



# MARVEL

## MERVEILLES DU MULTIVERS

Bifurcations temporelles, intrigues parallèles, mondes alternatifs, personnages doubles, différences et répétitions... Le spectateur est perdu ? Tant mieux. Bienvenue dans la saga du multivers.

PAR DICK TOMASOVIC



↑ Spider-Ham, version porcine de Spider-Man dans *Spider-Man: New Generation* (2018).

**IL Y A DE QUOI S'ÉGARER**, effectivement, dans les innombrables récits à épisodes des studios Marvel, qui se déclinent de surcroît de manière transmédiatique, entre films et séries, depuis le rachat de la firme par l'empire Disney. Si la longueur même d'une intrigue complexe et feuilletonesque, aux innombrables ramifications, débutée en 2008 avec le film *IRON MAN* de Jon Favreau et toujours en cours, a de quoi refroidir une audience peu assidue, les dernières années de développement de « l'Univers cinématographique Marvel » (MCU pour les intimes) mettent les amateurs de super-héros à rude épreuve en accumulant les insolites rebondissements d'une intrigue désormais soumise aux lois insondables des réalités alternatives.

### THE FLASH #123

L'idée des studios n'est pas neuve et a été largement exploitée dans d'autres médias, à commencer par les comics eux-mêmes, bien entendu. Les connaisseurs de bandes dessinées super-héroïques font régulièrement référence au volume *The Flash #123*, paru en 1961 et intitulé *Flash of Two Worlds*, comme point de repère historique du surgissement d'un univers parallèle. Ce n'est sans doute pas la première occurrence de cette thématique, mais son impact sera immense sur les décennies de récits à venir. Le héros, Barry Allen, se retrouve sur une autre Terre, qui se situe exactement au même endroit que la nôtre, mais qui évolue sur une autre fréquence de vibrations, permettant aux deux mondes de coexister dans leur ignorance réciproque. DC Comics, la maison d'édition qui abrite cette parution, se sert de cette astuce scénaristique pour justifier l'existence continue des héros de première génération (comme le premier Flash, Jay Garrick), sans empiéter sur les nouvelles créations. Très vite, les interactions entre Terre-1 et Terre-2 vont se multiplier, à commencer par des *crossovers* récurrents dans la série *Justice League of America* (et son numéro mythique : *Crisis on Earth-One* en 1963). Au fil des années, les Terres alternatives et les péripéties mélangeant les personnages entre ces mondes parallèles vont se multiplier à un point tel que la continuité semblera trop confuse, tant pour les lecteurs que pour les auteurs et éditeurs. En 1985, une série en douze parties intitulée *Crisis on Infinite Earths*, scénarisée par Marv Wolfman et dessinée par George Pérez, aura la délicate mission de clarifier la situation, supprimer un certain nombre de mondes et de personnages, et d'en finir avec les multivers. Force est de constater que le grand nettoyage n'aura pas tenu très longtemps, puisque les déclinaisons d'univers parallèles seront bientôt à nouveau convoquées par des scénaristes attirés par les extravagances de récits multiples comme autant de marins incapables de résister aux chants des sirènes, au risque de se noyer dans la masse des fictions divergentes entrelacées.

### LA MAISON DES IDÉES

Chez Marvel Comics, ces problématiques sont arrivées un peu plus tard et sont portées par les paradoxes induits par les innombrables récits de voyages temporels dont les scénaristes de la « Maison des idées »

