
Transgresser pour mieux raconter : la métalepse dans la série *WandaVision*

Louis Escoufflaire



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/narratologie/13750>

DOI : 10.4000/narratologie.13750

ISSN : 1765-307X

Éditeur

LIRCES

Référence électronique

Louis Escoufflaire, « Transgresser pour mieux raconter : la métalepse dans la série *WandaVision* », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 41 | 2022, mis en ligne le 15 juillet 2022, consulté le 21 août 2022.
URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/13750> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.13750>

Ce document a été généré automatiquement le 21 août 2022.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Transgresser pour mieux raconter : la métalepse dans la série *WandaVision*

Louis Escoufflaire

Introduction

- 1 Depuis sa première évocation en tant que procédé narratif en 1972 par Gérard Genette dans *Figures III*¹, la métalepse a été transportée dans de nombreuses directions par différents auteurs. Considérée à l'origine comme la représentation du passage, a priori interdit, d'un niveau narratif à l'autre, sa définition sera plus tard étendue par Genette lui-même² à des conceptions plus larges, allant du simple contact entre deux mondes narratifs distincts à l'intrusion de la figure de l'auteur dans le monde du récit. Plusieurs typologies ont été proposées pour mieux cerner la diversité des formes que peut adopter la métalepse, s'appuyant sur les niveaux narratifs qu'elle affecte³ ou sur sa puissance transgressive dans le récit.⁴ La plupart des auteurs ayant traité du sujet s'accordent à dire que ce procédé provoque sur le récepteur un effet de décalage, de bizarrerie, qui désacralise le récit, et qui est de ce fait principalement réservé à des pratiques ludiques ou ironiques. Dans cet article, nous montrerons que la métalepse peut aussi être utilisée pour alimenter la tension narrative d'un récit, et n'est pas limitée à un usage comique.
- 2 Notre investigation porte sur une série TV issue du Marvel Cinematic Universe (MCU). Le MCU est un sujet d'étude intéressant sur le plan narratif, d'une part parce qu'il s'agit d'une des plus grandes sagas transmédiatiques en termes de nombre de films et de séries TV (26 films et 4 séries à ce jour), d'autre part parce qu'une même continuité narrative cohérente est maintenue au sein de l'univers du MCU depuis près de quinze ans. La série *WandaVision*⁵ est la première œuvre du MCU à explorer les limites de cet immense univers narratif et compte diverses formes de métalepses, utilisées pour provoquer divers effets sur le récepteur, en particulier des effets contribuant à la

tension narrative telle que définie par Raphaël Baroni.⁶ Pour illustrer notre analyse, nous nous baserons sur des extraits issus des cinq premiers épisodes de cette série diffusée du 15 janvier au 5 mars 2021 sur la plateforme de streaming Disney+.

- 3 Après un retour sur la question des effets de la métalepse narrative et une présentation de *WandaVision* et de son contexte, nous réaliserons notre analyse de la série selon trois axes basés sur les différentes formes de métalepses narratives présentes dans la série : la métalepse autoréférentielle, qui fait interagir le récit avec des éléments extradiegétiques liés au canal narratif utilisé, la métalepse fictionnelle, qui est la rencontre entre deux niveaux ou mondes diégétiques distincts, et la métalepse transfictionnelle, qui consiste à transgresser la frontière entre deux univers narratifs différents.⁷ Ce découpage nous permettra d'identifier, au terme de notre étude, les moyens employés par Matt Shakman, réalisateur de *WandaVision*, pour créer une série dont le caractère hautement métaleptique contribue sans cesse à la tension narrative de l'intrigue.

Métalepses et tension narrative

- 4 Lorsque Genette introduit le concept de métalepse⁸, il la présente comme une « infraction à la vraisemblance » qui permet le contact entre plusieurs niveaux narratifs distincts, voire entre la fiction et la réalité. Plus tard, Genette⁹ ajoute que la métalepse est accompagnée d'un effet de bizarrerie, de trouble si fort qu'il « ne peut relever que de l'humour ou du fantastique ou de quelque mixte des deux. » Dès le début, le pouvoir déstabilisant de la métalepse semble réservé par Genette à des objectifs comiques ou fantastiques. La métalepse provoque un éloignement du récit, une désacralisation qui dénuce l'acte de narration et en dévoile les mécanismes, amenant soit le lecteur à en rire, soit à prendre conscience du caractère factice du récit.
- 5 D'après Baroni, la tension narrative apparaît quand le récepteur d'un récit est amené à attendre le dénouement d'une intrigue dont l'issue est, à un moment donné du récit, incertaine, incomplète ou inattendue.¹⁰ Ces différents types de tension narrative, que Baroni appelle respectivement *suspense*, *curiosité* et *surprise*, poussent le récepteur à effectuer divers pronostics et diagnostics à propos du dénouement du récit. L'influence de la métalepse sur la tension narrative et sur la mise en intrigue a été commentée par différents auteurs.
- 6 Soulignant la propension de la littérature contemporaine à utiliser la métalepse à des fins comiques plutôt que dramatiques, Marie-Laure Ryan¹¹, dans son article sur les logiques culturelles de la métalepse, explique l'incompatibilité du procédé métaleptique avec le « sentiment tragique de l'existence ». Elle trouve deux raisons à cette incompatibilité. D'abord, le caractère autoréférentiel de la métalepse empêche le récepteur de se concentrer sur l'expérience vécue des personnages, ingrédient nécessaire à la construction de la tension narrative du récit, en détournant son attention vers « la fabrication de l'intrigue ». L'irruption de la métalepse désigne les limites de l'univers fictionnel tout en dénonçant son caractère fictionnel. L'illusion référentielle est mise à mal et à distance par ce procédé, « à forte portée ironique »¹², qui fait perdre toute gravité au récit en dévoilant qu'il ne s'agit « que d'une histoire ».
- 7 Ryan insiste également sur la conciliation impossible de ce qu'elle appelle la « métalepse existentielle » avec la métalepse narrative.¹³ La métalepse existentielle concerne le trouble vécu par un personnage dont l'expérience subjective ne coïncide

plus avec la réalité partagée par les autres personnages du récit. C'est une métalepse ressentie individuellement, qui mène le personnage à « perdre de vue les frontières » dans une confusion qui peut se montrer tantôt dramatique, comme pour Emma Bovary chez Flaubert¹⁴, tantôt comique, comme pour Don Quichotte chez Cervantès¹⁵. Cependant, cette métalepse existentielle n'affecte pas les autres personnages du monde fictionnel, et n'est donc pas une métalepse narrative au sens où aucune frontière narrative n'est effectivement traversée. Puisque, d'après Ryan (2005 : 222), « la métalepse en tant que procédé narratif affirme indirectement l'existence des frontières qu'elle transgresse »¹⁶, la seule métalepse capable de contribuer à la tension narrative est celle qui a lieu dans l'esprit du personnage. La métalepse narrative est quant à elle condamnée à être associée à une « légèreté ludique » et privée de « tout caractère poignant ».¹⁷

- 8 Pour Françoise Lavocat, qui propose d'identifier différents degrés de littéralité de la métalepse en fonction de sa puissance transgressive, l'incompatibilité de la métalepse narrative avec la mise en place de la tension narrative réside dans le caractère potentiellement destructeur de la métalepse pour les fondations du récit.¹⁸ Plus la métalepse prend de l'importance dans la trame narrative, plus le récit lui-même risque de perdre en cohérence, ce qui est difficilement compatible avec la tension narrative du récit (et non pas avec le sentiment comique). Comme suggéré par Ryan, Lavocat estime que ce n'est qu'en présentant la métalepse comme le fruit de l'imagination d'un personnage ou comme une allégorie que l'intégrité du récit peut être préservée.¹⁹ Cependant, elle ajoute que les métalepses qu'elle qualifie de métalepses « du deuxième degré », à savoir celles qui se contentent de juxtaposer deux mondes fictionnels ou deux niveaux de récit sans les faire s'entremêler, peuvent dans une certaine mesure contribuer à la trame narrative sans forcément la détruire, par exemple en soulignant « les affinités entre la vie réelle et les mondes fictifs, le risque ou la tentation de leur confusion ».²⁰ L'incompatibilité du procédé métaleptique avec le sentiment dramatique est donc propre aux métalepses « du troisième degré » (appelées « métalepses ontologiques » chez Ryan, en opposition aux « métalepses rhétoriques » impliquant un contact uniquement verbal entre deux mondes narratifs), qui font entrer en contact physique des instances issues de niveaux narratifs différents.²¹
- 9 Dans son article sur la métalepse filmique, Benoît Delaune admet lui aussi que la métalepse narrative est le plus souvent utilisée en tant que ressort comique, particulièrement dans le cinéma.²² Cependant, il avance que chaque emploi comique de la métalepse a « pour faux jumeau, comme en négatif, un emploi plus tragique de cette même figure. » Le sentiment d'étrangeté, de trouble, associé à la métalepse depuis Genette²³, peut faire rire, mais peut aussi déstabiliser à la fois le personnage et le récepteur. Par exemple, dans *Dumb Hounded* de Tex Avery²⁴, le personnage du loup qui cherche par tous les moyens de s'échapper au point de tomber sur la fin de la pellicule du film, provoque au premier abord le rire, mais peut transmettre au spectateur un sentiment de claustrophobie, ressenti par ce personnage prisonnier d'un monde dont il ne pourra jamais s'échapper, puisqu'il n'existe pas en dehors de ses propres frontières. Selon Delaune, l'effet de rupture soudaine entraîné par la métalepse a une fonction déstabilisante sur le lecteur, mais également une fonction rassurante.²⁵ Alors que le lecteur ou le spectateur est pris dans une intrigue qui peut être inquiétante, poignante ou tragique, l'arrivée de la métalepse lui rappelle que « tout ça, c'est de la fiction ». Enfin, la métalepse ne parvient à intégrer la tension narrative d'un récit, comme dans *Epidemic* de Lars von Trier²⁶, qu'en usant d'une rupture métaleptique à l'effet

« grotesque », assumant pleinement de faire dérailler l'univers diégétique et risquant par conséquent de rompre totalement l'illusion référentielle.

