



LES SUPER-HEROS DANS LE CINEMA HOLLYWOODIEN CONTEMPORAIN : INNOVATIONS ESTHETIQUES ET TRANSMEDIALITES

23 ET 24 MAI 2019
UNIVERSITÉ LYON 2
CAMPUS BERGES DU
RHÔNE
AMPHI BENVENISTE,
7 RUE RAULIN LYON
ORGANISÉ PAR
SÉBASTIEN DAVID ET
HELENE VALMARY



« Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités » : à propos du potentiel iconique de Spider-Man et de ses enjeux esthétiques

« With great power comes great... ». Je n'ai pas besoin de terminer cette phrase, ce refrain, presque devenu un dicton populaire (ou, du moins, pop), pour que sa conclusion apparaisse aussitôt à l'esprit de qui l'entend ou la lit. Ce présupposé se trouve également au centre d'une scène particulièrement poignante, parmi d'autres, de la dernière itération cinématographique de l'homme-araignée (*Into the Spiderverse*, en 2018) ; scène durant laquelle le désabusé et bedonnant Peter B. Parker interrompt l'idéaliste Miles Morales en lui intimant de « ne pas oser terminer cette phrase » qui « le rend malade ». En plus de polariser l'identité des deux protagonistes, avec d'un côté le cynisme d'un homme fatigué qui a oublié et perdu ce pour quoi il se bat et de l'autre, l'espoir et l'innocence d'un garçon désireux de faire ses preuves, cette scène, et surtout l'occultation de la fin d'une formule devenue iconique, taisant ainsi le poids des responsabilités, pose un constat. Ce constat tient précisément de ce que l'absent signale avant toute chose ce qui vient à manquer et rend, de ce fait, virtuellement présent ce qui ne l'est pas. De la même manière que cette phrase trouve sa conclusion dans l'esprit du public sans qu'elle ne soit jamais finie, l'essence de ce qui fait Spider-Man n'a plus besoin d'être rappelée, si ce n'est sous la forme d'une allusion ou d'un détournement. En bref, Spider-Man est devenu une icône.

Pareille affirmation, j'en conviens, n'a rien d'audacieux ou de révolutionnaire. Toutefois, il importe de saisir les enjeux de ce statut, en particulier dès lors qu'il est revendiqué et agit au sein des fictions non plus en tant que finalité, mais en tant que principe actif à leur fondement. Ce que *Into the Spiderverse* souligne avec emphase est observable à plus large échelle. Lorsque le Peter Parker de Tom Holland rencontre Tony Stark dans *Captain America: Civil War* (2016), il lui dit assez prosaïquement « *When you can do the things that I can, but you don't... And then the bad things happen, they happen because of you* ». Ceci ôte à l'éthique qui guide le personnage le caractère sentencieux (presque poétique) qui en a permis l'iconisation et, par conséquent, situe Spider-Man du côté d'une simplicité, plus modeste et naturelle, moins héroïque, qui sied bien à l'entreprise du MCU de le *rebooter* au moyen d'un retour à ses origines adolescentes tout en évitant les écueils que pourrait faire émerger une troisième relance en moins de quinze ans : manque d'originalité, redondances, lourdeurs, déjà-vu et revu... En toute cohérence, le film que le MCU lui consacre intégralement, *Spider-Man: Homecoming* (2017) présente non pas un Spider-Man qui peine à rester Peter Parker, mais un Peter Parker littéralement trop petit pour le costume qu'il cherche à tout prix à revêtir et incarner. Introduit *in media res*, le parcours de ce Spider-Man ne revient pas ou si peu sur sa mythologie : loin de toute gravité, le récit de la piqûre de l'araignée devient l'occasion de plusieurs blagues et la mort de son oncle Ben est alludée d'un simple : « *After all she's [Aunt May] been through* », précisément parce qu'il n'est pas nécessaire de revenir dessus. Le film, sans jamais prononcer le sentencieux dicton, l'allégorise par le parcours identitaire de Peter et sa relation avec Tony Stark. Les responsabilités ne découlent dès lors plus de l'étendue des pouvoirs de Spider-Man, mais plutôt du fait même de revêtir le costume, d'incarner une icône dont on attend beaucoup (« *If you're nothing without the suit, then you shouldn't have it* » le sanctionne Stark, résumant par la même occasion son propre chemin de croix) ; Peter doit faire le choix d'assumer des responsabilités à son échelle, de renoncer à rejoindre les Avengers à la fin du film pour se consacrer au rôle qui lui a toujours été attribué dans les comics mais qui n'a jamais été autant affirmé que dans son actualisation dans le MCU, celui de héros « prolétaire » (ce qu'énonce le film), bref : de « *friendly neighborhood Spider-Man* ».