(le surnom de l'éditeur) sont friands. Sans doute inspiré par la « Distinguée Concurrence » (le surnom donné à DC comics) dont il est un transfuge, Roy Thomas (futur scénariste du long-métrage animé de Ralph Bakshi *TYGRA, LA GLACE ET LE FEU*<sup>1983</sup> et du film *CONAN LE DESTRUCTEUR*<sup>1984</sup> de Richard Fleischer) développe, à partir de changements dans les lignes chronologiques bien connues des personnages phares, l'idée de réalités multiples. C'est la solution trouvée au fameux « paradoxe du grand-père » : un voyageur temporel remonte dans le passé et tue son ancêtre avant même que ce dernier n'ait eu le temps de procréer. L'assassin n'est dès lors pas né et n'a pu effectuer son voyage pour commettre ce meurtre, à moins qu'il ne voyage entre les dimensions et sur un autre plan de la réalité. Partant de cette conception, il est admis que tout instant T donne naissance à une myriade d'univers divergents possibles. Les idées fécondes de Roy Thomas donneront naissance à une série, *What If*, développée entre 1977 et 1998, et récemment déclinée en dessins animés par Marvel Studios. Et si Spider-Man avait rejoint les Quatre Fantastiques ? Et si Jane Foster avait trouvé le marteau de Thor ? Et si Rick Jones était devenu Hulk ? Et si Bullseye n'avait pas tué Elektra ? Et si l'oncle Ben n'était pas mort ? Chacune de ces hypothèses permet d'inventer un nouveau récit, qui est aussi un nouveau monde. Surtout, le dispositif encourage une relecture mythologisante des fictions développées par la maison d'édition. Très vite, ces concepts seront déclinés de manière cosmique et les multivers de Marvel deviendra à son tour complexe, avec le besoin de se hiérarchiser, jusqu'à définir un « Omniverse » qui regroupe tous les univers, les multivers et les mégavers, y compris, potentiellement, ceux d'autres éditeurs en cas hypothétiques de récits croisés, mélangeant par exemple des personnages issus de catalogues différents, comme Spider-Man et Superman... Cette véritable manne à récits reconfigurés et infinis ne pouvait pas être ignorée par Marvel Studios qui a le souci de sans cesse régénérer l'intrigue feuilletonesque et au long cours qu'ils développent de film en film.

### NOUVELLES DIMENSIONS

En 2014, dans *X-MEN : DAYS OF FUTURE PAST* de Bryan Singer, produit par la Twentieth Century Fox, les héros de Marvel explorent déjà des réalités alternatives (le Wolverine de 2023, un futur dystopique où les mutants ont presque tous été éradiqués par d'impitoyables Sentinelles, doit remonter en 1973 pour, entre autres, libérer Magnéto du Pentagone où il a été enfermé après l'assassinat de John F. Kennedy). Mais, sans rapport avec cette franchise, ce sont les Studios Marvel qui vont profondément s'inspirer des intrigues des comics faisant la part belle à la notion de multivers pour nourrir la nouvelle phase de leur grand récit transfilmique. Comme toujours chez l'immense producteur de blockbusters, la construction se fait par petites touches, implantant ça et là des éléments narratifs qui permettent de tendre rétrospectivement un grand arc subjuguant. Jusqu'à présent, le multivers cinématographique s'est construit en cinq moments cruciaux, sous la gouverne du producteur tout puissant Kevin Feige. →

**1 LE PREMIER SE SITUE EN 2016**, dans le film *DOCTOR STRANGE* de Scott Derrickson. Le désespéré neurochirurgien (Benedict Cumberbatch) se rend à Katmandou auprès de l'Ancien (Tilda Swinton) dans l'espoir de retrouver sa dextérité, perdue à la suite d'un terrible accident de voiture. Mais la Sorcière suprême préfère initier le médecin, pourtant rationnel et sceptique, aux arts mystiques. Avant de l'accepter comme disciple, elle le soumet à un éprouvant voyage à travers le multivers, qui, par la même occasion, fait découvrir son existence au spectateur. D'un geste, elle exproprie Strange de son propre corps pour le réduire à une forme astrale. Elle lui demande d'ouvrir les yeux et le projette hors de son temple, dans le ciel, hors même de l'atmosphère avant de lui faire traverser à toute vitesse des tunnels aux formes et couleurs psychédéliques qui défient notre rapport à l'espace-temps. Il passe alors d'un paysage fantastique à un autre (non sans images horribles, comme cette forêt de mains qui transforme son propre corps en une cauchemardesque arborescence) tandis que la voix du Maître l'interroge sur le sens du réel, de l'esprit et de la matière. Elle lui explique que le monde qu'il connaît n'est qu'un univers parmi une infinie multitude d'univers, dont certains sont extrêmement inquiétants. « *Qui êtes-vous dans ce vaste multivers, M. Strange?* », lui demande-t-elle tandis que son corps hurlant continue de glisser à toute vitesse entre les dimensions, sombres ou miroitantes, avant de revenir s'effondrer aux pieds de l'Ancien. Ce moment de pédagogie, visuellement conçu avec l'aide de l'astrophysicien reconnu Adam Frank, et qui cite également la dimension subatomique (« le royaume quantique ») figurée dans le film *ANT-MAN*<sup>2015</sup> précédemment sorti, introduit clairement la possibilité de voyages temporels et d'univers parallèles qui seront le ressort principal de l'intrigue du film *AVENGERS : ENDGAME* réalisé par les frères Russo en 2019.