- 10 Louis-Paul Willis traite de l'importance croissante de la métalepse dans le cinéma populaire contemporain en proposant une synthèse typologique et historique des formes de métalepses utilisées dans le médium cinématographique.²⁷ Citant Limoges²⁸, il associe le cinéma expérimental de la Nouvelle Vague française dans les années 1960 à l'apparition de la métalepse utilisée comme procédé cherchant à déstabiliser le spectateur, s'éloignant de sa fonction comique jusqu'alors prédominante.²⁹ Il ajoute, s'appuyant sur la distinction de Ryan³⁰, que « la métalepse rhétorique se prête aisément à des effets plus comiques, [tandis que] la métalepse ontologique se veut porteuse d'une forme de radicalité qui la rend peu utilisée dans le cinéma populaire classique »³¹. Cette même dynamique se retrouve dans la comparaison formulée par Dorrit Cohn entre les métalepses extérieures (qui se produisent entre les niveaux extradiégétique et diégétique) et les métalepses intérieures (entre deux niveaux diégétiques internes au récit), les premières étant plutôt réservées aux effets comiques et les suivantes aux effets liés à la tension narrative.³² Willis souligne enfin la présence grandissante (bien que toujours rare) de la métalepse non-comique dans le cinéma populaire³³, qui devient de moins en moins réservée au cinéma d'auteur, comme en témoigne le succès public de films comme *Inception*³⁴. Il conclut en pointant l'intérêt d'étudier l'utilisation de la métalepse dans les séries télévisées récentes (à noter que le paysage télévisuel a considérablement évolué depuis la publication de l'article de Willis en 2011), qui tendent d'après lui à « mettre en avant des procédés discursifs proprement cinématographiques, et parfois métaleptiques ».
- 11 A travers une analyse de l'utilisation de la métalepse dans la série *WandaVision*, nous chercherons à montrer par quels moyens il est possible de surmonter le caractère comique, destructeur ou grotesque de la métalepse narrative, qu'elle soit rhétorique ou ontologique, pour l'intégrer dans un récit tout en maintenant la tension narrative du récit, voire même en y contribuant.

Le MCU et la série *WandaVision* (2021)

- 12 Afin de mieux appréhender les différents éléments et scènes qui seront discutés dans les sections suivantes de cet article, il convient de commencer par placer l'œuvre étudiée, la série *WandaVision*, dans son contexte temporel, économique et narratif.
- 13 En 2008 sort au cinéma le film *Iron Man*³⁵, produit par Marvel Studios, une adaptation des comics éponymes mettant en scène un des nombreux super-héros de l'écurie Marvel, devenus au cours du XXe siècle des icônes du paysage culturel américain. À la fin du film, un personnage annonce la création d'une équipe de super-héros. D'autres films Marvel Studios suivent, présentant chacun de nouveaux héros : *L'Incroyable Hulk*, *Thor*, *Captain America*, la *Veuve Noire*, etc. En 2012, les spectateurs du monde entier découvrent *Avengers*³⁶, un film rassemblant tous les personnages qu'ils ont pu suivre depuis 2008 dans cinq films différents. Ensuite, entre 2013 et 2021, ce sont deux à trois films par an qui sortent en salles, mettant en scène les mêmes super-héros tout en en introduisant de nouveaux. Le Marvel Cinematic Universe (MCU), avec à sa tête le producteur Kevin Feige, devient en quelques années la franchise la plus lucrative de l'histoire du cinéma et met en place un univers partagé et une continuité narrative qui

s'étend aujourd'hui sur 27 films (6 films supplémentaires sont actuellement en production).

- 14 Cependant, cette continuité a un coût. Au fil des années, l'univers du MCU s'enrichit, et chaque nouveau film contient de plus en plus de références aux opus précédents. Il devient parfois difficile pour le spectateur n'ayant vu aucun film du MCU de comprendre ou d'apprécier entièrement un des derniers films de la franchise. De plus, depuis 2013, parallèlement aux longs-métrages, une dizaine de séries TV dont l'action se déroule dans le même univers sont produites et diffusées par plusieurs chaînes et plateformes de streaming (ABC, Netflix, Hulu). Aucun des personnages issus des films n'apparaît dans ces séries TV, et les événements des séries n'ont aucun impact sur la trame principale du MCU. Mais lorsque Disney, qui a racheté Marvel Studios en 2009, lance sa propre plateforme de streaming "Disney+" en 2019, la stratégie à propos des séries TV du MCU change : à partir de 2021, toutes les nouvelles séries seront diffusées sur Disney+ et surtout, elles mettront en scène des personnages issus des films. Les événements des séries Marvel Studios seront dès lors considérés comme "canoniques" dans la continuité du MCU. Si le MCU était déjà un univers transmédia depuis 2013 et l'arrivée des premières séries Marvel, ce changement de paradigme est important. En effet, si l'on utilise la terminologie de Baroni³⁷, les séries TV du MCU, qui gravitaient jusque-là en périphérie de l'archidiégèse constituée par les films, occupent depuis janvier 2021 une place centrale, égale à celle des longs-métrages, dans la hiérarchie narrative de cet univers partagé. Par exemple, les événements qui ont lieu dans la série *WandaVision* sont au cœur de l'intrigue du film *Doctor Strange in the Multiverse of Madness*³⁸.
- 15 En tant que première série TV du MCU diffusée sur Disney+, *WandaVision* endosse un rôle primordial. Elle doit en effet asseoir, auprès des spectateurs, la nouvelle importance des séries TV dans l'univers partagé du MCU. La série se base sur deux des vingt-neuf super-héros du MCU, la magicienne Wanda Maximoff et l'androïde Vision, interprétés respectivement par Elizabeth Olsen et Paul Bettany. Les deux personnages font partie de l'équipe des Avengers et sont apparus dans cinq longs-métrages chacun depuis 2015. Ils se sont rencontrés dans *Avengers : l'Ère d'Ultron*³⁹, sont tombés amoureux dans *Captain America : Civil War*⁴⁰, jusqu'à la mort de Vision dans *Avengers : Infinity War*⁴¹. De plus, trois des personnages secondaires de la série sont eux aussi déjà apparus dans d'autres films du MCU : Darcy Lewis dans *Thor*⁴², Jimmy Woo dans *Ant-Man et la Guêpe*⁴³ et Monica Rambeau dans *Captain Marvel*⁴⁴. Une majorité des personnages de la série possèdent donc déjà une certaine ancienneté au sein de la continuité narrative du MCU.
- 16 Les trois premiers épisodes de la série présentent les personnages de Wanda et Vision qui s'installent dans une maison typique des banlieues américaines, dans la ville de Westview dans le New Jersey. Chaque épisode reprend les codes visuels et narratifs d'une suite de séries TV allant des années 50 aux années 70, de *I love Lucy*⁴⁵ à *The Brady Bunch*⁴⁶. Le couple invite ses voisins et donne naissance à des jumeaux tout en essayant de cacher leur nature de super-héros, ce qui crée plusieurs quiproquos comiques, conformément aux codes narratifs des séries qui sont pastichées. Seuls quelques éléments troublants, souvent métaleptiques (ex : passage du noir et blanc à la couleur remarqué par les personnages, publicités mêlées au récit), viennent perturber sans raison apparente la nouvelle vie idyllique de la petite famille. Seulement, dans l'épisode 4, le spectateur découvre que les personnages vivent à l'intérieur d'un "dôme de réalité" qui enveloppe toute la ville de Westview, poussant ses habitants à se comporter

comme des clichés de personnages de sitcoms américaines. Une agence de protection gouvernementale, le SWORD, découvre que c'est Wanda elle-même, sous le choc de la mort de Vision (qu'elle a récemment vu mourir à ses pieds), qui tient en otage la ville entière et qui a créé une projection artificielle de Vision pour échapper à la réalité et vivre sa propre vie de famille idéalisée. Les "épisodes" de la vie de Wanda et Vision, traversant les époques et les sitcoms, sont à la fois regardés par le spectateur réel et à la fois captés via des ondes radio par les agents du SWORD, qui essayeront par tous les moyens de convaincre Wanda de libérer la ville.

- 17 Abordant des thèmes comme le deuil, l'amour et la rédemption, *WandaVision* est une série hybride, utilisant les caractéristiques des films du super-héros du MCU tout en reprenant les codes de nombreuses séries TV mythiques. Les analyses développées dans la suite de l'article portent majoritairement sur les cinq premiers épisodes de la série, qui sont ceux qui présentent le plus de métalepses. Les épisodes 6 à 9, en majeure partie consacrés à l'affrontement entre Wanda et le SWORD, sont moins intéressants dans le cadre d'une analyse des formes de la métalepse.
- 18 Dans les trois sections suivantes, nous présenterons les trois différentes formes de métalepses principalement utilisées dans *WandaVision*, à savoir les métalepses autoréférentielles, fictionnelles et transfictionnelles, selon la distinction établie par Françoise Lavocat⁴⁷. Nous analysons en parallèle de quelles manières la série parvient à intégrer ces métalepses sans nuire à la tension narrative et à la structure de son récit.

Crever le petit écran

- 19 Avant de nous concentrer sur le contenu des épisodes de *WandaVision*, nous nous penchons sur quelques éléments issus du péri-texte de la série, comme les titres des épisodes, qui sont présentés dans le Tableau 1 ci-dessous. Ces titres n'apparaissent pas à l'écran pendant la série, mais sont visibles par le spectateur lors de la sélection de l'épisode sur la plate-forme Disney+. Contrairement à la majorité des titres d'épisodes d'autres séries TV, qui annoncent généralement le thème ou un élément central de l'épisode, ceux de *WandaVision* sont très différents. Ils constituent tantôt une indication sur le processus de production (ép. 1 & 3)⁴⁸, tantôt une référence au média télévisuel sur lequel la série est diffusée (ép. 2 & 4). Les titres des épisodes 5 et 6 s'inspirent de stéréotypes des séries TV auxquelles *WandaVision* rend hommage: les épisodes "spéciaux", en particulier le spécial Halloween, sont des lieux communs des séries américaines traditionnelles. De même, l'épisode 9 est sobrement appelé *The Series Finale*, comme c'est le cas pour beaucoup d'ultimes épisodes de séries. Le titre de l'épisode 8, qui est parsemé de flashbacks successifs, fait référence aux brefs récapitulatifs qui sont présents au début de la plupart des épisodes de séries-feuilletons pour rappeler au spectateur les événements des épisodes précédents. Même le titre principal de la série, *WandaVision*, est un mot-valise faisant référence à la fois aux deux personnages principaux et à la télévision : dans le récit, Wanda possède à la fois le contrôle sur Vision et sur la manière dont sont présentés les événements à la télévision. En bref, la plupart de ces titres sont focalisés sur la narration et sur le média télévisuel, plutôt que sur le contenu du récit.

