

Un témoin bien intentionné « Stan Lee » ou la méthode Marvel au cinéma

Mathieu Li-Goyette

Numéro 189, décembre 2018

Cinéma et littérature : les affinités électives

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/89820ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Li-Goyette, M. (2018). Un témoin bien intentionné : « Stan Lee » ou la méthode Marvel au cinéma. *24 images*, (189), 70–77.

Un témoin bien intentionné

«Stan Lee» ou la méthode
Marvel au cinéma

PAR MATHIEU LI-GOYETTE



↑ Spider-Man: Homecoming de Jon Watts (2017)

Entre l'image et le texte superhéroïques, l'insoluble tension des adaptations Marvel

Un facteur entre au rez-de-chaussée du Baxter Building, célèbre quartier général de quatre scientifiques surdoués. L'année suivante, on reconnaît le vieil homme qui jouait le facteur, cette fois en train d'arroser sa pelouse. On le retrouve dans un autre film, assis dans le fond d'un autobus, à lire *The Doors of Perception* d'Aldous Huxley. On se surprend ensuite de sa présence dans l'espace, entouré par des extraterrestres omniscients, témoins imperturbables des mouvances cosmiques, alors qu'il n'a jamais été plus à sa place que dans cette scène, détaché du récit dans un carrefour narratif qui surplombe le cinéma.

Stan Lee ne peut plus être présenté qu'à travers le dévoilement des situations auxquelles il participe ; il résiste au cinéma, y arrive comme une mascotte, dans l'impossibilité d'être Stanley Lieber – son vrai nom –, toujours pris à être « Stan Lee », le créateur d'une pléthore de superhéros qui façonnent la culture populaire contemporaine dans une suprématie de l'imaginaire qu'on peine encore à décrypter. Filmer Stan Lee dans un film de superhéros, c'est filmer l'artiste en demiurge, entouré par sa création, dans une démarche de réflexivité commerciale où l'œuvre est intimement associée à l'image de la compagnie mère. Walt Disney avait comme alter ego Mickey, dont il fut d'ailleurs le premier à assurer le doublage, mais Stan Lee, lui, n'a pas d'alter ego ou il en a plutôt des milliers, costumés, masqués, plus ou moins interchangeables. Alors il ne

reste à Stan Lee que l'anonymat de la multitude, celle qu'il incarne en tant que citoyen numéro 1 de l'univers cinématographique de Marvel Studios. Sa présence bienveillante, ricanante, résolument vieux jeu, opère dans le récit du film comme un *pit stop*, une pause d'une dizaine de secondes tout au plus où la machine narrative s'arrête un temps pour refaire le plein de personnalité. Dans un univers multifilmique et inégal, dont l'intérêt repose dans la dispersion narrative, Stan Lee est l'une des rares constantes qui ne manque jamais à l'appel et qui fait mouche à tout coup. Puisque Stan Lee résiste au cinéma, il résiste aussi au mauvais cinéma, qu'il rend au minimum sympathique par sa seule présence à l'écran.

