle. Nouveaux Médias, nouveaux publics*, Paris, Armand Colin, 2013.

et spectateurs sur les principales plateformes de communication en ligne. Il est devenu à ce titre un maillon essentiel du développement actuel des stratégies de convergence et d'hybridation de différents modes d'expression et de divertissement.

Cet aspect cross-médiatique est bien sûr également au cœur du travail du producteur Kevin Feige, qui va succéder à Avi Arad. Feige a pour sa part mené toute sa carrière à Hollywood. Diplômé en études cinématographiques, il fait ses armes à la Warner, dans la société de production de Richard Donner (le célèbre réalisateur de la trilogie *Lethal Weapon* à la fin des années 1980, mais aussi, faut-il le rappeler, du *Superman* de 1978) avant d'être engagé comme producteur associé sur le film *X-Men* de Bryan Singer. Il devient rapidement un proche collaborateur d'Avi Arad et participe au développement de nombreux films Marvel (la saga *X-Men*, la trilogie *Spider-Man*, *Daredevil* en 2003, *Elektra* en 2004, *The Punisher* en 2004, *Fantastic Four* en 2005, etc.) avant de présider Marvel Studios. L'homme est en poste depuis 2007 et rarement un producteur a été à Hollywood à ce point associé à un genre particulier de films¹⁵, imposant sa vision du monde et son point de vue sur le développement narratif et esthétique des films de super-héros.

Se présentant lui-même comme un fan de l'univers Marvel et, surtout, de ses produits dérivés (jouets, statuettes, etc.), Kevin Feige va intensifier les stratégies de convergence et va mettre en œuvre au niveau cinématographique l'idée de *crossover* si fréquente dans le monde des *comics*, autrement dit la mise en évidence d'un univers diégétique partagé de film en film. Cela permet aux personnages les plus populaires de Marvel de se rencontrer ou de s'affronter (ou du moins ceux dont les licences sont disponibles¹⁶).

La construction de ce *Marvel Cinematic Universe*, comme le nomme le producteur lui-même¹⁷, va réellement se concrétiser à

15. À l'instar, peut-être, de Val Lewton lorsqu'il développa le genre fantastique à la RKO.
16. Marvel Studios tentant, bien entendu, de récupérer les droits de certains personnages appartenant à d'autres firmes, comme, récemment, *Spider-Man*. Voir « Sony Pictures Entertainment Brings Marvel Studios Into The Amazing World Of Spider-Man », <http://marvel.com/news/movies/24062>, article publié le 9/02/2015, et consulté la dernière fois le 14/10/2016.
17. Voir Pierre-Eric Salard, « La seconde phase de l'univers Marvel au cinéma », in *L'écran fantastique* n°338, janvier 2013, pp. 54-59.

l'écran en :
premier ve
un véritabl
l'idée d'un
ples allusio
attentif, thi
(le créateu
scènes post
tures du su
courts-mét
Coulson pa
ou de Pegg
America et

Pour n
Feige s'est l
sion de chaq
constitué de
Comics : Joe
de 2000 à 201
années²¹, Da
vice-préside
chael Bendis
charge de pl
événements
parfois convi
des personna
surent donc u

Si la dir
plus claire, u
décisions tro
Il semble en
entre Marvel

18. Réalisé pa
19. Série télév
et toujours
20. Série télév
réseau ABC
21. Les *comics*

l'écran en 2008, lors de l'autonomie du studio et de la production du premier volet des aventures d'*Iron Man*¹⁸. À partir de cette œuvre, un véritable jeu de références, passant de film en film, va instaurer l'idée d'un univers partagé. Les stratégies sont nombreuses : multiples allusions, références et autres clins d'œil destinés au spectateur attentif, thèmes musicaux répétitifs, caméos amusants de Stan Lee (le créateur de la plupart des personnages du catalogue Marvel), scènes post-génériques invitant le spectateur à une suite des aventures du super-héros, création de *spin-offs*, à travers une série de courts-métrages dérivés ou de séries télévisées (le cas de l'Agent Coulson passé de *Avengers* à la série *Marvel's Agents of Shield*¹⁹ ou de Peggy Carter, apparue dans les films de la franchise *Captain America* et obtenant sa propre série, *Agent Carter*²⁰).