Tableau . Titres des 9 épisodes de *WandaVision*.

Episode n°	Titre original	Titre français
1	Filmed Before a Live Studio Audience	Filmé devant public
2	Don't Touch That Dial	Ne zappez pas
3	Now in Color	On passe à la couleur
4	We Interrupt This Program	Interruption du programme
5	On a Very Special Episode...	Dans cet épisode très spécial...
6	All-New Halloween Spooktacular!	Spécial Halloween
7	Breaking the Fourth Wall	Briser le quatrième mur
8	Previously On...	Précédemment dans...
9	The Series Finale	Le grand final

- 20 Cette utilisation des titres n'est pas particulièrement transgressive, mais elle est inhabituelle et constitue une première marque d'autoréférentialité dans la série. Françoise Lavocat désigne l'irruption de l'auteur dans son œuvre comme une « métalepse d'auteur autoréférentielle ». ⁴⁹ Dans *WandaVision*, ce n'est pas l'auteur de la série qui intervient dans le récit, mais plutôt son canal de diffusion, la télévision, qui occupe une place importante. En effet, les épisodes de *WandaVision* grouillent de références et de jeux sur la télévision et la série TV en tant qu'objets médiatiques. Tous ces éléments, qui seront développés dans cette section, dont les génériques, les fausses publicités qui ponctuent chaque épisode, ou encore les récapitulatifs, constituent un ensemble de lieux de passage inhabituels (régulièrement transgressés) entre le récit fictionnel et le canal narratif, au niveau extradiégétique, à travers lequel le récit est diffusé (ici, la série TV diffusée en streaming sur Disney+). Ces métalepses autoréférentielles constituent des concrétisations exemplaires de la métalepse définie par Genette, à savoir une « manipulation de cette relation causale particulière qui unit la production d'une représentation à cette représentation elle-même. » ⁵⁰ Dans ce contexte, les titres des épisodes, délaissant leur fonction thématique, constituent un avant-goût, comme un avertissement, du caractère autoréférentiel de la série. Allant encore plus loin dans le jeu avec la narration, le titre de l'épisode 7, *Briser le quatrième mur*, renvoie directement à l'importance des métalepses dans la série.

Fig 1 La télévision s'allume (Ep. 1).



Fig 2 Générique d'introduction (Ep. 1).



- 21 L'entrée du spectateur dans la fiction, élément important de l'analyse filmique théorisé par Roger Odin, fait pénétrer d'emblée le spectateur à travers une multitude de couches diégétiques.⁵¹ Le premier épisode, précédé du traditionnel générique de Marvel Studios (qui introduit chacune de leurs productions et contribue à les placer à l'intérieur de

l'univers étendu), commence avec la simulation de l'allumage d'une télévision cathodique. Un faisceau lumineux s'ouvre horizontalement en grésillant le long de l'écran noir (voir Figure 1). Ce début d'épisode fonctionne comme une sorte de mise en abyme, puisqu'une télévision s'allume à l'intérieur même de l'épisode, bien que l'écran de télévision (ou d'ordinateur, ou de smartphone) du spectateur soit déjà allumé et que le générique du MCU soit déjà apparu. Un deuxième générique apparaît alors, imitant le style des sitcoms américaines des années 50 (voir Figure 2), comme si une série TV était diffusée à l'intérieur de la série TV ; nous étudierons cette mise en abyme plus en détails dans la section 4. Plusieurs codes de ces séries des années 50, en particulier de *I Love Lucy*⁵², sont repris : image en noir et blanc, format de l'image en 4/3, rires en direct du public et publicité d'époque faisant irruption à la moitié de l'épisode.

- 22 Les métalepses autoréférentielles – ou extérieures, d'après la typologie de Cohn⁵³ – interviennent lorsque ces différents éléments extradiégétiques entrent en lien avec la diégèse, et même lorsqu'ils l'impactent. Alors qu'un invité de Wanda et Vision s'étouffe pendant le repas et frôle la mort, les rires du public interviennent automatiquement, semblant rassurer les personnages malgré le tragique de la situation. Une fois les rires passés, la soirée reprend son cours normal. Pendant la fausse publicité qui coupe l'épisode, le zoom lent et incommodant sur un grille-pain dévoile que celui-ci est produit par Stark Industries, industrie d'armement qui avait fabriqué la bombe à l'origine de la mort des parents de Wanda. Comme celui de la bombe dans les souvenirs de Wanda (qui seront rappelés plus tard, dans l'épisode 8), le voyant du grille-pain clignote de plus en plus rapidement, en rouge, constituant la seule intrusion de couleur dans le format noir et blanc de l'épisode. Le passé de Wanda s'infiltré ainsi dans la publicité, qui n'avait pourtant a priori aucun lien avec les événements de l'épisode. Ensuite, à la fin de l'épisode, la caméra se pose sur le visage de Wanda et de Vision, qui sourient pendant un long moment en fixant le spectateur (à la manière du *Dick Van Dyke Show*⁵⁴). Ce long regard vers la caméra semble forcé, comme si les protagonistes attendaient la fin de la prise. Ces différents éléments déstabilisants provoquent un effet de curiosité chez le spectateur, contribuant par leur caractère étrange à la tension narrative du récit. Après que le générique de fin déroule, le format de l'image passe du 4/3 au 2.35/1, format classique des films du MCU, et le spectateur comprend que la sitcom était regardée par une personne assise dans une salle remplie d'écrans d'ordinateur. Dès l'épisode 1, les métalepses extérieures (entre le niveau extradiégétique et diégétique) sont nombreuses et variées, mais elles ne provoquent pas d'effet comique. Au contraire, si le récit est truffé de situations burlesques et de passages humoristiques, les métalepses autoréférentielles rompent avec le comique des situations pour instaurer un climat inquiétant. Les rires déplacés du public, le bip hypnotisant du grille-pain et le long regard-caméra confèrent à ces scènes un aspect mécanique et presque dérangeant. Dans *WandaVision*, les métalepses que nous appelons « autoréférentielles » (inspirées des « métalepses d'auteur autoréférentielle » définies par Françoise Lavocat⁵⁵) correspondent aux interactions entre la diégèse de la série et les éléments, références et lieux communs propres au canal de narration de *WandaVision*, à savoir la série télévisée.
- 23 Les épisodes 2 et 3, qui adoptent la même structure que l'épisode 1 – ils pastichent d'autres genres de séries et leurs génériques, et sont coupés par de fausses publicités – sont eux aussi parsemés de métalepses autoréférentielles, sous d'autres formes. De cette manière, l'effet de trouble induit par ces interruptions est maintenu sans être

banalisé, faisant monter progressivement la tension narrative de la série et lui faisant perdre son caractère comique.

- 24 Cette transition est matérialisée dans la série par une montée en puissance métaleptique (les métalepses extérieures ont de plus en plus d'influence sur le récit et sont de plus en plus transgressives) qui s'opère à partir de l'épisode 2. Dans une scène de celui-ci, qui est toujours filmé en noir et blanc, une habitante de Westview se coupe la main et son sang apparaît en rouge (comme le grille-pain de l'épisode 1), ce qui étonne Wanda et souligne la surprise provoquée par cet événement inattendu au cœur de la réalité idéale qu'elle a imaginée (voir Figure 3). À la fin de l'épisode, Wanda et Vision observent leur salon se colorer lentement d'un coin à l'autre, signifiant un passage vers une autre décennie de sitcoms américaines. De même, chaque publicité continue de faire référence implicitement à un événement traumatisant pour Wanda, avançant progressivement dans la temporalité de sa vie : par exemple, les publicités de l'épisode 2 et 3 rappellent son enlèvement et les expériences dont elle a été le cobaye durant son adolescence, et celle de l'épisode 5 (voir Figure 4) fait référence au drame qu'elle a accidentellement provoqué à Lagos en 2016 dans le film *Captain America : Civil War*⁵⁶, tuant vingt-six personnes. Nous reviendrons sur les implications de ces références ponctuelles aux précédents films du MCU dans la cinquième section de cet article.
- 25 D'autres formes de métalepses autoréférentielles continuent à attiser la curiosité du spectateur de *WandaVision*. Chaque épisode est avant tout différent des autres parce qu'il reprend les codes d'une autre époque des sitcoms américaines, tout en y ajustant son générique. Ainsi, le générique de l'épisode 2, sous forme de dessin animé, est directement inspiré de celui de *Ma sorcière bien-aimée*⁵⁷. En outre, ces génériques d'introduction semblent eux aussi impactés par les événements de la série. Le dessin animé de l'épisode 2 se veut bon enfant, mais dissimule des éléments plus sombres, comme un cadavre enterré sous la maison du couple, et met en scène dans une ambiance faussement joyeuse la manipulation psychique des habitants de Westview par Wanda. A nouveau, le décalage amené par la métalepse distille des éléments tragiques dans une série aux apparences naïves. De même, le générique de l'épisode 6, imitant celui de la série *Malcolm*⁵⁸, cache derrière une musique entêtante des paroles sombres qui semblent être des phrases résonnant dans la tête de Wanda : « N'essaye pas de combattre le chaos, ne remets pas en question ce que tu as fait. »⁵⁹ Ce n'est plus seulement la narration qui influence le récit, mais le récit (et le personnage de Wanda) qui impacte la narration. Les métalepses extérieures changent de direction : des éléments diégétiques contaminent le niveau extradiégétique. De plus en plus, le caractère dramatique que cache le passé de Wanda, comme refoulé, transparait dans les marges du récit, en dehors de la diégèse.



Fig 4 Publicité pour les lingettes nettoyantes Lagos (Ep. 5).