Déconstruisant la mythification du personnage, l'investissement de la figure iconique dans ces dernières occurrences permet d'en élaborer une nouvelle, partagée entre un retour aux sources et un désir de créer du neuf. C'est cette hypothèse qu'entend suivre cette communication.

1. Une figure iconique

À présent que le double statut de figure iconique de Spider-Man est établi, il convient de s'intéresser à ce qu'il implique, aussi bien sur le plan épistémologique que culturel. Même si la figure iconique procède de l'icône telle que définie par Charles Sanders Peirce (c'est-à-dire comme catégorie sémiotique), ces deux réalités ne sont pas à confondre.

Dans l'essai qu'il consacre aux *Icone pop*, Lucio Spazianta avance que la généralisation contemporaine du terme « icône » relève d'un biais d'usage qui éloigne sa signification de celle consacrée par les études sémiotiques. L'icône pop serait pour lui inhérente à la culture médiatique qui, par l'abrogation des hiérarchies, a permis la constitution d'une archive textuelle¹ et documentaire, incessamment nourrie et discutée, du fait de la potentielle infinité de ses origines, davantage rhizomiques (pour citer Deleuze et Guattari) qu'unilatérales. Les icônes seraient (et je traduis) « ces images qui sont 'plus ou moins représentatives', c'est-à-dire des images qui, plus que d'autres dans l'imaginaire collectif, représentent une icône de tel ou tel sujet, ou plutôt équivalent à une carte d'identité. On pourrait les définir comme des 'images-identité' »². Outre le caractère quelque peu tautologique de cette définition (qui dit quelque chose de la complexité conceptuelle de la matière), ressort l'idée que l'icône n'est pas universelle. La figure iconisée dépend de ce qu'un public particulier, même si de plus en plus vaste, s'approprie son apparence visuelle et y projette un ensemble de valeurs³, de significations, de motifs diégétiques, physiques, moraux ou même dialogiques (je pense à l'exemple du dicton sur les responsabilités, qui confirme également que l'iconique dépasse son attribution purement visuelle). Ces valeurs acquises une épaisseur de sens par laquelle elle se libère des carcans du texte source. Pareil phénomène touche de près les travaux sur les fictions sérielles de Letourneux ou ceux de Saint-Gelais sur la transfictionnalité, phénomène de plus en plus observable au sein de la culture pop et en particulier dans le champ super-héroïque.

Dans tous les cas, en raison de l'aura dont elle se dote, la figure iconique rayonne au-delà de l'identité visuelle qui la porte : elle se configure en « construction imaginaire, plus ou moins motivée, qui surgit au contact des choses et des signes, et qui permet la coalescence de pensées par ailleurs divergentes »⁴. C'est en ces termes, assez similaires à ceux de Spazianta, que Bertrand Gervais définit la figure, cette manifestation du visible happant le sujet qui la reconnaît, qui en perçoit « l'image-identité » et l'intègre dans son encyclopédie personnelle. Gervais ajoute que la figure fait ainsi « l'objet d'un ressaisissement, qui prend la forme d'une énonciation »⁵, c'est-à-dire qu'elle devient significative par-delà elle-même et « parvient à rendre présent l'absent »⁶, à activer un ensemble de réalités dans la mémoire du sujet, sans que

¹ SPAZIANTE, Lucio, *Icone pop. Indentità e appareneze tra semiotica e musica*, Milano/Torino, Mondadori 2016 (Ricerca), p. 7.

² *Ibid.*, pp. 12-13.

³ *Ibid.*, p. 4.

⁴ GERVAIS, Bertrand, *Figures, lectures. Logique de l'imaginaire I*, Montréal, Le Quartanier, 2007 (Erres Essais), p. 18.

⁵ *Ibid.*, p. 32.

⁶ *Ibid.*, p. 21.