Pour maîtriser ce *crossover* aux ramifications multiples, Kevin Feige s'est longtemps appuyé sur un comité créatif qui a pour mission de chapeauter l'ensemble des projets. Le *Marvel Committee* est constitué de quatre personnalités déterminantes de la société Marvel Comics : Joe Quesada, rédacteur en chef des éditions Marvel Comics de 2000 à 2011, qui a dirigé les grands *crossovers* à succès des dernières années²¹, Dan Buckley, directeur des publications Marvel, Alan Fine, vice-président et directeur du marketing de Marvel, et Brian Michael Bendis, l'un des principaux scénaristes de Marvel Comics, en charge de plusieurs séries phares et du développement des grands événements éditoriaux. Certaines autres plumes scénaristiques sont parfois conviées à la table du comité pour aborder des questions ou des personnages spécifiques. Les créateurs et éditeurs de *comics* assurent donc un rôle de consultance important auprès du producteur.

Si la direction des Studios Marvel semble a priori on ne peut plus claire, une série de divergences au sommet de la pyramide des décisions trouve pourtant souvent écho dans la presse spécialisée. Il semble en effet que le torchon se soit rapidement mis à brûler entre Marvel Studios et le président directeur général de Marvel,

18. Réalisé par Jon Favreau.

19. Série télévisée créée par Joss Whedon pour le réseau ABC, débutée en 2013 et toujours en cours (quatre saisons au moment de l'écriture de cet article).

20. Série télévisée créée par Christopher Markus et Stephen McFeely pour le réseau ABC, en 2015 (deux saisons).

21. Les *comics House of M, Civil War, World War Hulk, Secret Invasion...*

Isaac Perlmutter. Personnalité aussi secrète²² que crainte et contestée, Perlmutter prend la tête de Marvel avec son associé Avi Arad en 2005. Si les deux hommes ont la même culture financière, ils sont aussi complémentaires : Perlmutter est un austère homme de chiffres, Arad est sensible à la création et se définit comme un fan-boy de super-héros²³. Le premier est un homme de structure et de pouvoir, le second, on l'a dit, aime à s'investir dans la production. Perlmutter est l'homme derrière l'incroyable transaction entre Disney et Marvel. Dans le plus grand secret, il organise le rachat de sa société pour plus de quatre milliards de dollars, obtient un très conséquent lot d'actions Disney, et conserve le contrôle de Marvel, devenant de la sorte l'un des personnages les plus puissants de l'industrie de l'*entertainment*. Autour de sa gouvernance, de nombreux conflits entre les créatifs de la firme aux idées (le surnom de Marvel) et la direction du groupe vont se cristalliser²⁴ : crise d'autoritarisme, avarice extrême et refus de soutien aux nouvelles dynamiques, opposition au développement de super-héros féminins, dans les films comme dans les produits dérivés, utilisation commerciale des représentations issues de la diversité, soutien financier à la campagne de Donald Trump²⁵, etc.

La crise prend un tour dramatique durant la production des films *Ant-Man* (avec le départ d'Edgar Wright pour divergence créative) et, surtout, *Captain America — Civil War*. Des oppositions majeures entre l'équipe créative du film (les scénaristes, les réalisateurs, et le producteur Kevin Feige) et le *Marvel Committee*

22. Voir Joseph Ghosn, « Comment Marvel a conquis Hollywood », <http://o.nouvelobs.com/pop-life/20140307.OBS8834/comment-marvel-a-conquis-hollywood.html>, article daté du 07/03/2014 et consulté la dernière fois le 14/10/2016.

23. Shirril Rhoades, *A Complete History of American Comic Books*, New York, Peter Lang, 2008, pp. 164-165.

24. Voir Charlotte Finn, « It Will Never Love You Back: Marvel Entertainment, Ike Perlmutter, and Why the Corporation Cannot Be Your Friend », <http://comicsalliance.com/ike-perlmutter-marvel-entertainment-consumers-and-corporations>, article daté du 01/02/2016, et consulté la dernière fois le 14/10/2016.

25. Alors que nombre de créatifs de la maison ne se montrent pas tendre dans leurs productions avec Trump... Sur les liens entre Marvel, Perlmutter et Trump, voir Xavier Fournier, « Présidentielles US : les comics pris à parti(s) », in *Comic Box*, n° 102, septembre / octobre 2016, pp. 6-11.

ont fortem
accuse le c
Perlmutter
fausses déc
sont par ai
aux stratég
situations p
démission
tion de Bo
comité de
dépendanc
désormais)

Hail Hy

Si l'on se g
de ces conf
Marvel, for
à qui l'on a
pagnons de
au détrime
de prédilec
ment de no
ca : *Civil W*
d'habitude
pointer qu'
où la dissic
du studio. V
précédents
tallise les sc
temps qu'il
parables co
La tentatio