- 26 Un autre élément appartenant aux tropes de la série TV est utilisé dans la suite de la série comme point de contact transgressif entre le récit et le média de diffusion, instillant à nouveau de la curiosité chez le spectateur : le récapitulatif en début d'épisode. En effet, à partir de l'épisode 2, comme dans beaucoup de séries TV, quelques images des épisodes précédents apparaissent avant même le générique du MCU pour rappeler aux spectateurs le déroulement des événements. D'abord, c'est la voix de Wanda qui annonce « Précédemment dans *WandaVision* » pour lancer la séquence d'introduction récapitulative. Au fur et à mesure de la saison, l'intonation de sa voix pour prononcer cette même phrase se fait de moins en moins enthousiaste : l'état d'esprit de Wanda, qui se dégrade d'épisode en épisode, affecte donc encore une fois la mise en forme de la série au niveau extradiégétique. Cela montre également que même

avant l'apparition du générique Marvel Studios, pourtant censé constituer la porte d'entrée du spectateur dans la fiction, l'influence métaleptique des pouvoirs de Wanda se fait ressentir, et le caractère dramatique refoulé par le récit ne peut plus être contenu à l'intérieur de l'univers (trop parfait pour être réaliste) de la série. De même, également au niveau de ce récapitulatif, une autre transgression métaleptique surprenante a lieu. À la fin de l'épisode 4, Wanda éjecte violemment hors de Westview le personnage de Géraldine, qui était une agente infiltrée. Vision demande ce qui est arrivé, et Wanda lui ment en répondant : « Oh, elle est partie, chéri, elle devait rentrer chez elle. » Seulement, dans le récapitulatif au début de l'épisode suivant (ép. 5), lorsque la même scène est rediffusée pour aider le spectateur à se remémorer les événements, c'est une autre phrase qui est prononcée par Wanda, sur un ton bien plus sévère : « Elle est partie. Elle n'a jamais eu sa place ici. » On comprend alors que Wanda est capable de modifier le contenu du récapitulatif des événements qui ont déjà eu lieu, récapitulatif extradiégétique et uniquement destiné au spectateur réel de la série.

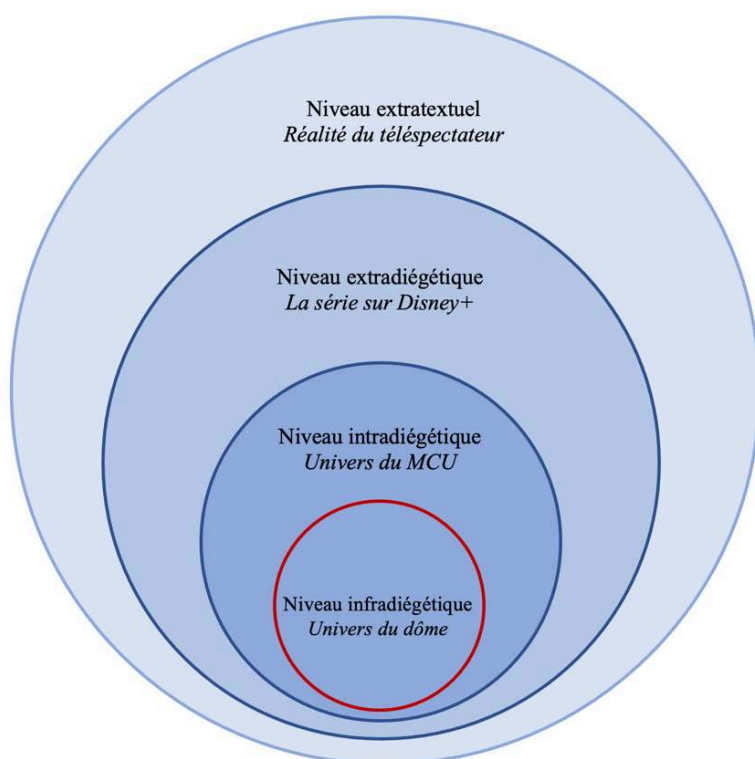
- 27 En résumé, *WandaVision* parvient à s'approprier les codes de différentes séries et à utiliser le langage de la série TV pour moduler le récit, tout en faisant intervenir des éléments du récit dans le mode de narration. Sébastien Allain, s'inspirant de l'approche de Pier⁶⁰, propose de distinguer les métalepses descendantes, qui vont du niveau extradiégétique de la narration vers le niveau intra-diégétique du récit, et les métalepses ascendantes, qui font le chemin inverse.⁶¹ Les métalepses autoréférentielles de *WandaVision* sont donc, selon la classification d'Allain, descendantes pour certaines (la couleur, les rires du public), ascendantes pour d'autres (les publicités, les récapitulatifs). La variation et le renouvellement de ces métalepses, ascendantes et descendantes, jouant sur différents éléments de la narration, permettent de conserver la force déstabilisatrice du procédé. Les habitudes et les attentes des spectateurs sont ainsi sans cesse surpassées et redéfinies, et plutôt que d'appauvrir la cohérence et la tension narrative du récit, ce sont les métalepses elles-mêmes qui participent à sa construction. De plus, contrairement à ce que défendait Delaune⁶², l'installation des métalepses autoréférentielles dans *WandaVision* n'a rien de « grotesque » : elles sont amenées petit à petit, avec une puissance transgressive de plus en plus forte, de sorte que le trouble et la curiosité qui l'accompagnent s'installent progressivement, et non pas brusquement, dans l'esprit du spectateur.

Métalepses en série

- 28 Dans la typologie établie par Françoise Lavocat, trois formes de métalepses narratives sont distinguées : les métalepses autoréférentielles, présentées dans la section précédente, qui impliquent un jeu sur la frontière entre la diégèse et le niveau extradiégétique (voire extratextuel), les métalepses transfictionnelles, qui consistent à faire interagir des éléments ou des personnages issus d'univers narratifs complètement différents (nous les verrons dans la section 5), et les métalepses fictionnelles.⁶³ Ces dernières, qui sont au cœur du récit de *WandaVision*, constituent des points de rencontre ou de passage entre plusieurs niveaux diégétiques au sein d'un même récit. Afin de mieux comprendre l'importance et les effets de ces métalepses, il convient d'abord de revenir sur la trame narrative de *WandaVision*, qui est présentée d'emblée comme une série enchâssée dans une autre série.

- 29 En effet, comme nous l'avons expliqué au début de la section 3, le premier épisode s'ouvre, après le générique du MCU, sur l'allumage d'une télévision cathodique. Sur cette télévision sont diffusées en noir et blanc et en format 4/3 le générique d'introduction puis les péripéties de Wanda et Vision, fraîchement arrivés en ville. À la fin de l'épisode, pendant le défilement du générique en noir et blanc, la caméra effectue un zoom arrière, passe à la couleur et le format de l'image s'allonge ; le spectateur réel (au niveau extratextuel) découvre que la sitcom qu'il vient de visionner est regardée par un autre spectateur, assis devant une vieille télévision, dans une salle pleine d'ordinateurs. Ensuite, un autre générique de fin, bien plus moderne et semblable aux génériques des autres productions du MCU, apparaît à l'écran. Le spectateur devine qu'il se trouve face à une mise en abyme classique : la sitcom dans laquelle évolue Wanda se trouve à un niveau narratif subordonné (qu'on appellera « infradiégétique ») à celui du MCU (« intradiégétique »). Les doubles génériques, d'introduction et de fin, ainsi que la présence d'une télévision sur laquelle sont diffusées les aventures de Wanda et Vision, semblent confirmer pour le spectateur l'hypothèse selon laquelle la série est construite sous la forme d'une fiction enchâssée. Plusieurs scènes des épisodes 3 à 5 montrent Vision en train d'enquêter et de prendre conscience de sa condition de personnage enfermé à l'intérieur d'une série. Seulement, l'androïde se rend compte petit à petit qu'il ne possède aucune liberté dans ce monde factice, qu'il est emprisonné comme un pantin à l'intérieur d'un univers miniature. Ses tentatives vaines de s'échapper de la sitcom constituent des métalepses suscitant un effet de suspense : parviendra-t-il à s'enfuir sans que Wanda ne le remarque ?
- 30 Au cours des trois premiers épisodes, le spectateur est presque uniquement exposé au niveau infradiégétique, c'est-à-dire à l'univers de Wanda pastichant une décennie de sitcoms après l'autre. Une poignée d'indices sont glissées au spectateur réel pour l'aider à comprendre ce qui se passe au niveau narratif supérieur, celui du spectateur fictif devant ses écrans de surveillance. La première métalepse fictionnelle, la première transgression entre ces deux niveaux est une incursion du niveau intradiégétique vers l'univers de Wanda. Dans l'épisode 2, la voix d'un homme, à travers une radio, appelle : « Wanda ! Tu m'entends ? ». À l'écoute de cette voix, Wanda est pétrifiée, jusqu'à ce qu'elle fasse exploser la radio. Dans le même épisode, Wanda tombe sur un hélicoptère miniature entièrement rouge, marqué du logo de l'agence américaine de protection SWORD (appartenant au niveau intradiégétique). Plus tard, un homme dans un costume d'apiculteur, arborant le même logo, sort des égouts, devant les regards pétrifiés de Wanda et Vision. Face à cette arrivée inattendue, Wanda rembobine la scène d'un mouvement de poignet, luttant pour maintenir sa réalité idéale façonnée de toutes pièces. Toutes ces intrusions sont présentées, par la mise en scène et la musique, de manière particulièrement angoissante pour les personnages comme pour le spectateur. Ces premières métalepses fictionnelles constituent des éléments de surprise qui contribuent à la tension narrative du récit.

Fig 5 Les niveaux de récit dans WandaVision (épisodes 1 à 3).