celles-ci ne soient actualisés, énoncées, prononcées, manifestées... Un exemple bien connu de ce dispositif, applicable à un large pan de la production pop contemporaine, mais particulièrement appuyé dans les films et séries de super-héros, est le phénomène des *Easter Eggs*. Dès lors qu'ils sont reconnus, ces indices disséminés dans les textes happent le spectateur et suscitent une obsession épistémaphyle (en témoignent les innombrables vidéos sur YouTube qui les recensent et les interprètent), articulée autour du désir de comprendre ce à quoi renvoie l'*Easter Egg*, de quoi il est le signe et à quel point il décuple les potentialités d'interprétation du texte. Par exemple, l'apparition d'Aaron Davis (sous les traits de Donald Glover) dans *Homecoming* laisse supposer l'existence de Miles Morales au sein du MCU ; la mention « ASM 212 » sur la proue d'un bateau aperçu furtivement dans la bande-annonce du prochain *Spider-Man: Far from Home* (juillet 2019) semble indiquer que l'intrigue développée dans l'issue 212 du comics *Amazing Spider-Man* sera exploitée dans le film ; ou encore les 38 costumes disponibles dans le jeu-vidéo sorti sur PS4, ainsi que les blagues référencées du personnage ou encore un dessin d'enfant retrouvé dans un sac à dos perdu sont autant d'appels lancés au joueur qui les reconnaîtra à envisager le jeu à l'aune d'un univers plus vaste, cohérent et continu qui pérennise l'identité du personnage. À ce titre, Spaziente insiste sur le double dispositif de la répétition et de la permanence, quoique toujours ouverte sur la possibilité d'évoluer, pour expliquer l'inscription d'icônes dans une mémoire culturelle susceptible de les reconnaître, dans ce que Henry Jenkins, à la suite de Levy, appelle une « intelligence collective », un « *patchwork woven together by many sources as members pool what they know, creating something much more powerful than the sum of its parts* »⁷.

Cet univers tient de l'ensemble des productions qui ont actualisé la figure de Spider-Man et certes en revient le plus souvent aux comics, à la base de cette archive textuelle dont parle Spaziente. Toutefois, en terme iconique, l'œuvre qui a probablement le plus marqué l'identité du personnage, du moins pour la génération des 20-40 ans sur le plan global, reste la trilogie réalisée par Sam Raimi au début des années 2000. Pour diverses raisons, tantôt pour la célébrer tantôt pour s'en moquer, de nombreux plans ou motifs narratifs ont été empruntés à cette trilogie, ont été réinvestis, détournés, jusqu'à, pour certains, devenir des *memes*. Parmi les plus fameux, la danse particulièrement gênante qu'exécute un Peter Parker au look *emo* dans le troisième opus, ou encore la scène du train arrêté en pleine course folle dans le deuxième et, bien sûr, l'iconique baiser retourné dans le premier (ces trois exemples ont d'ailleurs tous été alludés dans le récent jeu-vidéo). Bien entendu, au-delà de cette trilogie, Spider-Man jouit aujourd'hui d'une surprésence – d'aucuns parlent de saturation, médiatique – bien supérieure à celle de n'importe quel héros issu de l'écurie Marvel. Aaron Taylor rédige en 2016 un article sur les enjeux performatifs, discursifs et économiques de l'incarnation de l'homme-araignée par des acteurs, et recense à ce moment, en partant de la création du personnage en 1962, huit séries animées, une série de *strips* dans un quotidien, deux séries TV, de nombreux romans de poche et livres pour enfants, plus de trente jeux-vidéos, une série radiophonique de la BBC, quatre représentations théâtrales et/ou musicales, et sept films, dont deux approuvés par Marvel⁸. À ce recensement, on peut ajouter les quatre nouvelles apparitions du personnage dans le MCU, sous les traits de Tom Holland, le film d'animation *Into the Spiderverse* et un nouveau

⁷ JENKING, Henry, *Fans, Bloggers, Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, NYU Press, 2006, p. 140.

⁸ TAYLOR, Aaron, « *Playing Peter Parker : Spider-Man ans Superhero Film performance* », dans YOCKEY, Matt (dir.), *Make Ours Marvel. Media Convergence and a Comic Universe*, Austin, University of Texas Press, 2017, pp. 269-296.

jeu-vidéo (voir plus, compte tenu des jeux-vidéos LEGO). Cette surexploitation assure, par la répétition, l'ancrage d'une variété de motifs propres à son identité dans l'intelligence collective qu'évoque Jenkins, ce qui rend ces motifs disponibles à la reconnaissance par le public et au détournement par les réalisateurs.

Le principe que j'essaie ici de mettre au jour se rapproche de ce que les études ayant prolongé les travaux de Peirce appellent « iconicité diagrammatique », qui renvoie à la manière dont les icônes, pour signifier, passent progressivement d'un régime de *mimésis* à un régime de *sémiosis*, c'est-à-dire à la fois au sème iconique (le plus petit signifiant) et à sa dissémination. Plutôt que de renvoyer au référent identifié par imitation, l'icône renvoie à la référence plus large, par un rapport plus distancié, partiel et fragmentaire. Comme j'ai déjà pu le dire, ce qui est représenté souligne davantage ce qui fait défaut, et s'inscrit dans une dynamique évolutive qui parvient à combler le vide par le diagramme d'images mentales générées par l'icône. En ce sens, la figure iconique agit bien comme une icône sémiotique, plus que comme un symbole qu'il faudrait culturellement interpréter, comme le sous-entend Spaziant. Dans la même logique, Aaron Taylor parle du corps de Spider-Man comme d'un corps hypersémiotisé du fait de toutes ses incarnations successives et de l'énorme palimpseste iconique qu'a constitué la tradition de ses itérations.