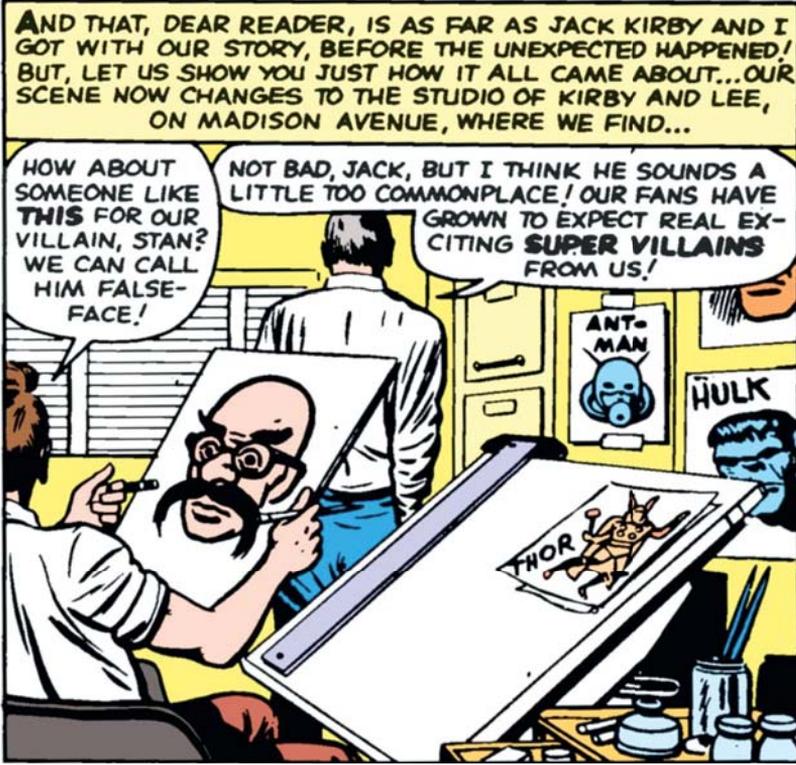
Autrement dit, il existe un certain flou qualitatif entre Stan Lee et le *Marvel Cinematic Universe* (le MCU) qui s'est construit autour de lui au fil des dix dernières années, à savoir qu'au-delà du gag attachant qu'il génère, le Stan Lee du cinéma est un avatar culturel, totem d'une certification d'authenticité qui n'incarne rien d'artistique au-delà de l'image industrielle. D'une part parce qu'il est « a-signifiant » d'un point de vue narratif, qu'il s'agit d'un « *cameo* » glorifié ; d'autre part parce qu'il n'a pas écrit de scénario de bande dessinée qui ait été porté à l'écran. Il n'est d'ailleurs jamais représenté en créateur, mais seulement en *témoin* de l'action. Stan Lee est Marvel parce qu'il tient le rôle du prophète, celui qui a vu, qui rapporte et qui écoute les récits. Cette posture créatrice particulière, capitale dans l'histoire de la bande dessinée américaine, est centrale dans la représentation de la figure de Lee autant que dans le maintien du paradigme narratif du MCU. Il s'agit bel et bien d'une question d'adaptation, mais d'une question d'adaptation qui cache une réalité culturelle insidieuse : le reniement formel du *comic book* au profit du culte d'un personnage.

PETITE HISTOIRE DE LA « MARVEL METHOD »

C'est en 1963 que Stan Lee a été vu pour la première fois dans son propre rôle à l'intérieur de l'univers Marvel. Il apparaissait aux côtés du bédéiste Jack Kirby dans le dixième numéro mensuel de *Fantastic Four*. La rivalité entre Lee et Kirby est célèbre dans l'histoire du *comic book* et représente bien la dynamique entre le texte et l'image qui a rapidement différencié Marvel de ses concurrents. Centrée autour de la « *Marvel method* », la création chez Marvel a toujours privilégié le dessin au texte. Conséquemment, tous les concepts, toutes les histoires qui font aujourd'hui le succès du MCU sont d'abord et avant tout des idées *visuelles*.

La méthode, simple et novatrice, permettait à l'époque à Lee de contrôler de près son univers en expansion. Lee convoitait Kirby à son bureau et ensemble ils discutaient d'un *pitch* de quelques lignes. Kirby regagnait ensuite sa table à dessin et couchait sur papier l'intégralité de l'histoire (des formats de 20 ou 24 pages), plaçait les phylactères et assurait une première continuité dialoguée. Bédéiste à l'inventivité formidable,

→ Fantastic Four #51 par Stan Lee et Jack Kirby (juin 1966), p. 14
→ Fantastic Four #10 par Stan Lee et Jack Kirby (janvier 1963), p. 5, détail



Kirby a livré à Lee une vingtaine de planches *par semaine* durant toute la décennie des années 1960. À cet égard, les récentes rééditions des planches originales permettent aux historiens de la BD de trancher pour la première fois : sur toutes les histoires du tandem Lee-Kirby, l'on reconnaît aisément que le premier jet dialogué à la mine est intégralement écrit par la main de Kirby. Les annotations de Lee, nombreuses mais mineures, viennent bonifier une histoire dont la continuité visuelle et textuelle est le travail original de son illustrateur vedette (la même chose est vraie de ses collaborations avec Steve Ditko ou John Romita Sr.).