- 31 Si on observe le schéma sur la Figure 5, toutes les métalepses fictionnelles de l'épisode 2 sont des métalepses « descendantes » au sens de la classification d'Allain⁶⁴ : elles impliquent le passage d'éléments narratifs issus du niveau intradiégétique (la « réalité » du MCU) vers le niveau narratif inférieur, infradiégétique (l'univers de sitcom de Wanda). De plus, selon la distinction établie par Marie-Laure Ryan⁶⁵, la plupart de ces métalepses sont ontologiques, puisqu'elles impliquent un franchissement physique d'un élément (hélicoptère, homme en costume d'apiculteur) d'un niveau narratif à l'autre, impactant fortement le récit – bien que la voix entendue par Wanda à la radio constitue plutôt une métalepse rhétorique, présentant un acte de communication entre les deux univers. Jusqu'à la fin de l'épisode 3, ces éléments sont présentés comme particulièrement indésirables au sein de l'univers infradiégétique de Wanda, principalement par la manière dont les personnages (en particulier Wanda et Vision) réagissent à leur apparition. En voyant combien Wanda est déstabilisée dans chacune de ces scènes, le spectateur réel comprend qu'il s'agit d'éléments intrusifs et déduit grâce au logo de l'agence SWORD qu'il s'agit d'artefacts ou de personnages issus du monde intradiégétique du MCU qui viennent traverser, de différentes manières, la frontière avec le monde idéalisé des sitcoms, qui paraît diffusé sur une télévision dans le monde du MCU, à la manière d'une série dans la série.
- 32 La fin de l'épisode 3 marque un tournant important dans le récit. En pleine discussion avec sa voisine Géraldine, Wanda lui parle de son frère décédé. Géraldine répond : « Il a été tué par Ultron, n'est-ce pas ? », faisant référence aux événements du film *Avengers : Age of Ultron*⁶⁶. Le spectateur réel lit le choc de Wanda dans son regard, puis la colère. Dans le monde qu'elle s'est créé à Westview en manipulant les esprits des habitants, ceux-ci ne sont pas supposés connaître son passé tragique. La phrase prononcée par Géraldine constitue donc une intrusion métaleptique, étant donné qu'elle mentionne

un événement appartenant au monde du niveau intradiégétique, à l'univers du MCU, et pas à l'univers de sitcom qui est présenté depuis trois épisodes. Wanda comprend que sa voisine est une intruse dans son monde idéal et, dans un élan de fureur, elle utilise ses pouvoirs pour expulser violemment Géraldine à travers les murs de la maison, puis à travers la ville, et enfin à travers une sorte de barrière rouge translucide qui semble englober Westview tout entière. Géraldine atterrit aux pieds d'une dizaine d'agents du SWORD, de l'autre côté de cette immense barrière rouge. Il s'agit là de la première métalepse fictionnelle ascendante de la série : un personnage sort du niveau infradiégétique jusque dans le niveau intradiégétique. Ce passage métaleptique s'effectue de manière violente et soudaine, renversant le scénario et créant un effet de surprise intense qui relance en même temps les diagnostics que le spectateur réel avait pu établir jusque-là⁶⁷.

- 33 L'épisode 4, ensuite, est le premier épisode qui ne met pas en scène Wanda et Vision comme personnages principaux, et qui ne reprend pas les codes d'anciennes sitcoms américaines. C'est dans cet épisode que le spectateur réel découvre et comprend que Wanda, jusqu'ici vue comme l'héroïne de la série, a emprisonné toute la ville de Westview à l'intérieur d'un dôme aux parois rouges, dans lequel elle utilise ses pouvoirs pour manipuler les esprits des habitants et pour transformer l'apparence de la ville. Si elle fait cela, c'est dans le but de vivre la vie dont elle a toujours rêvé, inspirée des sitcoms américaines qu'elle regardait dans son enfance. Wanda s'est même emparée du corps inerte de Vision pour le ressusciter à l'intérieur de ce dôme de réalité. Le spectateur apprend que l'agence SWORD est parvenue à capter un signal permettant de visionner ce qui se passe à l'intérieur du dôme sous un format épisodique ; les mêmes images que celles que regarde le téléspectateur réel devant Disney+ (ce qui brouille à nouveau les frontières entre la diégèse et l'extradiégèse). Les agents ont donc pu observer les aventures de Wanda et Vision pendant plusieurs jours. Pour essayer d'entrer en contact avec Wanda à l'intérieur du dôme, ils ont envoyé des messages à travers une radio, envoyé un drone (l'hélicoptère), puis un agent en combinaison (l'apiculteur), dont les apparences ont été automatiquement modifiées en traversant la surface du dôme, la frontière entre les deux mondes. La « frontière narrative » du dôme adapte les éléments diégétiques, comme pour diminuer l'effet d'étrangeté de la métalepse qu'ils risquent de provoquer dans l'autre diégèse. Monica Rambeau, une agente du SWORD, s'est portée volontaire pour infiltrer le monde de Wanda en prenant l'identité secrète de « Géraldine ».

Fig 6 Un agent du SWORD observe le dôme (ép. 6).

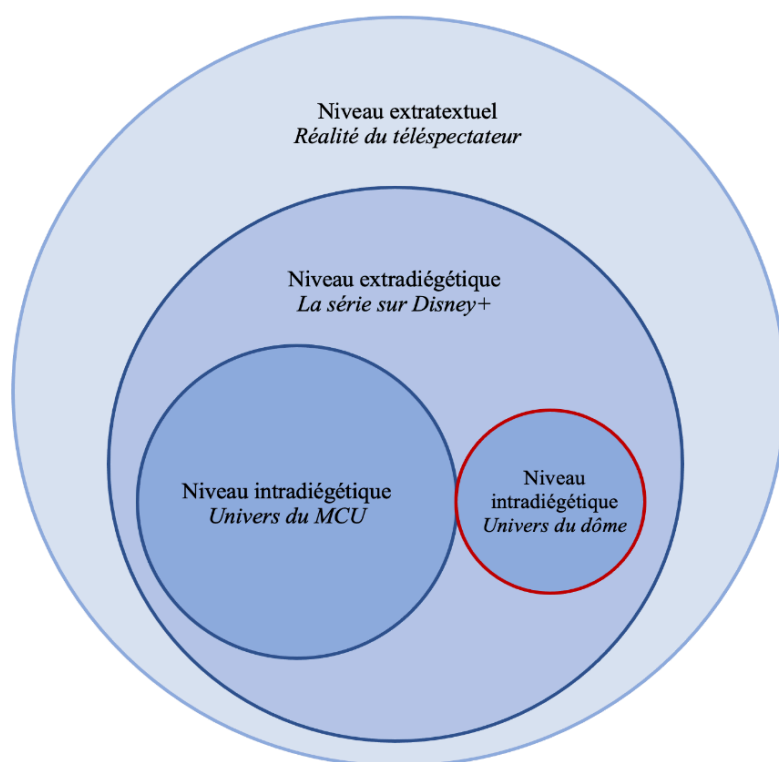


- 34 Toutes ces révélations présentées dans l'épisode 4 amènent le spectateur à redéfinir entièrement l'idée de la structure du récit qu'il s'était construite jusque-là. Les aventures de Wanda et Vision ne se déroulent pas à l'intérieur d'une série diffusée dans le MCU, elles ne constituent pas une fiction dans la fiction, comme pouvaient le suggérer les trois premiers épisodes (voir Figure 5). Au contraire, Wanda et Vision évoluent sur un même plan narratif que les agents du SWORD, dans la même temporalité. L'univers créé par Wanda n'est pas subordonné narrativement à celui du MCU, mais il coexiste avec lui au niveau intradiégétique. Il s'agit de deux univers narratifs différents, mais situés à un même niveau sur le plan diégétique. Pour la première fois dans la série, ce ne sont pas les métalepses qui troublent le spectateur, mais le « désamorçage » de ces métalepses, provoquant un important effet de surprise. Tous les éléments étranges qui étaient apparus dans les trois premiers épisodes prennent sens dans l'épisode 4. Ce renversement pousse le spectateur réel à reconsidérer les événements survenus depuis le début de la série, et en même temps à se poser des questions sur Wanda et ses motivations : est-elle bien l'héroïne du récit ?
- 35 Cependant, même si l'existence de ce dôme implique que les deux univers évoluent sur un même niveau narratif, cela ne veut pas dire que les rencontres entre les deux mondes ne sont pas métaleptiques. Françoise Lavocat définit en effet la métalepse comme un « procédé visant à produire les effets liés à une impossibilité causée par la rencontre d'entités et de mondes de statuts différents. »⁶⁸ L'univers créé par Wanda à l'intérieur du dôme est entièrement différent de celui du MCU, non pas parce qu'il est fictionnel dans la réalité du MCU, mais parce qu'il est séparé physiquement par une frontière à l'intérieur même de celui-ci. Le schéma présenté dans la Figure 8 montre la structure diégétique réelle de la série *WandaVision*, telle qu'elle est expliquée dans l'épisode 4 (la Figure 5 est le schéma trompeur que le spectateur se construit dans les trois premiers épisodes). Dans ce même épisode, on découvre que le franchissement de la limite entre ces deux mondes situés au même niveau narratif est très difficile et demande un effort conséquent, autant pour les objets que pour les personnages. Le dôme représente l'incarnation physique de la frontière entre les deux univers qui coexistent, et chaque passage est laborieux, voire douloureux, renforçant encore plus le caractère transgressif de chaque traversée ou tentative de traversée, et nourrissant à chaque fois la tension narrative du récit par des effets de suspense.

Fig. 7 Vision essaye de sortir du dôme (Ep. 6).



- ³⁶ À partir de l'épisode 4, les métalepses fictionnelles ascendantes (de l'univers de Wanda vers l'univers du MCU) se font de plus en plus nombreuses, alternant avec les métalepses descendantes. Dans l'épisode 5, par exemple, Wanda elle-même sort du dôme pour menacer les agents qui tentent de s'infiltrer, puis Vision tente – en vain – de sortir du dôme dans l'épisode 6 (voir Figure 7). De même, ces métalepses fictionnelles sont tantôt rhétoriques (la voix à travers la radio), tantôt ontologiques (les personnages qui traversent le dôme), d'après la distinction de Ryan⁶⁹. Plus la série avance, plus les métalepses ontologiques (qui sont par essence plus transgressives) se font nombreuses, opérant ainsi une montée en puissance qui permet encore d'augmenter l'effet déstabilisant des métalepses.

Fig 8 Les niveaux de récit dans *WandaVision* (épisodes 4 à 9).