26. Voir, pa
Commit
commit

27. Christo
War ? »
septemb

ont fortement ralenti puis modifié la concrétisation du film. Feige accuse le comité de création de se conformer aux instructions de Perlmutter qui veut réduire le budget du film en passant par de fausses décisions créatives soumises par le comité, dont les membres sont par ailleurs souvent critiqués pour être précisément inféodés aux stratégies de Perlmutter afin de conserver leurs avantageuses situations professionnelles personnelles²⁶. Feige finit par mettre sa démission en balance. La guerre interne se termine avec l'intervention de Bob Iger, CEO de Disney Company, lors de l'été 2015. Le comité de créativité est dissous et Marvel Studios est libéré de sa dépendance à Marvel Entertainment et à Isaac Perlmutter pour ne désormais plus répondre qu'à la direction de Disney²⁷.

Hail Hydra : coupez une tête, il en repoussera deux

Si l'on se garde bien de vouloir trouver une transposition directe de ces conflits dans la narration même des films issus des Studios Marvel, force est de constater que les thèmes de la trahison des leaders à qui l'on avait accordé sa confiance, de la dissidence entre les compagnons de toujours et de l'infiltration d'un mal avide de pouvoir au détriment de l'indépendance personnelle, constituent les sujets de prédilection des derniers films produits par la firme. L'aboutissement de nombre de ces thématiques intervient dans *Captain America : Civil War*, qui oppose tragiquement et dramatiquement les héros d'habitude partenaires. Comme on l'a dit, il n'est pas sans ironie de pointer qu'il s'agit précisément du film réalisé au moment même où la dissidence va s'exprimer de manière radicale à la direction du studio. Véritable climax des sagas passées, qu'elles relèvent des précédents récits filmiques ou des péripéties du Studio, le film cristallise les schismes entre les personnages superhéroïques en même temps qu'il semble vouloir rendre compte des tensions et des irréparables conflits qui divisent les têtes pensantes de la production. La tentation est dès lors grande de relire les films produits depuis

26. Voir, par exemple, Nicole Sobon, « Say Goodbye To The Marvel Creative Committee », <http://mcuexchange.com/say-goodbye-to-the-marvel-creative-committee-2>, daté du 3/09/2015 et consulté la dernière fois le 14/10/2016.

27. Christophe Foltzer, « Coup d'état chez Marvel : Et si c'était à cause de Civil War ? », <http://www.ecranlarge.com/films/news/944701>, article daté du 6 septembre 2015 et consulté la dernière fois le 14/10/2016.

l'acquisition de Marvel par Disney pour y rechercher d'éventuelles traces, délibérées ou non, conscientes ou inconscientes — peu nous importe, de ces multiples tensions. Il s'avère que cette lecture se montre vite fructueuse comme entend le montrer un rapide passage en revue de tous les longs-métrages produits par Marvel Studios depuis 2009.

Iron Man 2, sorti en 2010, scénarisé par Justin Theroux et réalisé par Jon Favreau, est le premier film Marvel à sortir sous l'égide de la Disney Company. De manière très explicite, l'histoire du film tourne autour de la notion de sauvegarde d'indépendance, puisque le gouvernement américain, allié à un certain Justin Hammer qui n'est autre qu'un riche malfaiteur travaillant dans le secteur de l'armement militaire, tente de s'appropriier par tous les moyens (légaux, financiers et criminels) la fameuse invention de Tony Stark : l'armure d'Iron Man. C'est finalement par l'intermédiaire de la trahison d'un proche ami de Stark, le colonel James Rhodes, qu'une armure lui est volée puis confisquée par Hammer et la Défense. La crainte de la confiscation du pouvoir du héros par une autorité supérieure deviendra dès lors un thème extrêmement récurrent des films Marvel, jusqu'au climax de *Civil War* en 2015, puisque cette question sera le motif même de la déchirure interne au groupe des super-héros patiemment constitué film après film. Par ailleurs, de manière assez intrigante, *Iron Man 2* multiplie les clins d'oeil à l'univers de Walt Disney²⁸. Ainsi, la Stark expo qui sert de décor à de nombreuses scènes du film, ainsi qu'à la bataille finale qui voit plusieurs bâtiments symboliques être réduits en pièces dans un véritable festival d'explosions pyrotechniques, rappelle conjointement la New York World's Fair de 1964 à Flushing Meadows et les parcs d'attractions Disney pour leur partie « Tomorrowland » si chère à Disney²⁹. C'est d'ailleurs la figure de Walt Disney lui-même qui semble servir de

28. L'essentiel du tournage du film s'étant terminé peu avant l'annonce officielle du rachat de Marvel par Disney, il est concevable que l'équipe créative ne fût pas forcément au courant des tractations en cours et que ces multiples références soient fortuites. Il n'en reste pas moins que le film sort sur les écrans après l'acquisition de Marvel et qu'il s'offre comme une étonnante cage de résonance de la situation de la firme.