À quelques pâtés d'immeubles de là, les scénaristes chez DC Comics rédigeaient des scénarios détaillés d'une quinzaine de pages, qui étaient ensuite envoyés aux dessinateurs lesquels se contentaient de suivre les indications dactylographiées. La différence entre DC et Marvel, à cette période, est bien plus qu'une question d'iconographie. C'est une différence de production d'idées, les unes étant textuelles et romanesques, les autres visuelles et expérimentales, car à ses meilleures heures, la BD produite chez Marvel se démarquait par son utilisation novatrice de nombreuses techniques de représentation comme le collage, la photocopie et le travail sur les matières abstraites. Conscient de cet essor créatif, Stan Lee ajoutera même un écusson « Marvel Pop Art Productions » sur les magazines parus en 1965 et 1966.

La vraie part du travail de Lee aura été d'assurer un prestige éditorial à son équipe et de renverser l'hégémonie de DC Comics, qui remontait à l'avant-guerre ; certains historiens comparent même l'émergence de Marvel Comics à celle de la Nouvelle Vague française au cinéma. Lee est le premier à insister pour que les noms des artistes (le scénariste, le dessinateur, mais aussi l'encreur, le coloriste et le lettré) apparaissent à la première page des histoires. Il les affuble même de sobriquets sympathiques : Jack « *The King* » Kirby, « *Shy* » Steve Ditko, « *Dazzling* » Don Heck, « *Smilin'* » Stan Lee. Il dépoussière le courrier des lecteurs et inaugure ses éditoriaux, les « *Stan's Soapbox* ». C'est là qu'il invente une représentation de Marvel Comics qu'il nomme le « *Marvel bullpen* », où il fait passer ses bureaux pour l'équivalent du *New York Times* : une grande aire ouverte où les feuilles virevoltent et où les artistes cherchent à capter l'éclair d'une inventivité sans bornes (alors qu'en réalité la majeure partie d'entre eux travaillent à domicile). Ce théâtre créatif, souvent représenté dans les *comics* eux-mêmes, assure la création d'un méta-récit à l'éditeur. On entend parler de la visite de Federico Fellini, de celle de Peter Asher du duo Peter and Gordon, des échanges avec Alain Resnais... Lee donne aux créateurs de *comic books*, métier sans honneur, une première noblesse artistique. Et, à la manière balzacienne, il veille à l'interconnexion de ses récits, aux allées et venues d'un personnage d'une série à l'autre, générant une peuplade de protagonistes qui constituent aujourd'hui le schéma structurel du MCU – et, par extension, des nombreuses franchises hollywoodiennes qui l'ont pris pour modèle.