- 37 Une autre forme de métalepse, sortant cette fois-ci du cadre narratif, occupe également une place centrale dans *WandaVision* : la métalepse existentielle⁷⁰. Dans la réalité qu'elle s'est créée à l'intérieur du dôme, Wanda est la seule à connaître l'existence d'un monde "réel", hors du dôme, celui du MCU. Tous les habitants de la ville de Westview, contrôlés mentalement par Wanda, se comportent comme des stéréotypes de personnages secondaires de sitcoms, et ne se rendent pas compte qu'ils vivent dans une réalité alternative. La super-héroïne est la seule à avoir conscience de la frontière avec le monde réel dont elle vient et dans lequel elle a perdu tous ceux qu'elle aimait. Wanda vit la métalepse. Au cours de la série, elle lutte pour échapper à son deuil et pour pouvoir continuer à vivre dans cette bulle d'idéal, faisant tout ce qu'elle peut pour repousser les incursions du monde réel à l'intérieur de son dôme de vie fantasmée. Même si elle essaye tant bien que mal de s'y noyer, d'oublier que tout cela est faux, elle est sans cesse rattrapée par les événements de la réalité.
- 38 Cette condition rappelle celle de Don Quichotte ou de Phèdre (dans la pièce éponyme de Racine⁷¹), dont Marie-Laure Ryan se sert comme exemples de personnages vivant ce qu'elle appelle une métalepse existentielle.⁷² Ryan considère cette métalepse existentielle comme incompatible avec la métalepse narrative, car elle existe uniquement à l'intérieur de l'esprit du personnage. Comme Don Quichotte et Phèdre, Wanda cherche à fuir la réalité en s'enfermant dans la fiction. Seulement, dans *WandaVision*, la métalepse existentielle vécue par Wanda est matérialisée, grâce à ses capacités surhumaines, sous la forme d'une métalepse narrative qui va jusqu'à traverser plusieurs frontières diégétiques. Alors que Ryan réservait le « sentiment tragique » à la seule métalepse existentielle⁷³, Matt Shakman parvient avec *WandaVision* à se servir de la métalepse narrative comme d'un reflet diégétique de la métalepse existentielle vécue par son personnage principal.

- 39 Wanda est la créatrice de son univers. Elle met en scène à sa guise tous les faits et gestes des personnes emprisonnées dans le dôme, rend la vie à Vision et donne même naissance à deux jumeaux, Tommy et Billy. Seulement, après quelques épisodes, deux prises de conscience dramatiques viennent torturer l'esprit de Wanda, l'amenant à se rendre compte de plus en plus de la métalepse existentielle qu'elle est en train de vivre. La première question est celle de la culpabilité : ses pouvoirs psychiques et sa tristesse justifient-ils le fait de prendre en otage la vie de centaines de personnes à l'intérieur de Westview ? La seconde concerne le personnage de Vision, et rejoint le paradoxe éthique de la métalepse posé par Françoise Lavocat⁷⁴ : lorsqu'un personnage devient conscient de son statut de personnage, l'auteur peut-il encore le priver de sa liberté d'action et de pensée ? Lorsque Vision se rend compte qu'il ne peut exister que dans le dôme, que ses deux enfants sont des créations qui ne sont réelles qu'à l'intérieur de la fiction dans laquelle Wanda se perd, il accepte sa condition de créature et tente de raisonner son épouse. Dans l'épisode 5, dans une nouvelle manipulation du cadre narratif par Wanda, alors qu'elle lance le générique de fin de l'épisode pour empêcher son mari de se confronter à elle, Vision ne se laisse pas faire et surmonte sa nature de pantin pour faire prendre conscience à Wanda de la situation. Ce sont ces deux confrontations éthiques avec la réalité qui amèneront finalement Wanda à sortir de la métalepse existentielle et en même temps à faire son deuil, lorsqu'elle libère les habitants de Westview et abandonne malgré tout son mari et les enfants dont elle avait toujours rêvé.
- 40 Cette métalepse existentielle vécue par Wanda est assez singulière car, par ses répercussions métaleptiques sur la narration, elle embrouille l'esprit du spectateur en même temps que celui du personnage principal. En effet, pendant les trois premiers épisodes, le spectateur réel fait lui aussi l'expérience de cette métalepse. La frontière entre les deux mondes est peu évoquée, sans jamais être explicitée, et le spectateur a beaucoup de mal à comprendre à quel niveau de la narration se situent les événements qu'il est en train de regarder. Où se trouvent les limites entre réalité et fiction ? Cette publicité que je viens de regarder est-elle une vraie publicité, ou fait-elle partie de la série ? *WandaVision* est-elle une simple parodie de sitcoms, ou s'agit-il d'une série à l'intérieur d'une autre ? Comme Wanda, le spectateur « modèle » retrouve petit à petit le chemin vers la réalité à partir de l'épisode 4. En même temps qu'elle prend conscience de ses actes et de ses responsabilités de créatrice, lui reconsidère son rapport à un personnage ambigu, tiraillé entre rêve et réalité, entre deuil et culpabilité.

Le cas de Pietro

- 41 Toutes les métalepses narratives de *WandaVision* qui ont été présentées jusqu'ici sont soit des métalepses autoréférentielles, soit des métalepses fictionnelles. En proposant une oscillation constante entre ces deux types de métalepses, qui sont eux-mêmes déclinés en diverses formes, la série se renouvelle sans tomber dans la répétition comique et en maintenant la tension narrative du récit. Cependant, *WandaVision* propose dans la scène finale de son cinquième épisode un troisième type de métalepse, plus inhabituel que les deux autres : une métalepse transfictionnelle, selon la classification de Françoise Lavocat⁷⁵.
- 42 Afin de mieux comprendre les enjeux narratifs, culturels mais aussi économiques de la scène qui sera analysée dans cette section, il convient d'abord de revenir sur les

questions de droits d'auteur qui existent entre le MCU et la société Marvel Comics. Bien entendu, tous les super-héros qui apparaissent dans le MCU de Disney sont issus des comics historiques qui ont vu naître d'abord Captain America en 1941, et plus tard l'équipe des Avengers en 1963. Ces héros populaires de la culture américaine, issus de "l'écurie Marvel", continuent encore aujourd'hui à vivre des aventures sous forme dessinée. Mais les droits de leurs adaptations cinématographiques n'appartiennent pas tous à Disney : par exemple, Sony possède les droits à l'écran du très populaire Spiderman, tandis que ceux de Hulk appartiennent en partie à Universal Pictures. Jusqu'en 2019, les droits cinématographiques des X-Men, une équipe de super-héros aussi populaire que celle des Avengers, appartenaient à la 20th Century Fox. Pour cette raison, au cinéma, les X-Men n'ont jamais évolué dans la même continuité narrative que les Avengers du MCU. Un seul personnage est apparu à la fois à l'écran dans l'univers des X-Men et dans l'univers des Avengers, mais sous deux incarnations différentes : Quicksilver, plus connu sous le nom de Pietro Maximoff, le frère de Wanda dans les comics.

- 43 "Emprunté" le temps d'un long-métrage par Disney, le personnage de Pietro a fait une apparition en 2015 dans le MCU, dans le film *Avengers : l'Ère d'Ultron*⁷⁶, sous les traits de l'acteur Aaron Taylor-Johnson. Sa mort à la fin du film, qui laisse sa sœur Wanda traumatisée, n'impacte en rien la continuité narrative du Pietro de la 20th Century Fox, interprété par l'acteur Evan Peters, qui intervient entre 2014 et 2019 dans trois films X-Men (dans lesquels le personnage de Wanda n'apparaît jamais). Pendant sept ans, les deux versions du même personnage, mort ou vivant, coexistent dans deux continuités différentes, avec deux trames narratives différentes, interprétées par deux acteurs différents, et ne sont jamais vouées à se croiser. Seulement, en mars 2019, Disney rachète la 20th Century Fox, et avec elle les droits cinématographiques des X-Men et donc du personnage de Pietro.
- 44 Le titre de l'épisode 5 de *WandaVision* (*Dans cet épisode très spécial...*) annonce d'emblée aux téléspectateurs que l'épisode sera particulier. Juste avant la fin de cet épisode, qui rend hommage aux sitcoms des années 80-90 (comme *La Fête à la maison*⁷⁷), une dispute entre Wanda et Vision est interrompue par le bruit de la sonnette. Lorsqu'elle ouvre la porte, elle tombe nez à nez avec un homme qu'elle ne reconnaît pas. La scène est observée en même temps sur la télévision dans l'univers du MCU par le personnage de Darcy Lewis, elle aussi intriguée. L'inconnu annonce être Pietro, le frère de Wanda. D'abord surprise, Wanda se tourne vers Vision, lui aussi étonné, avant de prendre son frère dans ses bras. L'étonnement que montrent Wanda et Vision en voyant Pietro est double : d'une part parce que Pietro est mort depuis dix ans dans la continuité narrative du MCU, d'autre part parce qu'il ne se présente pas sous les traits de l'acteur Aaron-Taylor Johnson, mais bien sous ceux d'Evan Peters, qui interprète Pietro dans la franchise X-Men.
- 45 Le MCU est un univers partagé et il n'est donc pas rare de voir certains super-héros apparaître dans des films pourtant dédiés à d'autres héros, comme la Veuve Noire dans *Iron Man 2*⁷⁸ ou Doctor Strange dans *Thor : Ragnarok*⁷⁹. Dans *Avengers : Infinity War*⁸⁰, près de 30 héros sont réunis à l'écran pour combattre le titan Thanos. Ces rencontres entre des héros parfois très différents, bien qu'elles se produisent au sein d'un même univers, peuvent constituer à la fois des éléments de surprise pour les spectateurs, mais aussi des récompenses, des clins d'œil, destinés aux fans les plus invétérés, aux spectateurs qui se sont investis dans une dynamique de forage plutôt que de simple circulation,

selon les termes de Jenkins⁸¹. Cependant, en 13 ans d'existence du MCU, il n'était jamais arrivé qu'un personnage issu d'un autre univers cinématographique se mêle à ces super-héros : l'arrivée du Pietro d'Evan Peters dans le MCU constitue donc un franchissement de la frontière entre les différents univers cinématographiques estampillés Marvel. Même si cette frontière était déjà rendue poreuse depuis 2019 suite au rachat de la Fox par Disney, aucun contact entre l'univers X-Men et celui du MCU n'avait été officialisé par le studio.

Fig 9 Le retour de Pietro (Ep. 5).