29. Par ailleurs, le thème musical de la Stark Expo est une composition de Richard M. Sherman, l'un des compositeurs historiques des bandes sonores des films et des attractions des parcs Disney.

modèle dans ce sur ces son bu vision c d'ailleu ney que réacteu donnann belle scè la recon la forme sante, ce son con tude tou leur ave Spacesh: l'un des : Sor et Don P First Ave Feely, réa présente comics, n sont très ment du j tés et la p très auto d'action. retrouver divin) lor Asgardier son côté, le gouver de jouer p par ailleur

30. EPCOT est un

modèle aux apparitions d'Howard Stark, le père de Tony Stark, dans ces petits films où il explique ses rêves d'avenir, très calqués sur ces films où Disney s'adressait directement à la caméra depuis son bureau pour expliquer le fonctionnement de son industrie, sa vision du monde et, particulièrement, son projet EPCOT³⁰. C'est d'ailleurs grâce aux plans et au génie de Howard Stark / Walt Disney que Tony Stark découvre la possibilité de créer un nouveau réacteur ARK à placer au cœur de sa poitrine lui sauvant la vie et lui donnant une toute nouvelle énergie pour envisager l'avenir (la très belle scène de découverte d'un nouvel élément chimique à partir de la reconfiguration d'une série de projections virtuelles pour obtenir la forme même d'un emblème d'EPCOT). De manière très intéressante, ce premier film sous bannière Disney, en étant replacé dans son contexte, semble donc envisager la dépendance avec inquiétude tout en rendant hommage à la célèbre compagnie, pariant sur leur avenir commun, plaçant un symbole disneyen fort (la sphère Spaceship Earth, symbole d'EPCOT) au centre même du destin de l'un des personnages phares du développement de Marvel Studios.

Sortis en 2011, *Thor* (scénarisé par Ashley Miller, Zack Stentz et Don Payne, et réalisé par Kenneth Branagh) et *Captain America : First Avenger* (scénarisé par Christopher Markus et Stephen McFeely, réalisé par Joe Johnston) ont pour ambition d'introduire et de présenter deux nouveaux super-héros, bien connus des amateurs de *comics*, mais moins célèbres auprès du grand public. Si les histoires sont très différentes, le schéma est le même : celui d'un questionnement du personnage quant à son identité profonde, ses responsabilités et la possibilité d'une prise d'indépendance face à des structures très autoritaires qui souhaitent décider à sa place de son champ d'action. Ainsi, Thor, exilé sur Terre, pourra se montrer digne de retrouver ses pouvoirs (et de soulever Mjöllnir, son fameux marteau divin) lorsqu'il aura trouvé sa propre voie, qui n'est ni celle que les Asgardiens, et ni celle que les Terriens tentent de lui imposer. De son côté, Captain America devra refuser le rôle de propagande que le gouvernement américain et la hiérarchie militaire lui ordonnent de jouer pour accomplir sa véritable destinée héroïque. Il importe par ailleurs de noter que le SHIELD, cette agence d'espionnage toute

30. EPCOT, acronyme de « Experimental Prototype Community of Tomorrow », est une ville du futur utopique conçue par Walt Disney lui-même.

puissante, dirigée par le personnage énigmatique de Nick Fury, ne cesse de voir son rôle croître dans les intrigues des films Marvel pour devenir une pièce très structurante du récit de ces deux films, préparant au prochain rassemblement des héros.