Pour démontrer ce phénomène, j'entends m'arrêter sur une scène, voire un plan en particulier, celui du train que Spider-Man/Peter Parker arrête dans le deuxième volet de la trilogie de Raimi. Après que Docteur Octopus l'a privé de tout contrôle, un train rempli de passagers roule à toute vitesse vers son terminus, dans tous les sens du terme. Spider-Man parvient à arrêter sa course folle : il freine le train et l'immobilise en faisant barrage de son corps. En plus de sa dimension hautement symbolique due à la lecture christique qu'il fait du personnage (les bras en croix, prêt à se sacrifier pour protéger son prochain), ce plan a marqué les esprits pour plusieurs raisons. La première est essentiellement esthétique : le plan s'arrête sur le personnage placé en position centrale, ce qui divise l'image en deux parties symétriques. La deuxième est diégétique : dans une sorte de climax, Spider-Man est démasqué et révélé à la foule ; il est un jeune garçon n'ayant rien de spécial (un passager dit qu'il pourrait être son fils) et dont la prouesse, l'effort, le tiraillement se marquent sur un visage qui n'a pas manqué de faire parler de lui (la performance de Tobey Maguire est aussi rappelée comme étant la plus *goofy*, *nerdy*, *cringy*...). Le plan cristallise ainsi plusieurs traits identitaires du personnage et, en les chargeant d'une teneur symbolique, se rend tout à fait propice à l'inscription visuelle dans les mémoires et, par conséquent, à son iconisation. Preuve en est, par la réitération de ce plan dans plusieurs adaptations ultérieures. L'image est répétée et en même temps évolue : dans *Homecoming*, Spider-Man n'est pas démasqué et sa tentative de relier les deux parties du ferry se solde par un échec : si le plan réitère la dimension esthétique du modèle, il en détourne la portée diégétique, puisque les leçons à tirer pour le personnage sont tout autres. Plus avant, l'évocation de cette scène dans *Spiderverse* ne dure même pas une seconde et ne sert qu'à étoffer le CV de super-héros iconique de Spider-Man. Enfin, le jeu-vidéo permet au joueur de recréer cette scène, sans jamais la montrer, toutefois. En effet, le changement de focalisation et le montage de la scène, ainsi que la remarque du personnage : « ça avait pourtant fonctionné la dernière fois », éludent l'image en question, même s'il semble évident que cette « dernière fois » se manifeste effectivement dans l'esprit des joueurs.

Cette scène est donc proprement devenue iconique, elle génère un ensemble d'images mentales qui se superposent à ce qui est montré et complètent ce qui ne l'est pas. C'est de cette

manière que Spider-Man est devenu une image-identité, une figure iconique qui porte sa propre identité narrative, dans laquelle convergent un ensemble de motifs, de répliques, trames narratives, de scènes, plans, images reconnaissables et inscrits dans la mémoire collective.

2. (Dé/Re) mythification du personnage

Je commençais ma communication par la mention d'un lieu commun, celui de la qualité iconique du personnage de Spider-Man, pour démontrer la complexité qui réside au-delà de sa simplicité apparente. Je vous propose d'entamer ce deuxième point de la même manière : Marvel, plus qu'aucune autre maison-mère cinématographique, participe à l'élaboration d'une mythologie occidentale (et de plus en plus globale) contemporaine. Le nombre de comics publiés, la masse de leurs adaptations cinématographiques et vidéoludiques, mais surtout l'engouement qu'elles suscitent, vérifiable aux retours aussi bien critiques que commerciaux ou encore aux nombreuses analyses de caractères dont regorge la toile, attestent du rayonnement de Marvel sur le plan culturel et de son intégration à une intelligence collective de plus en plus vaste. Cette dernière analyse, décode et interprète les films, joue des références et des dispositifs qu'ils mobilisent pour intégrer les superhéros au sein d'un système de résonance qui remet en question leur figurabilité en tant que, précisément, *super-héros*. En effet, une fois le statut iconique des personnages établi, il s'agit de l'assumer. Ensuite, pour évoluer et constamment promettre (ou du moins espérer promettre) au public quelque chose de neuf et d'original, qui ne soit pas redondant, cliché, voire lourd car ne répondant plus aux attentes du moment, il s'agit de le subvertir et d'en proposer une représentation – ce qui suppose des enjeux esthétiques majeurs – susceptible de séduire aussi bien les fans de la première époque qu'une nouvelle génération (la traduction « française » de *Into the Spideverse* est d'ailleurs *New Generation*).