- 46 Bien entendu, pour que cette métalepse transfictionnelle provoque chez le spectateur l'effet de surprise escompté, il est nécessaire que celui-ci possède non seulement une bonne connaissance de l'histoire du MCU (au moins depuis 2015), mais aussi qu'il ait suivi les dynamiques économiques entre les franchises de Disney et de la Fox. Ce spectateur impliqué, tel le lecteur modèle d'Umberto Eco⁸², peut ainsi comprendre et ressentir pleinement la puissance transgressive de la métalepse. De même, le sens des fausses publicités intégrées aux épisodes et référençant les précédents films du MCU est difficilement appréhendable par les spectateurs qui n'ont pas suivi la trame de l'univers cinématographique. Néanmoins, tout est mis en place par la série pour que n'importe quel spectateur, quel que soit son investissement dans le MCU, puisse ressentir l'impact émotionnel de cette scène qui introduit la métalepse fictionnelle. La surprise laisse place à la curiosité (comment Pietro est-il arrivé là ?) et la tension narrative du récit est une nouvelle fois alimentée par le caractère métaleptique de la série.
- 47 Un des thèmes principaux de *WandaVision* est celui du deuil. Wanda a été tour à tour confrontée à la perte de sa famille, de son frère Pietro et de son mari Vision. Ces événements sont évoqués au fil des épisodes au spectateur, à mesure qu'il observe Wanda recréer une réalité idéale. Pour le spectateur lambda, la résurrection de Pietro est surprenante. Pour le spectateur « modèle », qui a reconnu l'acteur du Pietro de la Fox, cette scène constitue un point culminant dans la montée en puissance métaleptique initiée depuis le premier épisode et se montre aussi déstabilisante qu'excitante. En effet, l'excitation des fans du MCU, qui a pu être observée sur les réseaux sociaux lors de la diffusion de l'épisode 5 (le 5 février 2021), découle du fait que

l'arrivée d'Evan Peters en tant que Pietro représente le début d'une concrétisation attendue de la rencontre, à l'écran, entre l'univers des Avengers et celui des X-Men.

- 48 La diffusion de *WandaVision*, première série du MCU, vient modifier la dimension transmédia de cet univers narratif et confirmer le souhait de Disney d'inclure les séries dans l'archidiégèse du MCU⁸³, qui était jusqu'alors constituée uniquement des films. En effet, le fait d'intégrer l'arrivée du Pietro des X-Men dans *WandaVision* envoie aux spectateurs un message fort : les séries du MCU ne sont plus de simples compléments aux films, elles sont à présent tout aussi importantes dans la construction et l'expansion perpétuelles de l'univers. Pour mesurer l'ampleur de cette métalepse, il faut donc comprendre que son impact est important dans le récit de *WandaVision*, mais qu'il est encore plus puissant pour l'univers transmédia du MCU tout entier. De plus, au beau milieu de cette métalepse à l'enjeu narratif important autant pour la série que pour la continuité du MCU, un clin d'œil très direct est envoyé aux fans, par l'intermédiaire du personnage de Darcy Lewis.

Fig 10 Darcy constate le changement d'apparence de Pietro (ép. 5)



- 49 Apparue dans l'épisode 4, Darcy Lewis est la première à comprendre que Wanda est en train de concevoir dans Westview une réalité alternative et la première à suivre quotidiennement les épisodes de sitcoms diffusés par Wanda et à les analyser. Présentée comme le stéréotype de la geek américaine trentenaire fan des Avengers, Darcy Lewis réagit face aux événements de la "sitcom" différemment des autres agents du SWORD : devant sa télévision cathodique, elle rit, s'étonne, tout comme le spectateur réel devant son écran. Alors que les militaires voient Wanda comme une menace à éliminer, Darcy tente de la comprendre. Lorsque Pietro sonne à la porte d'entrée, à la fin de l'épisode 5, la caméra montre l'incompréhension de Wanda et Vision. Le spectateur découvre que Darcy observe elle aussi au même moment la scène avec curiosité derrière sa télévision. Puis, au moment où Pietro se dévoile sous les traits d'Evan Peters, Darcy s'exclame avec surprise : « Elle a recasté Pietro ? » (en version originale : « Did she recast Pietro ? »). À l'instar des spectateurs les plus investis, Darcy est bien plus surprise par le changement d'apparence de Pietro que par son apparente résurrection (Fig. 10). La puissance de l'effet de surprise de la métalepse transfictionnelle se voit donc renforcée par son intégration au sein de la métalepse fictionnelle qui structure la série. L'arrivée de Pietro déstabilise autant Darcy, spectatrice au niveau intradiégétique, que le spectateur réel au niveau extratextuel.
- 50 Il est également important de préciser que le *crossover* (la rencontre temporaire entre plusieurs personnages issus d'univers narratifs différents) est un trope courant autant

dans les bandes dessinées que dans les séries TV. Le temps d'un épisode, il est arrivé par exemple que les personnages de la série *Superman*⁸⁴ rencontre ceux de *I love Lucy*⁸⁵, sitcom dont s'inspire d'ailleurs le premier épisode de *WandaVision*. Ces épisodes partagés contiennent de parfaits exemples de métalepses transfictionnelles, portant des effets généralement comiques dus à la rencontre entre deux mondes souvent incompatibles.⁸⁶ Cependant, la métalepse transfictionnelle dure rarement au-delà d'un seul épisode et n'affecte pas les personnages ou les récits une fois le crossover terminé, comme s'il s'agissait d'un événement suspendu en dehors de la continuité narrative des séries concernées. Dans *WandaVision*, au contraire, la métalepse transfictionnelle est un élément important du récit qui impacte son univers narratif bien après l'épisode 5 de la série.

- 51 En conclusion, cette métalepse transfictionnelle, bien plus inhabituelle dans les œuvres de fiction que les autres types de métalepse rencontrés dans la série, endosse ici deux rôles importants. D'une part, dans la série *WandaVision*, le retour de Pietro bouleverse Wanda et la pousse à remettre en question son rapport à la réalité, brouillé par le déni de son deuil. L'effet de surprise qu'il apporte relance l'intrigue et intensifie la tension narrative du récit. D'autre part, dans la continuité narrative du MCU tout entier, le passage de Pietro d'une franchise à l'autre représente un grand pas vers l'expansion du monde narratif ainsi qu'une étape majeure dans la transformation de la structure hiérarchique de l'univers transmédia.

Conclusion

- 52 En tant que première série canonique du MCU, *WandaVision* est un cas d'étude très particulier. Jouant avec les codes, les forces et les limites de la série télévisée et rendant hommage à de nombreuses œuvres fondatrices du média, l'œuvre assume totalement son statut sans toutefois nier son appartenance à un univers déjà bien établi.
- 53 Dans cet article, nous nous sommes intéressés aux manières dont la série *WandaVision* parvient à utiliser la métalepse pour alimenter la tension narrative du récit. Au terme d'une analyse de trois formes de métalepses différentes qui apparaissent dans la série, nous avons pu observer que l'incompatibilité de la métalepse narrative avec la construction d'une intrigue cohérente, avancée par différents auteurs, peut être surmontée. En distillant avec parcimonie des métalepses autoréférentielles qui se font de plus en plus transgressives au fil des épisodes, *WandaVision* intrigue le spectateur sans tomber dans le grotesque inévitable de la métalepse suggéré par Delaune⁸⁷ et se défait de sa fonction rassurante pour renforcer ses effets déstabilisants. En matérialisant la métalepse existentielle de son personnage sous la forme de métalepses fictionnelles, tour à tour installées et « désamorçées », *WandaVision* parvient à maintenir une tension narrative constante, par des effets de curiosité, de suspense et de surprise, utilisant à la fois la puissance transgressive de la métalepse pour enrichir ses personnages et ses potentialités destructrices pour rythmer sa narration en poussant le spectateur à relancer sans cesse ses pronostics et diagnostics sur le récit⁸⁸, surmontant ainsi les problèmes posés par Ryan⁸⁹. En faisant basculer le récit et l'univers du MCU entier à l'aide d'une métalepse transfictionnelle, *WandaVision* prouve également que les métalepses du troisième degré – selon l'appellation de Lavocat, celles qui impliquent une rencontre physique entre deux instances narratives issues de

mondes différents⁹⁰ – sont, comme les autres métalepses narratives, également capables de conserver la tension narrative du récit, voire de l'amplifier.

- 54 En ce qui concerne le Marvel Cinematic Universe, il serait pertinent d'étudier l'importance de la métalepse transfictionnelle dans les films qui ont succédé à WandaVision, en particulier *Spider-Man : No Way Home*⁹¹ et *Doctor Strange in the Multiverse of Madness*⁹², qui continuent tous deux à explorer la notion de « multivers » en faisant se rencontrer des personnages appartenant à des univers narratifs différents. Enfin, puisque nos analyses sur la réception du récit ont pris le point de vue d'un spectateur modèle, il pourrait être intéressant de compléter nos conclusions par une étude contextualisée de la réception des procédés métaleptiques par des spectateurs réels de la série WandaVision.
- 55 L'auteur tient à remercier particulièrement Camille Breyre et Fiona Celili pour l'aide apportée dans les premières étapes de l'analyse.

BIBLIOGRAPHIE

- Sébastien Allain, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », dans *Sciences du jeu*, 2018.
- Raphaël Baroni, « La dimension paratextuelle et l'intrigue des récits transmédiatiques », dans *Interférences littéraires*, 23, 2019.
- Raphaël Baroni, *La tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, Paris, Seuil, 2007.
- Dorrit Cohn, « Métalepse et mise en abyme », dans J. Pier & J.-M. Schaeffer (dir.), *Métalepses: Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2005, p.121-130.
- Benoît Delaune, « La métalepse filmique : De la transgression narrative à l'effet comique », dans *Poétique*, 2(2), 2008, p.147-160.
- Umberto Eco, *Lector in fabula*, Barcelona, Lumen, 1979.
- Erwin Feyersinger, « Metaleptic TV crossovers » *Metalepsis in Popular Culture*, dans Karin Kukkonen & Sonja Klimek (dir.), *Narratologia*, Berlin, De Gruyter, 2011, p.127-157.
- Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972.
- Gérard Genette, *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil, 1883.
- Gérard Genette, *De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004.
- Françoise Lavocat, *Fait et fiction. Pour une frontière*, Paris, Seuil, , 2016.
- Jean-Marc Limoges, « Quand Mel dépasse les bornes: d'un usage comique de la métalepse chez Brooks », dans *Humoresques: Grand écran, petit écran. Comique télévisuel, comique filmique*, 28, 2008, p. 31-41.
- Roger Odin, *De la fiction*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, 2000.
- John Pier, « Métalepse et hiérarchies narratives », dans J. Pier & J.-M. Schaeffer (dir.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2005, p.247-261.

Marie-Laure Ryan, « Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états », dans J. Pier & J.-M. Schaeffer (dir.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2005, p.201-223.