**2 DANS CE DEUXIÈME TEMPS FORT** du multivers à l'écran, les super-héros organisent une sorte de casse temporel à travers un tunnel quantique pour retrouver les six pierres d'infinités qui ont permis à Thanos d'effacer la moitié de la population de l'univers. Divisés en plusieurs équipes, les Avengers vont revisiter une série de lieux et de scènes emblématiques des précédents films Marvel pour mener à bien leur mission, quitte à devoir parfois affronter leur double d'une autre époque (Captain America, par exemple). Les films retiennent ici aussi la leçon des comics et offrent une relecture, amusée et auto-glorifiante, des productions précédentes.

**3 DÉSORMAIS** bien installé, le concept de multivers peut alors être investi, dans un troisième temps et de manière quelque peu désordonnée – il faut bien l'admettre –, dans les séries dérivées de la filmographie principale. Ainsi, la saison 7 de *MARVEL : LES AGENTS DU SHIELD*<sup>2013-2020</sup>, après les hésitations de la saison 6 liées au calendrier de

sortie incertain d'*AVENGERS : ENDGAME*, montre l'équipe poursuivant les Chronicoms (de redoutables créatures synthétiques) à travers différentes lignes temporelles. La mini-série *LOKI*<sup>2021</sup> prolonge directement l'intrigue du dernier film *AVENGERS* puisque la version du personnage qui est proposée est celle échappée de l'une des scènes historiques du film se déroulant en 2012. Le dieu de la tromperie est capturé par l'agence TVA (le Tribunal des Variations Anachroniques) qui a pour mission de veiller sur les flux temporels au sein du multivers. Au même moment, la série animée *WHAT IF...?*<sup>2021</sup> reprend le dispositif de stimulation hypothétique des comics éponymes et l'applique de manière diversement inspirée aux situations du MCU.

**4 NON SANS UNE CERTAINE AUDACE**, *SPIDER-MAN : NO WAY HOME*<sup>2021</sup> de Jon Watts recourt au concept d'omniverse puisque Marvel Studios, associé à Columbia Pictures, ose la rencontre entre l'univers diégétique du MCU et celui développé par Sony Pictures depuis le premier film de Sam Raimi consacré à l'homme-araignée en 2002. À la suite d'une maladresse durant un sort lancé par Dr Strange pour venir en aide à Peter Parker, une altération de l'espace-temps ouvre une brèche dans le multivers et fait parvenir dans leur monde les super-villains, mais aussi les autres Spider-Man des précédents films, situés pourtant hors continuité (chacune des trilogies *SPIDER-MAN* s'étant présentée jusque-là comme de simples *reboots*). Ainsi, les acteurs Tobey Maguire, Andrew Garfield et Tom Holland incarnent chacun leur version du protagoniste. L'idée, prodigieuse et vertigineuse, qui paraissait irréalisable, actualise ingénieusement dans la production audiovisuelle les aventures éditoriales devenues communes de démultiplication du héros (lorsqu'il se retrouve face à ses doubles provenant de mondes alternatifs) et autres entrecroisements chimériques de franchises distinctes.