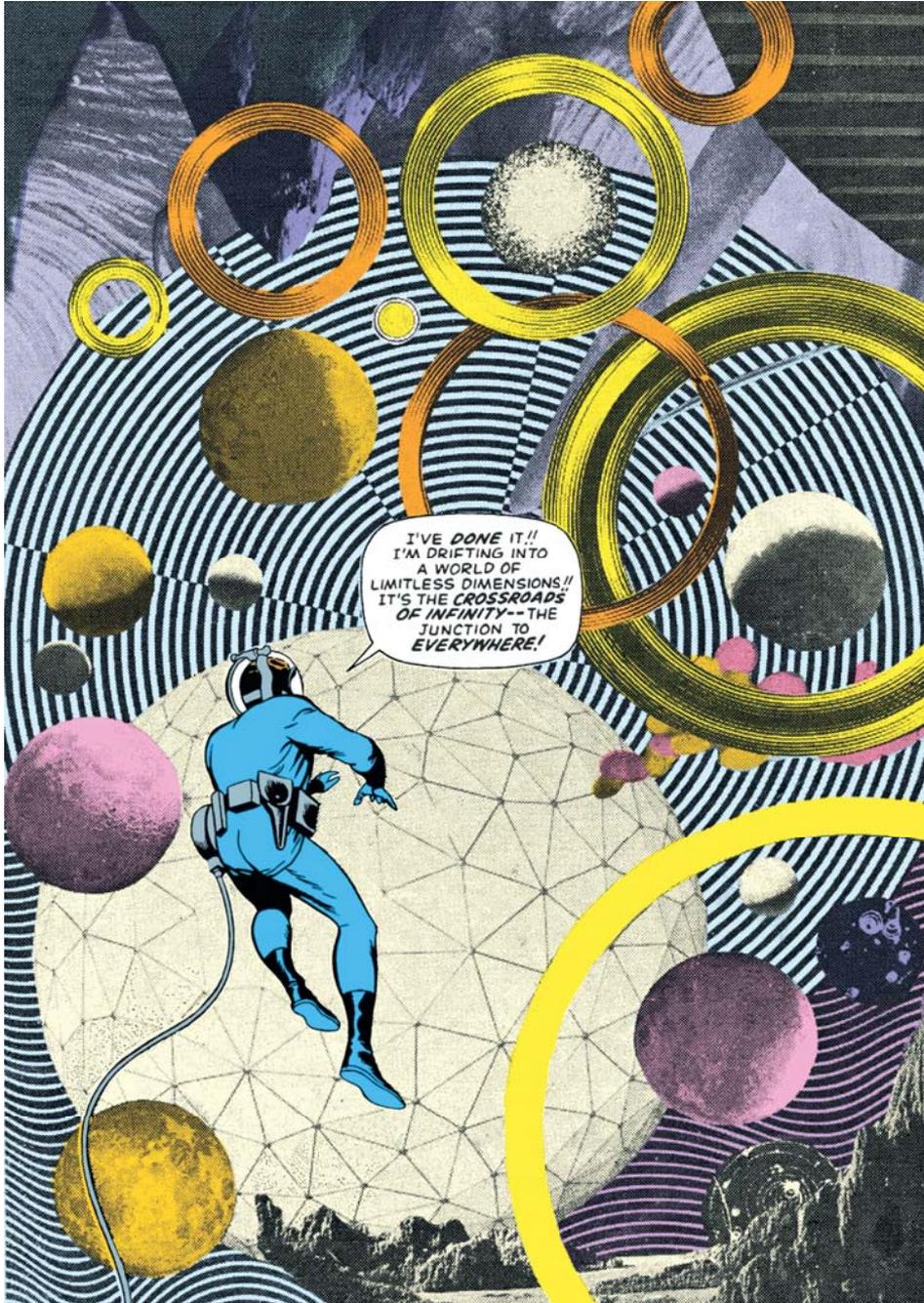
Un film est plus lourd qu'un *comic book*. Il se branche sur une représentation du réel qui convoque une autre ontologie que celle de la planche et du crayon.

Or ce modèle, parce qu'il harnache l'image dans la surenchère du texte structurant, est bien entendu responsable du divorce qui s'est opéré à l'époque chez Marvel entre ses artistes et son seul scénariste (Ditko claque la porte en 1966, Kirby en 1970). Face aux inventions graphiques parfois sans précédent que ses dessinateurs lui livraient, l'écriture de Lee s'est souvent repliée dans une bête énonciation de l'action en cours (les personnages décrivent leurs actions, comme pour réitérer le contrôle de l'écriture sur l'image, lui couper toute ambiguïté). Face aux collages de Kirby ou aux dédales abstraits de Ditko, le scénariste n'a souvent rien de mieux à écrire que sa propre incompréhension par rapport aux dessins, qui eux tentaient d'apporter des solutions de représentation à des idées narratives complexes.