Ainsi, en 2012, *Avengers*, scénarisé par Zak Penn et Joss Whedon et réalisé par ce dernier, montre Nick Fury recruter les différents héros de l'univers Marvel pour composer une équipe afin de maintenir la paix dans le monde. Si les différents protagonistes, après avoir éprouvé quelques difficultés à travailler ensemble, trouvent un équilibre collectif face à une menace extra-terrestre, le film introduit de nombreux aspects de paranoïa : méfiance réciproque, menace de trahisons, et manipulation des héros par Nick Fury et la structure qu'il représente (le mensonge permettant clairement de garder les personnages unis). *Iron Man 3* (co-scénarisé³¹ et réalisé par Shane Black) et *Thor : The Dark World* (scénarisé par une équipe déjà habituée de projets Marvel³² et réalisé par Alan Taylor), tous deux sortis en 2013, prolongent ces inquiétudes. Dans *Iron Man 3*, tandis qu'un scientifique diabolique multiplie les manipulations médiatiques pour tromper le héros, mais aussi le gouvernement américain, et mettre le président des États-Unis sous son influence, Tony Stark est confronté à d'inquiétantes crises d'angoisse qui l'entraîne dans un questionnement existentiel paranoïaque, le complexe Tony Stark / Iron Man étant le théâtre de multiples confusions identitaires. Dans *Thor : The Dark World*, le héros se voit à nouveau obligé de ne pas respecter les ordres et les structures pour affronter une menace interdimensionnelle. Mais surtout, Thor est leurré à plusieurs reprises, le film célébrant les ruses de son demi-frère, Loki, dieu du mensonge. La fin du film dévoile que celui-ci a pris possession à l'insu de tous du trône asgardien et s'est installé au pouvoir. Mais c'est sans doute en 2014, alors que les dissensions du studio Marvel commencent à éclater au grand jour, que l'idée de crise de confiance se fait la plus évidente. Dans *Captain America : The Winter Soldier* (à nouveau scénarisé par Christopher Markus et Stephen McFeely, mais réalisé par Anthony et Joe Russo, nouveaux venus dans l'univers des adaptations de *comics*), le SHIELD pour lequel travaille Steve

31. Avec Drew Pearce.

32. Don Payne, Robert Rodat, Christopher Markus et Stephen McFeely composent l'équipe.

Rogers s'avère une organisation mondiale, aux implications plus que paranoïaque (rôle donné à un personnage remarquable) forcées maléfiques pour obtenir l'efficacité autour du projet). Captain America est naturellement nommé l'agent chargé de contrôler ses collègues et c'est un traitre : la discussion est sur la sécurité mondiale sans penser de Marvel (précédemment Captain America SHIELD), où tout pour lui tendre semble vouloir. La présence d'éléments liés à cet univers. Enfin, tant James Gunn en James Gunn et Paul McKay et Paul dissident l'univers tant sur l'idée, que tout champ de toute structure réalisé par Joss Whedon dissensions entre le héros alors que les Avengers bascule du côté d'une maléfique,

33. Dont bien sûr,

Rogers s'avère totalement infiltré par les agents doubles de Hydra, une organisation terroriste de type fasciste cherchant à dominer le monde, aux innombrables ramifications (« If a head is cut off, two more will take its place » est leur slogan). Renouant avec le climat paranoïaque des films d'espionnage américain des années 1970 (le rôle donné à Robert Redford dans le film est de ce point de vue remarquable), l'œuvre dévoile un monde de leurre, dirigé par des forces maléfiques, capables de passer par le lavage de cerveau pour obtenir l'efficacité et la rentabilité des agents de terrain (l'intrigue autour du personnage du Soldat de l'hiver est explicite sur ce sujet). Captain America évolue dans un univers mensonger, particulièrement noir, où tout n'est que manipulation (sa voisine est un agent chargé de le surveiller, son appartement est truffé de micros, ses collègues du SHIELD sont ses pires ennemis, son ami d'enfance est un traître assassin, etc.). S'il est difficile de voir les scènes de discussion entre la tête du SHIELD et les membres du Conseil de sécurité mondiale chargé de superviser les activités de l'organisation sans penser aux situations conflictuelles liées au comité créatif de Marvel précédemment décrit, la fameuse scène du combat de Captain America dans l'ascenseur du Triskel (le quartier général du SHIELD), où tous ses collègues se rassemblent, étage après étage, pour lui tendre un piège et l'empêcher de prendre son autonomie, semble vouloir métaphoriser toutes les tensions de Marvel Studios. La présence d'Hydra au sein du SHIELD impactera toutes les fictions liées à cet univers³³.

Enfin, tandis que *Guardians of the Galaxy* (écrit et réalisé par James Gunn en 2014) et *Ant-Man* (finale ment scénarisé par Adam McKay et Paul Rudd, et réalisé par Peyton Reed en 2015) agrandissent l'univers des super-héros de Marvel au cinéma tout en insistant sur l'idée, proche de celle de *Captain America : Winter Soldier*, que tout champ d'action pour les héros se situe désormais en dehors de toute structure de contrôle, *Avengers : Age of Ultron* (écrit et réalisé par Joss Whedon en 2015) insuffle les premières grandes dissensions entre les héros. Traversé par une nouvelle crise d'angoisse alors que les Avengers combattent les agents d'HYDRA, Tony Stark bascule du côté du sécuritaire et donne involontairement naissance à une maléfique, pessimiste et superpuissante intelligence artificielle