L'ensemble des œuvres du corpus dont je traite ici attestent explicitement la qualité iconique de personnage. Déjà dans la scène post-générique de *Civil War* (2016), le *teasing* du film solo que le MCU dédiera au jeune tisseur de toile passe par la projection hologrammique du « *spider-signal* », littéralement une icône du personnage. De la même manière, le générique pop acidulé, sur fond de Ramones, d'*Homecoming* inscrit le personnage dans la tradition pop, au sens noble du terme cette fois, puisqu'il y est représenté tantôt dans une sérigraphie de type warholienne, tantôt dans un tableau qui ne manque pas de rappeler, par sa pose le *Ohhh... Alright...* (1964) de Roy Lichtenstein et, par un procédé propre à la pop culture, qui consiste à déplacer et brouiller la référence (en l'occurrence, la larme), à une série d'autres tableaux du même artiste. Renvoyer à ces deux plasticiens n'a rien d'anodin : ils ont tous deux contribué à développer et asseoir une esthétique pop dont les fondements reposent sur la reproduction (sérigraphique dans le cas de Warhol) d'images empruntées à la réalité mercantile et consumériste pour les élever au rang d'icônes d'une époque donnée, celle du libéralisme florissant, aussi nommée « société du spectacle » par Guy Debord ou « société de consommation » par Jean Baudrillard. Partant, la scène d'introduction d'*Into the Spideverse* (sur laquelle j'aurai l'occasion de revenir) radicalise le rapprochement entre culture et consommation par l'énumération d'une série de produits dérivés censée établir la prédominance d'une figure qui n'a plus besoin d'être présentée : Spider-Man est un comics, une marque de céréales, a fait un album de chansons de Noël, possède un excellent thème musical et a même une glace « un peu bof bof » à son effigie. Tout est dit ! Le constat est le même dans le jeu-vidéo, puisque, au détour d'une quête annexe menant le personnage à rechercher de vieux sacs-à-dos égarés, Spider-Man retrouve avec

nostalgie « Spider-Plushy », le prototype d'une peluche à son effigie qu'un marchand de jouets avait fabriqué dans l'espoir de « commercialiser son image ».

Dès lors que le statut iconique est attesté, assumé et effectivement rappelé, il devient possible de jouer avec et de le détourner au sein même des fictions qui le portent. Pareille logique s'inscrit dans un processus de mutation ontologique du cinéma de genre, ce qu'a notamment systématisé le critique Américain John G. Cawelti en 1978⁹. Celui-ci repère quatre étapes qui permettent à un genre de s'émanciper de ses codes pour mieux les faire évoluer à partir du moment où une série de films se mettent à les moquer et à les détourner de façon parodique. De ce fait, le cinéma se met à regarder sa propre histoire avec nostalgie, ce qui se traduit en des productions qui proposent généralement un retour aux sources du genre. Ensuite, toujours selon Cawelti, cette investigation d'un genre par lui-même l'amène à questionner sa propre mythologie et à rendre compte de son inadéquation avec les enjeux d'un monde qui a évolué sans lui. Cela, assez logiquement, le force à se renouveler par l'investissement des réponses recueillies au fil des trois étapes antérieures de son enquête ; ce faisant, il parvient à réaffirmer ce qui, dans sa mythologie, touche à l'universel. Bien que la théorie de Cawelti se préoccupe de l'évolution d'un genre au cinéma, elle semble également tout à fait apte à expliquer celle d'une figure, surtout dans le cas du cinéma de super-héros, dont l'évolution suit celle de la manière de représenter les personnages qu'il met à l'honneur. Mon hypothèse est que cette évolution, aujourd'hui, est principalement rendue possible par la subversion du statut iconique qu'ont acquis ces personnages, précisément parce que c'est ainsi qu'ils ont intégré cette intelligence collective dont parle Jenkins, cette archive textuelle, réservoir proprement pop dont l'évolution dépend notamment de ce qu'il autorise en terme de réappropriation, d'abord par le public (ces consommateurs), mais aussi de plus en plus par les producteurs.