**5 ENFIN, LE DERNIER MOMENT CLÉ** en date du multivers cinématographique se trouve à nouveau, comme pour boucler une première boucle, dans un film consacré au Dr Strange, le bien nommé *DOCTOR STRANGE IN THE MULTIVERSE OF MADNESS*<sup>2022</sup> de Sam Raimi. Il est sans doute aussi inutile qu'impossible de résumer les innombrables péripéties du film relatif au concept du multivers tant il est central ici et se propose à la fois comme la synthèse et le summum de ce qui a été précédemment avancé (infinités d'univers parallèles, versions variantes du héros, intégrations d'autres franchises, etc.). On pointera toutefois deux scènes prodigieuses. La première est un nouveau voyage interdimensionnel proprement hallucinant, montrant Strange et America Chavez, une jeune femme dont le superpouvoir est précisément d'ouvrir des portails à travers le multivers, passer d'un monde fantasmagorique à l'autre en se trouvant eux-mêmes totalement reconfigurés par le voyage, en termes de design ou même de textures, lorsque les



personnages traversent par exemple un univers cartoonnesque. Il s'agit certainement de l'une des séquences les plus ébouriffantes du cinéma hollywoodien des dernières années. L'autre séquence est celle de la rencontre par Strange, sur la Terre-838, des membres de la société secrète des Illuminati, une assemblée composite à en donner le tournis tant les personnages, dans leur version alternative, les acteurs qui les interprètent et les situations ou lignes de dialogues rejouées sont issus d'univers référentiels différents : la série INHUMANS de 2017, les dessins animés X-MEN des années 1990 ou encore, pour ne citer que cela, le film X-MEN : DAYS OF FUTURE PAST, comme un hommage à cette œuvre pionnière qui avait envisagé le multivers avant que Marvel Studios ne s'y emploie activement, au point d'annoncer aujourd'hui « une saga du multivers » à laquelle seraient attachés une quinzaine de films et autant de séries télévisées...

### NOUVELLES GÉNÉRATIONS

Parallèlement à ces productions estampillées Marvel Studios, un long-métrage d'animation, produit par Sony Pictures, a imposé, mieux que n'importe quel autre film, le potentiel fondamentalement ludique du concept du multivers. SPIDER-MAN : NEW GENERATION (6), réalisé en 2018 par Peter Ramsey, Bob Persichetti et Rodney Rothman, met en scène Miles Morales, un jeune Spider-Man métis originaire de Brooklyn, inventé en 2011 par Brian Michael Bendis dans les comics Marvel pour l'univers « Ultimate » (la Terre-1610). Développant, à la suite des comics scénarisés par Dan Slott au milieu des années 2010, un véritable « spider-verse », le film le fait combattre ses ennemis aux côtés d'autres versions alternatives de l'homme-araignée : un Spider-Man Peter B. Parker, plus âgé et fragilisé par une douloureuse rupture amoureuse, une Spider-Gwen (la Gwen Stacy d'une autre dimension qui n'est donc pas morte assassinée par le Bouffon vert sous les yeux impuissants de Spider-Man, mais qui est devenue au contraire une Spider-Woman super-héroïne), un grotesque, improbable et cartoonnesque Spider-Ham (une version porcine du héros), un Spider-Man noir, en noir et blanc, comme issu d'un film noir des années 1940, ou encore Peni Parker, une sorte de Spider-Girl collégienne accompagnée d'un robot de combat, manifestement échappée d'un manga<sup>1</sup>. Outre la folle inventivité esthétique du film, qui a profondément bouleversé les codes du dessin animé, en hybridant les types de graphisme et les représentations en 2D et 3D, SPIDER-MAN : NEW GENERATION fait du multivers un enjeu visuel et narratif jouissif, s'amusant et s'émerveillant en permanence de la diversité de ses personnages, des ramifications de récits possibles et du caractère hétéroclite et iconoclaste de l'ensemble. C'est cela aussi, le multivers : un grand coffre à jouets que l'on renverse pour mieux mélanger les petites figurines aux provenances diverses et les assembler de manière inattendue. En avant les histoires! ●

1. Une suite au film, intitulée SPIDER-MAN : ACROSS THE SPIDER-VERSE, est annoncée pour juin 2023.