L'ASSUJETTISSEMENT DE L'ÉMERVEILLEMENT

Ce que cette séparation de l'image et du texte nous apprend lorsqu'on se reporte aux adaptations cinématographiques actuelles, qui s'intéressent précisément à ces histoires publiées dans les années 1960, c'est que la vision dominante du MCU demeure calquée sur le traitement éditorial imposé par Stan Lee à cette même époque, avec comme conséquence le report transmédiatique de l'assujettissement de l'image au texte. Il s'agit d'une écriture de la sérialité, de la structure épisodique, du personnage en tant que producteur d'une ubiquité narrative qui ne se soucie plus des enjeux narratifs à proprement dit, mais seulement de sa présence et de ce qu'elle peut générer comme gags référentiels. Mais les médiums ne partagent pas leurs contraintes. Un film est plus lourd qu'un *comic book*. Il se branche sur une représentation du réel qui convoque une autre ontologie que celle de la planche et du crayon. La beauté, dans un *comic book*, commande d'arrêter la lecture, de se rapprocher du papier, de saisir le mouvement du figuré quand il est transfiguré dans le geste du *cartooning*; la beauté, dans un film du MCU, ne dure jamais plus d'un battement de montage tonal. La morale, dans un *comic book*, est dictée par l'humanité du dessin, capable de compenser les pires dystopies du dialogue; dans le MCU, la morale est mesurée à l'aune du réalisme du spectacle, qui n'a rien à compenser sinon la vacuité de ses intentions.

Dans son désir de reproductibilité narrative et financière, Marvel Studios a balancé par-dessus bord toute ambition d'émerveiller (« *to marvel...* ») son spectateur, privilégiant une représentation réaliste de réalités fantasmatiques. Alors que les traits de



↑ Fantastic Four #10 par Stan Lee et Jack Kirby (janvier 1963), p. 5, détail

ces dessinateurs servaient à mettre en image des sujets d'ordre onirique, le régime de représentation actuel confine toutes ces réalités, qu'elles soient quotidiennes, cosmiques ou quantiques, à un même paradigme homogénéisant. Sans aucune remise en cause de l'ontologie de ces images de cinéma, les adaptations du MCU s'interdisent le profane et passent à côté de l'essence du récit de superhéros : le recours à un personnage qui propose des solutions graphiques à des problèmes de morale. Ainsi passe-t-on de la fascination des formes inconnues à la violence des forces connues, au regard qui se perd dans les subversions du paysage graphique à un regard qui cherche la célébrité d'un logo ou d'un visage à travers le déluge d'une action sans aucune « physicalité ».

Si les travellings sont affaire de morale au cinéma, les coups de crayon le sont tout autant dans la bande dessinée, au même titre que le CGI l'est dans les *blockbusters*. Quand le MCU adapte ces histoires à l'écran, il le fait en « réusinant » des matérialités distinctes qu'il tord sous le poids de la cohésion de son univers (c'est d'ailleurs la raison avérée derrière le renvoi d'Edgar Wright du premier *Ant-Man* : un conflit entre son style de mise en scène et celui de la maison Marvel). Enfin, en ayant recours à une esthétique numérique normalisée de film en film, le studio les condamne à une plate efficacité réaliste. Et comme celle-ci contribue aussi à brouiller le rapport de force entre les personnages et leur environnement artificiel, elle renforce par la même occasion cette distanciation typiquement contemporaine entre l'être et l'action, pris dans un rapport au monde pétri de certitudes technocratiques (et qui ne connaît d'image plus emblématique que celle de Robert Downey Jr. filmé en gros plan sous son interface d'Iron Man).

Les films de superhéros sont des films porteurs de grandes responsabilités. Bien adaptés (*Thor: Ragnarok* ou *Black Panther* font preuve d'une vraie quête esthétique), ils nous livrent des modèles capables de concevoir de nouveaux territoires visuels à explorer, de produire massivement de la fascination. Dans les années 1960, cette liberté a permis, sous le couvert d'un attachement à des personnages et à des artistes, de montrer à des générations de lecteurs des images qu'elles n'avaient jamais espéré voir, faisant le pont entre une avant-garde visuelle et une écriture sérielle constructive. Aujourd'hui, la figure du superhéros, placée en porte-à-faux d'intentions marchandes autoréférentielles, a emporté avec elle toute volonté de contester son propre régime de représentation, faisant s'effondrer, à même l'identité de cet univers, toute possibilité d'émerveillement durable et profond. Quant à Stan Lee, placé en témoin bien intentionné de ces histoires racontées, il ne peut plus rien y faire car le mal est fait : à force de vendre la structure au lieu de l'image, nous voilà pris avec un cinéma qui ne vend plus que l'image d'une structure.