33. Dont bien sûr, en premier lieu, la série télévisée *Marvel's Agents of Shield*.

nommée Ultron, capable d'infiltrer et de manipuler tous les réseaux d'information, bien décidée à supprimer les aberrations de l'humanité en même temps que toute forme de vie humaine. Les divisions entre les personnalités super-héroïques seront portées à leur comble, on l'a dit, dans le troisième film consacré à *Captain America*, qui donne également une suite directe aux événements du second film *Avengers*. Dans *Captain America : Civil War* (encore scénarisé par Christopher Markus et Stephen McFeely, et à nouveau réalisé par les frères Russo), l'équipe des super-héros formant les Avengers est sommée de signer un « Registration Act », soit un document qui leur enlève leur autonomie pour obéir à un comité issu des Nations Unies. Inspiré du *comic book Civil War* de Mark Millar et Steve McNiven paru en 2006 (l'un des plus fameux *crossover* de l'histoire éditoriale de Marvel), mais obéissant à la logique propre des récits mis en place par Marvel Studios (la majeure partie de l'histoire tourne autour du personnage du Soldat de l'hiver introduit dans le film précédent), l'œuvre raconte ce qui semble être une irrémédiable division entre les héros qui acceptent ce nouvel encadrement hiérarchique (le groupe conduit par *Iron Man*) et ceux qui le refusent au nom du libre-arbitre de leur action (le noyau formé autour de *Captain America*). L'affrontement est très violent et laissera de lourdes conséquences dans la gestion des différentes franchises, le film brisant violemment les rapprochements entre les personnages construits depuis 2009. Cependant, le film obéit scrupuleusement à la logique des productions Marvel que l'on vient de pointer : le camp acceptant la hiérarchie est bien entendu victime d'un leurre (Tony Stark a été manipulé). À nouveau, tout ce qui relève d'une superstructure semble obéir à un ordre mensonger et malfaisant. Le salut est toujours du côté de l'affirmation de l'indépendance.

Un univers de hors-la-loi

L'obsession de ces intrigues pour la dénonciation de toute puissance de type hégémonique, la méfiance incroyablement répétée de ces récits à l'égard de toute forme d'autorité ou de hiérarchie, la prégnance de formes aiguës de paranoïa, tout cela a forcément pour corrélat une nouvelle définition et caractérisation du super-héros. De ce point de vue, la ligne de Marvel Studios est aussi évidente que curieusement peu commentée. Depuis 2009 et le passage du studio sous la bannière

de Distr
l'autori
les scér
ont cret
Tout er
ont dév
affranc
ces filr
l'éthiqu
C'est pe
Stark (I
jusqu'à
Le pren
frimeur,
devenir
implicat
tisserme
homme
bravour
béissanc
de plus e
Ces
infaillibl
leur pers
qui aura
bien lanc
lains syr
marvelier
décevoir
les films r
de la scèr
ruine lam
urinant d
le regard

de Disney (conditionnant, on l'a vu, un nouveau rapport de force sous l'autorité problématique de la direction de Marvel Entertainment), les scénaristes et cinéastes des différentes franchises superhéroïques ont creusé des sillons bien différents des attentes possibles du public. Tout en restant fidèles à l'esprit des *comics* originaux, ces adaptations ont développé des personnages certes stéréotypés, mais néanmoins affranchis de dichotomies simplistes. Les super-héros présentés dans ces films ont des crises de conscience et d'identité, un rapport à l'éthique sans cesse réinterrogé et connaissent des parcours évolutifs. C'est particulièrement flagrant dans le cas des personnages de Tony Stark (Iron Man) et Steve Rogers (Captain America) sur qui reposait jusqu'à présent l'essentiel du monde fictionnel de Marvel Studios. Le premier est d'abord présenté comme un personnage génial, mais frimeur, égoïste, prétentieux et fondamentalement désinvolte³⁴ pour devenir ensuite un être fatigué et ravagé par ses responsabilités, son implication émotionnelle dans les relations humaines et son investissement dans la gestion des crises et des conflits. Le second est un homme qui ne pense qu'à servir son pays et à imiter les images de bravoure qu'on lui tend avant de trouver, dans le courage de la désobéissance, un code éthique personnel dans un monde qui lui semble de plus en plus hostile et incompréhensible.