Ainsi, depuis le succès, inattendu dans les deux cas, des irrévérencieux *Guardians of the Galaxy* (2014) et *Deadpool* (2016), s'observe dans le genre du cinéma de super-héros une tendance à parodier les codes qui l'ont établi et à adopter un humour plus burlesque, souvent ironique dans la mesure où il se dote d'une dimension méta (réside ici, probablement, une explication de l'accueil mitigé que reçurent les premiers films du DCCU, qui n'a pas embrayé aussi vite que le MCU sur cette voie). À ce titre, aussi bien la scène d'introduction que celle de conclusion d'*Homecoming* se révèlent exemplaires de cette démarche subversive. L'inauguration du film se présente comme un vlog à la première personne réalisé par le jeune Peter qui, smartphone à la main, rend compte des événements survenus à Berlin durant *Civil War*. L'adoption du point de vue d'un adolescent candide et émerveillé devant un spectacle dont les enjeux le dépassent donne une tout autre tonalité à la scène centrale de *Civil War*. Cette manière de ramener les enjeux du conflit à une réalité bien plus modeste et terre à terre désamorce de nombreux points de tension et effets permis par la dramatisation cinématographique. Il en va de même de la scène finale, qui à l'instar de son pendant dans *Civil War* et d'une autre occurrence plus tôt dans le film, face à son ami Ned, présente Peter dans toute sa maladresse. La scène iconique du démasquement est ici totalement désamorcée, puisqu'aux cuivres triomphants et au plan qui remonte la digne posture du héros succède la réaction aussi spontanée que triviale de tante May, qui, au passage, découvre pour la première fois au cinéma l'alter-ego de son neveu. De la même manière, aussi bien ce film que le jeu-vidéo mettent en scène l'enfilage du costume, loin de la glorification attendue d'un surhomme

⁹ CAWELTI, John G., « Chinatown and Generic Transformation in Recent American Films », in GRANT, Barry Keith (dir.), *Film Genre Reader*, T. 2, Austin, University of Texas Press (1995), pp. 227-245.

qui n'aurait jamais à se soumettre à pareille trivialité : dans les deux cas, Peter s'adonne, en sous-vêtements, à des exercices de contorsion pour enfiler un costume qui s'avère en plus, dans le cas du jeu, malodorant du fait qu'il ne peut pas être nettoyé, du moins pas par des moyens habituels.

Le retour aux sources se veut on ne peut plus évident dans le film du MCU, dont le titre, en plus de renvoyer au bal des élèves en toile de fond du récit, explicite la démarche du film de se réapproprier un personnage trop longtemps perdu, enfin de retour à la maison. Pour célébrer le retour de l'enfant prodigue sur une note – littéralement – nostalgique, la bande sonore qui accompagne le défilement du logo « Marvel Studios », au début du film, n'est autre qu'une version orchestrale du générique – iconique – de la série animée des années 1960. Plus généralement, il semble que ce film en revienne à l'idée de départ du personnage, telle qu'originellement pensée dans les comics : celle d'un lycéen fêru de technologie, un peu *geek* et particulièrement brillant, qui tantôt construit une *Death Star* en Lego avec son ami et tantôt élabore lui-même, en cours de chimie, la formule du fluide qui lui sert de toile. Plus qu'Andrew Garfield et Tobey Maguire, Tom Holland incarne cet adolescent, parfois de manière un peu trop appuyée peut-être, mais certainement de façon plus convaincante, ne serait-ce que par son âge ou encore par la modestie de ses ambitions, comparées à celles d'autres Avengers dont il est un *fanboy* assumé.