Sabine Schlickers, « Inversions, transgressions, paradoxes et bizarreries. La métalepse dans les littératures espagnole et française », dans J. Pier & J.-M. Schaeffer (dir.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2005, p.151-166.

Frank Wagner, « Glissements et déphasages : note sur la métalepse narrative », dans *Poétique*, 130, 2002, p.235-253.

Louis-Paul Willis, « Vers un 'Nouveau Hollywood' ? Considérations sur la métalepse dans le cinéma populaire contemporain », dans *Revue Kinephanos*, 2(1), 2011, p.67-88.

NOTES

1. Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972, p. 97-98.
2. Gérard Genette, *De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004.
3. Frank Wagner, « Glissements et déphasages : note sur la métalepse narrative », dans *Poétique*, 130, 2002, p. 235-253.
- Sabine Schlickers, « Inversions, transgressions, paradoxes et bizarreries. La métalepse dans les littératures espagnole et française », dans J. Pier & J.-M. Schaeffer (dir.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2005, p. 151-166.
- Sébastien Allain, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », dans *Sciences du jeu*, 2008.
4. Marie-Laure Ryan, « Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états », dans J. Pier & J.-M. Schaeffer (dir.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2005, p. 201-223.
- Françoise Lavocat, *Fait et fiction. Pour une frontière*, Paris, Seuil, 2016.
5. *WandaVision*, réalisé par Matt Shakman, Marvel Studios, 2021.
6. Raphaël Baroni, *La tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, Paris, Seuil, 2007.
7. Françoise Lavocat, *op. cit.*
8. Gérard Genette (1972), *op. cit.*
9. Gérard Genette, *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil, 1983, p. 58.
10. Raphaël Baroni (2007), *op. cit.*, p. 18.
11. Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, p. 221.
12. Benoît Delaune, « La métalepse filmique : De la transgression narrative à l'effet comique », dans *Poétique*, 2(2), 2008, p. 147.
13. Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, p. 222.
14. Gustave Flaubert, *Madame Bovary*, Michel Lévy Frères, 1857.
15. Cervantès, *Don Quichotte*, 1605.
16. Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, p. 222.
17. *Ibid.*
18. Françoise Lavocat, *op. cit.*, p. 518.
19. *Id.*, p. 509.
20. Françoise Lavocat, *op. cit.*, p. 514.
21. Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, p. 206.
22. Benoît Delaune, *op. cit.*, p. 148.

23. Gérard Genette (1972), *op. cit.*
24. *Dumb Hounded*, réalisé par Tex Avery, Metro-Goldwyn-Mayer, 1943.
25. Benoît Delaune, *op. cit.*, p. 151-155.
26. *Epidemic*, réalisé par Lars von Trier, Det Danske Filminstitut, 1987
27. Louis-Paul Willis, « Vers un 'Nouveau Hollywood' ? Considérations sur la métalepse dans le cinéma populaire contemporain », dans *Revue Kinephanos*, 2(1), 2011, p. 67-88.
28. Jean-Marc Limoges, « Quand Mel dépasse les bornes : d'un usage comique de la métalepse chez Brooks. », dans *Humoresques: Grand écran, petit écran. Comique télévisuel, comique filmique*, 28, 2008, p. 31-41.
29. Louis-Paul Willis, *op. cit.*, p. 70.
30. Marie-Laure Ryan, *op. cit.*
31. Louis-Paul Willis, *op. cit.*, p. 75.
32. Dorrit Cohn, « Métalepse et mise en abyme », dans J. Pier & J.-M. Schaeffer (dir.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2005, p.121-130.
33. Louis-Paul Willis, *op. cit.*, p. 83.
34. *Inception*, réalisé par Christopher Nolan, Warner Bros. Pictures, 2010.
35. *Iron Man*, réalisé par Jon Favreau, Marvel Studios, 2008.
36. *Avengers*, réalisé par Joss Whedon, Marvel Studios, 2012.
37. Raphaël Baroni, « La dimension paratextuelle et l'intrigue des récits transmédiatiques », dans *Interférences littéraires*, 23, 2019.
38. *Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, réalisé par Sam Raimi, Marvel Studios, 2022.
39. *Avengers: Age of Ultron*, réalisé par Joss Whedon, Marvel Studios, Marvel Studios, 2015.
40. *Captain America: Civil War*, réalisé par Joe Russo & Anthony Russo, Marvel Studios, 2016.
41. *Avengers: Infinity War*, réalisé par Joe Russo & Anthony Russo, Marvel Studios, 2018.
42. *Thor*, réalisé par Kenneth Branagh, Marvel Studios, 2011.
43. *Ant-Man and The Wasp*, réalisé par Peyton Reed, Marvel Studios, 2018.
44. *Captain Marvel*, réalisé par Anna Boden & Ryan Fleck, Marvel Studios, 2019.
45. *I love Lucy*, créé par Jess Oppenheimer, CBS, 1951-1957.
46. *The Brady Bunch*, créé par Sherwood Schwartz, ABC, 1969-1974.
47. Françoise Lavocat, *op. cit.*
48. Comme l'indique son titre, l'épisode 1 a bel et bien été intégralement filmé devant un public.
49. Françoise Lavocat, *op. cit.*, p. 499.
50. Gérard Genette (2004), *op. cit.*, p. 7.
51. Roger Odin, *De la fiction*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, 2000, p. 75-80.
52. *I love Lucy*, créé par Jess Oppenheimer, CBS, 1951-1957.
53. Dorrit Cohn, *op. cit.*, p. 122.
54. *The Dyck Van Dyke Show*, créé par Carl Reiner, CBS, 1961-1966.
55. Françoise Lavocat, *op. cit.*, p. 499.
56. *Captain America: Civil War*, réalisé par Joe Russo & Anthony Russo, Marvel Studios, 2016.
57. *Bewitched*, créé par Sol Saks, ABC, 1965-1972.
58. *Malcolm in the Middle*, créé par Linwood Boomer, Fox Television Studios, 2000-2006.
59. Les paroles du générique de l'épisode 6 sont les suivantes : "Don't try to fight the chaos, Don't question what you've done, The game can try to play us, Don't let it stop the fun, Some days, it's all confusion, Easy come and easy go, But if it's all illusion, Sit back, enjoy the show. [...]"

Fig 3. Dottie se coupe la main (Ep. 2).

60. John Pier, « Métalepse et hiérarchies narratives. », dans J. Pier & J.-M. Schaeffer (dir.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2005, p. 247-261.
61. Sébastien Allain, *op. cit.*
62. Benoît Delaune, *op. cit.*, p. 151.
63. Françoise Lavocat, *op. cit.*
64. Sébastien Allain, *op. cit.*, p. 4.
65. Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, p. 205.
66. *Avengers: Age of Ultron*, réalisé par Joss Whedon, Marvel Studios, Marvel Studios, 2015.
67. Raphaël Baroni (2007), *op. cit.*, p. 18.
68. Françoise Lavocat, *op. cit.*, p. 518.
69. Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, p. 205.
70. *Id.*, p. 222.
71. Jean Racine, *Phèdre*, 1677.
72. Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, p. 222.
73. *Id.*, p. 221-222.
74. Françoise Lavocat, *op. cit.*, p. 516.
75. Françoise Lavocat, *op. cit.*
76. *Avengers: Age of Ultron*, réalisé par Joss Whedon, Marvel Studios, Marvel Studios, 2015.
77. *Full House*, créé par Jeff Franklin, ABC, 1987-1995.
78. *Iron Man 2*, réalisé par Jon Favreau, Marvel Studios, 2010.
79. *Thor: Ragnarok*, réalisé par Taika Waititi, Marvel Studios, 2017.
80. *Avengers: Infinity War*, réalisé par Joe Russo & Anthony Russo, Marvel Studios, 2018.
81. Henry Jenkins, « La licorne origami contre-attaque. Réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling », dans *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*, 112, 2013, p. 11-28.
82. Umberto Eco, *Lector in fabula*, Barcelona, Lumen, 1979.
83. Raphaël Baroni (2019), *op. cit.*
84. *Superman*, créé par Whitney Ellsworth & Robert J. Maxwell, Warner Bros. Television, 1952-1958.
85. *I love Lucy*, créé par Jess Oppenheimer, CBS, 1951-1957.
86. Erwin Feyersinger, « Metaleptic TV crossovers », *Metalepsis in Popular Culture*, dans Karin Kukkonen & Sonja Klimek (dir.), *Narratologia*, Berlin, De Gruyter, 2011, p. 127-157.
87. Benoît Delaune, *op. cit.*, p. 151.
88. Raphaël Baroni (2007), *op. cit.*, p. 18.
89. Marie-Laure Ryan, *op. cit.*
90. Françoise Lavocat, *op. cit.*, p. 514.
91. *Spider-Man: No Way Home*, réalisé par Jon Watts, Marvel Studios, 2021.
92. *Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, réalisé par Sam Raimi, Marvel Studios, 2022.

RÉSUMÉS

Cet article porte sur l'utilisation de la métalepse comme procédé narratif visant à alimenter la tension narrative du récit. La métalepse est un dispositif qui consiste à représenter le passage transgressif d'un niveau diégétique à l'autre par un élément du récit. Bien qu'elle apparaisse régulièrement avec une fonction comique, rappelant au récepteur le caractère fictionnel du récit, la métalepse peut également se révéler être un procédé déstabilisant et inquiétant. L'analyse se centre sur la première série du Marvel Cinematic Universe, *WandaVision* (2021), qui comporte plusieurs types de métalepses différents : autoréférentielles, fictionnelles et transfictionnelles.

INDEX

Mots-clés : Métalepse, séries télévisées, Marvel, culture populaire, narration, télévision, mise en abyme

AUTEUR

LOUIS ESCOUFLAIRE

Louis Escouflaire est doctorant en linguistique à l'Observatoire de Recherche sur les Médias et le Journalisme (ORM) à l'UCLouvain, en Belgique. Sa thèse porte sur l'analyse automatique de la subjectivité dans les articles de presse en français, sous la supervision d'Antonin Descampe (ORM, UCLouvain) et de Cédric Fairon (CENTAL, UCLouvain). Mis à part ses recherches sur la linguistique computationnelle et sur l'évolution de la langue française sur les réseaux sociaux, Louis est l'auteur d'un recueil de nouvelles (*D'un simple regard*, Editions Memory) et de plusieurs projets narratifs liés aux nouvelles plateformes digitales.