Ces deux figures, comme bien d'autres, doivent négocier leur infailible image superhéroïque avec les aspects les plus fragiles de leur personnalité. Loin d'hypothétiques vieux schémas disneyens qui auraient conditionnés ces personnages comme des figures du bien lancées dans l'affrontement contre de quelconques super-vilains symbolisant tout aussi clairement les agents du mal, les héros marveliens sont des êtres complexes. Ils peuvent ainsi, par moment, décevoir leurs fans. Ces scènes sont particulièrement présentes dans les films mettant en scène Iron Man (il faut se rappeler, par exemple, de la scène d'ivresse de Tony Stark dans *Iron Man 2*, où le héros ruine lamentablement sa propre fête d'anniversaire en dansant et en urinant dans son armure avant de démolir sa luxueuse villa devant le regard médusé de ses invités).

34. Laurent de Sutter, « Politique de la désinvolture (Iron Man, 1963) », in Laurent de Sutter (dir.), *Vies et morts des super-héros*, Paris, P.U.F., 2016, pp. 163-180.

Mais au-delà de ces constructions scénaristiques qui tentent de donner un peu d'ampleur et d'épaisseur psychologique aux différents personnages, les confrontant à leurs propres doutes et faiblesses, respectant d'ailleurs de ce point de vue une certaine tradition éditoriale de Marvel³⁵, il est remarquable que tous ces super-héros revendiquent une position non seulement indépendante, mais quasi renégate, au point de se mettre régulièrement en situation de hors-la-loi.

Même si Tony Stark veut en définitive se ranger sous les ordres des Nations Unies dans *Captain America : Civil War*, il agit généralement en dehors de toute convention sociale et de tout cadre institutionnel, refusant, par exemple, les injonctions du gouvernement américain, du SHIELD, ou du ministère de la Défense. Captain America apprend à désobéir à la hiérarchie militaire (dans *Captain America : First Avengers*) avant de se retrouver poursuivi et recherché par toutes les polices du monde comme l'ennemi public n° 1 (dans *Captain America : Winter Soldier*), pour finir considéré comme le meneur d'un groupe de hors-la-loi (dans *Captain America : Civil War*). Son dernier fait d'armes à l'écran est d'ailleurs d'organiser l'évasion de ses amis, considérés comme des criminels, et retenus prisonniers par le gouvernement dans une prison de haute sécurité. De leur côté, Thor s'estime trop divin pour répondre aux lois humaines, tandis que Hulk est évidemment une créature à la puissance incontrôlable, une arme militaire anarchique, inéluctablement et systématiquement poursuivie par les forces de l'ordre³⁶. Sans entrer ici dans les détails, pointons aussi que des personnages comme Hawkeye, la Sorcière rouge, le Soldat de l'Hiver, Black Widow ou Sam Wilson (The Falcon) entretiennent, pour différentes raisons, des rapports des plus ambigus avec l'autorité.

De ce point de vue, *Ant-Man* est un film remarquable. L'histoire débute en prison. Scott Lang y vit son dernier jour de captivité. Il vient de connaître une peine de trois ans de privation de liberté pour avoir détourné d'importantes sommes financières et avoir joué au Robin des bois. Sa réintégration sociale étant difficile, il accepte de participer à un nouveau cambriolage qui, à la suite d'une

35. Spider-Man est de ce point de vue le héros le plus emblématique des éditions Marvel. Voir Dick Tomasovic, « Battrer sa (super) coulpe (Spider-Man, 1962) », in Laurent de Sutter (dir.), *op. cit.*, pp. 57-78.

36. Christophe Beney, « La Couleur du génome militaire (Hulk, 1962) », in Laurent de Sutter (dir.), *op. cit.*, pp. 23-38.

longue s
tant que
dos de la
et ses art
connaiss
rejoint l'é
médiaten
qu'il se c

Mai
logie du h
un regrou
Star-Lorc
deurs, Ga
les plus d
dangereu
un antipa
ces diffé
ensemble
Devenus,
galaxie, ils
reprenne
Star-Lord
prend la t
cohorte
de sauver)
et leur cul
something
« We'll fo
une fractic

Parr
Groot sen
les différe
super-héro
(il est en c
neyen, cor
laveur anth
expérience
celles du r
brave, cou

longue série de péripéties, aura pour conséquence de l'établir en tant que nouvel Homme-fourmi, un super-héros agissant dans le dos de la police et dont les qualités principales, outre son costume et ses artifices lui permettant de varier de taille, sont celles de ses connaissances dans l'art du vol par effraction... Naturellement, il rejoint l'équipe de Captain America dans *Civil War*, acceptant immédiatement la proposition de Steve Rogers lorsqu'il lui explique qu'il se condamne, à nouveau, au statut de hors-la-loi.