Cela se marque également, sur le plan esthétique, dans la volonté du réalisateur de produire un film qui s'apparente davantage au *teen movie* qu'au film de super-héros, dans une démarche observée par ailleurs dans *Ant-Man* (plus proche du film de braquage), dans *Winter Soldier* (plus proche du film d'espionnage des années 1960) ou encore des *Guardians of the Galaxy* ou de *Thor: Ragnarok* (plus proches des *buddy movie* dans une ambiance *space-opera*). Ces exemples illustrent l'insuffisance ressentie par les réalisateurs et les studios Marvel du simple film de super-héros, qui ne peut plus se permettre de ne reposer que sur ses codes. Au contraire, l'hybridation générique autorise une impulsion créative qui, si elle rend le genre plus propice à interroger des questions contemporaines, contribue à le démythifier en tant que genre à part entière, en tant que système de représentation indépendant. Aussi, cela s'accompagne d'une sorte d'injonction faite au héros de descendre de son piédestal et de se montrer plus proche du commun des mortels. En l'occurrence, Spider-Man est probablement le personnage qui se prête le mieux à cette opération, en témoigne l'adhésion majeure que remporte son alter-ego humain et la récurrence des arcs narratifs qui le forcent à ménager ses deux identités. À mon sens, une des plus belles réussites du jeu-vidéo est d'avoir rendu le personnage de Peter aussi attrayant que celui de Spider-Man, notamment par une mise en tension qui aboutit à la rencontre de leurs deux arcs narratifs au moment du climax : aussi bien Peter que Spider-Man ont à affronter Octopus et à faire le deuil de celui qui leur servait de boussole morale. Aussi, le jeu fait le pari audacieux d'imposer aux joueurs des missions à remplir en incarnant tantôt Peter, tantôt Mary-Jane ou encore Miles Morales, ce qui contribue à minimiser la prédominance du super-héros. Enfin, 2018 n'aura pas été une bonne année pour l'homme-araignée, puis qu'il meurt à plusieurs reprises, d'abord à la suite du claquement de doigt survenant à la fin d'*Infinity War* (2018), ce qui conforte Tony Stark dans sa réticence à faire de Peter un Avenger et à l'embarquer dans une aventure qui le dépasse. En outre, il semble que même Peter peine à se familiariser à sa deuxième identité, puisqu'aussi bien dans *Infinity War* que dans *Endgame* il se présente spontanément à Dr. Strange et Captain Marvel comme étant Peter Parker. L'autre mort survient dans *Spiderverse*, des mains de Wilson Fisk, ce qui amène le film à thématiser la nécessité d'un renouveau, face à l'essoufflement de ce qui précède.

C'est là que se situe le point de bascule entre la démythification et la remythification. Je pourrais, pour illustrer cette dernière idée, à nouveau faire le tour des œuvres abordées jusqu'ici, mais je souhaite mettre à l'honneur le dernier film en date, *Into the Spiderverse*, qui à la fois synthétise les trois premières étapes et offre une explicitation des plus manifestes de la dernière, par la réaffirmation du mythe de Spider-Man, moins comme un récit en lequel croire que comme un récit dont on a besoin. Précisément, le mythe d'un seul et unique Spider-Man se présente d'emblée comme un mensonge, puisque son affirmation, dès la scène inaugurale du film, se place en porte-à-faux vis-à-vis de ses promesses promotionnelles. [diffuser vidéo] Quoique reconnaissable, le Spider-Man qui se présente et fait sa promotion s'avère davantage similaire qu'identique à celui auquel le public est habitué : les scènes iconiques du baiser, du train, de la danse en plein rue sont reproduites et détournées, de façon à autoriser, dans le chef du public, une reconnaissance qui situe la référence sur un autre plan que celui de sa réalité, plan qui se nourrit de ce qu'il connaît et de ce que la fiction apporte de neuf... selon un procédé proprement iconique donc. Le détournement qu'énonce l'écran publicitaire de la marque « Koca-Soda » se révèle particulièrement exemplaire de la démarche adoptée.

Si le personnage affirme son identité de Spider-Man (« *There's only one Spider-Man* »), la scène construit un tout autre discours. Il ne peut pas être unique dès lors qu'il diffère de la ou des représentation(s) que le public en a. Le film ne va cesser de démentir le Spider-Man de cet univers, non seulement par sa mise à mort, qui met fin au mythe et invite le jeune Miles Morales à revêtir le costume dans une version plus inclusive et proche de la réalité contemporaine, mais aussi par un procédé de répétition-variation presque *ad nauseam* qui ne manque pas de rappeler les sérigraphies de Warhol. Tour à tour sont introduits les personnages de Peter B. Parker (une version beaucoup plus proche, quoique vieillie et désabusée, du Spider-Man porté par la fiction de notre univers), de Spider-Gwen, de Spider-Noir, de Penny Parker, de Spider-Ham et, pour finir, du Spider-Man de Miles Morales dans une série de montages qui se font écho (littéralement, puisqu'ils répètent tous, de façon ironique, mais cela ne fait qu'insister sur le procédé itératif : « *Let's do it one last time* »). La résonance entre ces personnages, qui se joue sur les plans de la mise en scène et de leur trajectoire narrative, souligne avant tout ce qui les distingue les uns des autres : chacun cristallise les clichés figuratifs de l'univers dont il provient (le manga, le film noir, le *cartoon*...) et chacun relate son *origin story*, à chaque fois similaire à et donc essentiellement différente de celles des autres, notamment en ce qui concerne certains points de passages iconiques de ce qui fonde le personnage de Spider-Man (par exemple, la perte d'un être cher faisant office de boussole morale). Dans le cas de Miles, l'ambition marquée de détourner une référence iconique se dote d'une portée tout à fait burlesque. En atteste la scène de la morsure de l'araignée génétiquement modifiée, dont toute la construction œuvre à dramatiser l'événement et à le mettre en tension, avant de le désamorcer brusquement, en le balayant littéralement d'un revers de la main.

Si le film d'animation désamorce effectivement de nombreux codes propres à la figure de Spider-Man et, à fortiori, au film de super-héros, il en célèbre de nombreux autres et ne manque pas de se charger d'une teneur émotionnelle et dramatique. Cette charge résulte entre autres de l'esthétique particulièrement soignée du film, qui prend le parti d'en revenir aux origines graphiques des *comics*. Cela permet une dramatisation par la superposition de plans (conçus comme des cases de *comics*), un accès à l'intériorité du personnage (par l'introduction de phylactères), ou encore, plus largement, un investissement nostalgique par l'intégration de tropes extrêmement référencés et rappelant l'âge d'or des *comics* : les onomatopées, la coloration en *Ben Day* et l'usage de *Kirby Dots*. L'usage de tels dispositifs inscrit la figure de

Miles dans une tradition qui l'inclut volontiers : « Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités » signifie pour lui qu'il doit porter sur ses épaules l'héritage de celui qui l'a précédé et le faire évoluer, ce qu'il juge au départ impossible, puisqu'il se compare inévitablement à ses pairs, venus d'autres univers.

Quand je parle de « celui qui l'a précédé », il serait plus à propos de mentionner « tous ceux qui l'ont précédés », puisque l'ensemble du film, par sa conception du « spiderverse », développe un palimpseste de références qui, en s'additionnant, donnent son épaisseur sémantique à Miles et lui permettent d'enfiler le costume de l'araignée sans que cela ne perturbe nullement le public. C'est probablement là que se situe toute la portée des icônes : quelque détournées qu'elles soient, leur reconnaissance et réappropriation cognitive restent toujours en jeu. Le film parvient ainsi à abolir le mythe d'un seul et unique Spider-Man et à son individualité lui substitue l'universalité d'un costume que tout un chacun peut revêtir. L'idole est devenue icône, Spider-Man a évolué avec son temps ; de cultuelle, sa figure est devenue culturelle, elle embrasse la somme des virtualités qu'elle recouvre, comme l'explicite la scène post-générique du film, qui réinvestit le *meme* tiré de la série animée des années 1960. Qu'est-ce qu'une *meme*, si ce n'est une icône dont la recontextualisation la rend infiniment resémantisable ? Ce constat tisse la toile de fond du film, qui souligne à plusieurs reprises la capacité d'adaptation de Spider-Man, en tant qu'icône donc, mouvante et variable dans les interprétations qu'elle suscite, et pourtant toujours reconnaissable, potentiellement éternelle du fait de son inscription dans une culture globale. Le caméo de Stan Lee, particulièrement émouvant en raison de son récent décès lorsque le film sortit en salle, résume en une phrase la véritable mythologie à l'œuvre dans l'ensemble de ce qu'il a participé à bâtir. Quel que soit le personnage issu de l'écurie Marvel, même s'il s'agit en l'occurrence de Spider-Man, il rappelle bien que le costume, et donc l'icône, « *always fits, eventually* ».

Bibliographie

1. Films et jeux-vidéos étudiés [Ne tient pas compte des films simplement évoqués]
 - *Marvel's Spider-Man PS4*, Insomniac Games, 2018.
 - Raimi, Sam, *Spider-Man 2*, Columbia Picture, 2004.
 - Ramsey Peter *e.a.*, *Spider-Man: Into the Spiderverse*, Columbia Picture/Sony, 2018.
 - Russo Antony & Russo Joe, *Captain America: Civil War*, Marvel Studios, 2016.
 - Watts, Jon, *Spider-Man: Homecoming*, Marvel Studios, 2017.
2. Sources théoriques
 - CAWELTI, John G., « *Chinatown and Generic Transformation in Recent American Films* », in GRANT, Barry Keith (dir.), *Film Genre Reader*, T. 2, Austin, University of Texas Press (1995), pp. 227-245.
 - GERVAIS, Bertrand, *Figures, lectures. Logique de l'imaginaire I*, Montréal, Le Quartanier, 2007 (Erres Essais).
 - JENKING, Henry, *Fans, Bloggers, Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, NYU Press, 2006, p. 140.

- SPAZIANTE, Lucio, *Icone pop. Indentità e apparenze tra semiotica e musica*, Milano/Torino, Mondadori 2016 (Ricerca).
- TAYLOR, Aaron, « *Playing Peter Parker : Spider-Man ans Superhero Film performance* », dans YOCKEY, Matt (dir.), *Make Ours Marvel. Media Convergence and a Comic Universe*, Austin, University of Texas Press, 2017, pp. 269-296.