Mais c'est sans doute dans *Guardians of Galaxy* que cette apologie du héros renégat est la plus forte. Les gardiens en question sont un regroupement de personnalités pour le moins peu engageantes. Star-Lord est un mercenaire qui trahit sa propre bande de maraudeurs, Gamora est une guerrière reconnue comme l'un des assassins les plus dangereux de l'espace, Groot et Rocket Raccoon forment un dangereux tandem de chasseur de primes et Drax le destructeur est un antipathique et redoutable criminel. C'est d'ailleurs en prison que ces différents protagonistes vont se rencontrer et c'est en s'évadant ensemble qu'ils vont peu à peu sceller leur destin super-héroïque. Devenus, après d'incroyables péripéties, les sauveurs et gardiens de la galaxie, ils ne renoncent cependant pas à leur culture d'outlaws, pour reprendre un terme souvent placé dans la bouche de Gamora ou de Star-Lord lorsqu'ils se définissent. Lorsque Peter Quill (Star-Lord) prend la tête de l'improbable bande à la fin du film, soutenu par les cohortes de Nova (les forces de l'ordre de la planète qu'ils viennent de sauver), les dernières répliques affirment clairement leur identité et leur culture de filou : « What should we do next: Something good, something bad? Bit of both? », demande Peter Quill à l'assemblée. « We'll follow your lead, Star-Lord. », répond Gamora. Quill hésite une fraction de seconde puis se résigne : « A bit of both! »

Parmi tous ces personnages développés par Marvel Studios, Groot semble le plus exemplaire dans la mesure où il synthétise les différents aspects les plus typiques de cette nouvelle écriture du super-héros. Créature immédiatement séduisante par son animation (il est en cela un produit parfaitement emblématique du génie disneyen, comme l'est aussi son comparse Rocket Raccoon, un raton laveur anthropomorphisé aussi drôle que belliqueux, issu d'étranges expériences génétiques qui pourraient tout bonnement bien être celles du mélange des ADN de Marvel et de Disney), être hybride, brave, courageux et intelligent, croisant les régimes du végétal et de

l'humain (comment ne pas penser à *Flowers and Trees*, ce cartoon produit par Disney en 1932 lorsqu'il se met à marcher ou, en fin de film, à danser), doté de pouvoirs absolument prodigieux (extensions de son corps et de ses membres-branches, solidité à toute épreuve, force brute, faculté de régénération) et, malgré toutes ces infinies qualités, considéré comme un paria, une abomination, une aberration marginale. Par ailleurs, Groot ne s'exprime que d'une seule manière, par la répétition d'un seul syntagme sonore : « I am Groot ». Quelle que soit la situation, les informations à transmettre ou les émotions à exprimer, Groot ne sait rien dire d'autre qu'il est Groot. Une identité minimale, mais irréductible, un être singulier et déviant, un individu irrécupérable pour le système, d'une originalité totale, baroque, insolite, drôle, surprenant et inexplicable. Il est, par excellence, l'être de la marge. En cela, il est le meilleur des emblèmes de ces nouveaux héros marveliens et disneyens qui ne peuvent grandir que hors de tout système, dans une culture de renégat.

Mise en avant de personnages frondeurs et marginaux, références parodiques et ambiguës, jeu de citations ambivalent sur l'héritage disneyen, critique permanente de l'idée de superstructure, invitation au démantèlement de groupes organisés, discours opposés aux organismes de contrôles et de surveillance, contestation récurrente de l'autorité... Ces thématiques sont soudainement et violemment apparues dans tous les films produits à partir de l'acquisition de Marvel par Disney en 2009, comme si ses blockbusters si particuliers, devaient, peut-être malgré eux, exprimer leurs conditions d'existence.

Lors de son sacrifice sur la planète Xandar pour protéger ses nouveaux amis, soit l'une des scènes les plus importantes et les plus émouvantes du *Marvel Cinematic Universe* (le sacrifice du héros étant une figure imposée du genre super-héroïque), Groot apporte une variation de taille à son expression orale : « We are Groot », dit-il. S'il fallait écrire un adage au-dessus des portes d'entrée de Marvel Studios, cette maison de production à la fois si jeune et si influente, luttant pour garder son autonomie créatrice dans cette incroyable superstructure qu'est la Disney Company, jouant de son héritage tout en renouvelant les conceptions du héros des fictions jeunesse, et imposant un nouveau genre de films aux modalités de production et d'écriture si singulières, il ne serait pas autre que ces quelques mots programmatiques : « We are Groot ».

When I
concl
Century" by
a myth that
regarding th
he stressed t
"our Bill of i
tution" (64) l
national to b
hegemons. Y
foundational
tol "our magi
and, when he
American Ce:
thus epitomiz
democratic fre
system so fille