

Adventures of Captain Marvel : naissance de la cinégénie superhéroïque

Gianni Haver et Michaël Meyer
Université de Lausanne

Le serial *Adventures of Captain Marvel*, produit en 12 chapitres par le studio américain Republic Pictures entre 1940 et 1941, passe pour être la première adaptation d'un superhéros au grand l'écran. Il est également la première adaptation d'un comic book. Avant cela, plusieurs personnages de comic strips¹ ont eu droit à une adaptation au cinéma pour l'essentiel dans cette catégorie des « serials », c'est-à-dire des films composés d'une douzaine de courts épisodes diffusés habituellement en première partie de programme, dans le but de fidéliser le public des cinémas (Higgins, 2016 ; Cline, 1984).

Notons d'emblée que la distinction, qui aujourd'hui nous semble évidente, entre un superhéros et tout autre héros issu de la bande dessinée américaine doit cependant être relativisée. En effet, le genre superhéroïque qui, à la faveur de l'intérêt renouvelé des grands studios de cinéma depuis les années 2000, a fixé des délimitations claires de son territoire fictionnel, n'est au début des années 1940 qu'une des nombreuses déclinaisons des héros fictionnels dessinés. Le choix des studios Republic d'adapter le personnage du Captain Marvel n'est ainsi pas à interpréter comme un choix audacieux, mais plutôt comme la suite logique d'un investissement par ce type de cinéma des personnages issus des récits dessinés. Ainsi, *Adventures of Captain Marvel* figure à l'affiche en même temps que d'autres adaptations de héros populaires issus des comic strips, tels *Dick Tracy's G-Men* (Republic, 1939, 15 chapitres) et *Flash Gordon Conquers the Universe* (Universal, 1940, 12 chapitres).

¹ Les comic strips sont de courtes histoires qui paraissent dès la fin du XIXe siècle dans la grande presse, alors que le comic book, apparu ultérieurement, constitue lui un support autonome sous la forme d'un cahier entièrement consacré à des récits dessinés. C'est sur ce second support que sont nés les superhéros à la fin des années 1930.

MISCELLANEOUS				SERIALS 1939-40 (Cont.)		
Comment	Running Time	Reviewed Issue Of	Dist. and Title	No. Chaps.	Reviewed Issue of	
Aida (Guaranteed).....For Music Lovers....	9	.. 5/11/40				
Ave Maria (Malchain)..Impressive	10	.. 7/ 1/39				
Birth of the Movies (Alliance)	22	..11/ 4/39				
Heroic Greece (Norton)..Timely	10	.. 3/ 1/40				
In the Bank (King of Comedy Pictures).....Still Good	19	..11/16/40				
Memory Lingers On No. 2 (Progress).....Excellent	10	.. 8/ 5/39				
Norway's Fate (Hoffberg)	10	.. 5/18/40				
On the Trail of the Tarpon (N. Y. Zoological Society).....Thrilling	11	.. 1/13/40				
Paper Hanger (King of Comedy Pictures)....Delightful	19	.. 3/ 2/40				
Rembrandt (Malchain)..Fascinating	11	.. 7/ 1/39				
Trip to the Sky (Malchain)	10	.. 7/ 1/39				
Xochimilco (Atlas).....Entertaining	11	.. 1/13/40				
SERIALS 1939-40			1940-41			
Dist and Title	No. Chaps.	Reviewed Issue of				
COLUMBIA			COLUMBIA			
Deadwood Dick	15 Chaps.	7/20/40	White Eagle	15 Chaps.	Not Rev.	
Green Archer	15 Chaps.	11/ 2/40	REPUBLIC			
The Shadow.....	15 Chaps.	1/13/40	Adventures of Captain Marvel...	12 Chaps.	3/ 8/41	
Terry and the Pirates.....	15 Chaps.	4/20/40	King of the Royal Mounted.....	12 Chaps.	8/17/40	
			Mysterious Dr. Satan.....	15 Chaps.	11/23/40	
			UNIVERSAL			
			Green Hornet Strikes Again....	12 Chaps.	11/ 2/40	
			Junior G-Men	12 Chaps.	8/ 3/40	
			Riders of Death Valley.....	15 Chaps.	Not Rev.	
			Sky Raiders	12 Chaps.	2/15/41	

Fig.1 : Extrait de la page 37 du journal professionnel *Showmen's Trade Review*, vol.34, n°7, 8 mars 1941, montrant une partie de l'offre disponible pour les exploitants de cinéma.

Le format « serial » est une porte d'entrée idéale pour ces héros alors considéré comme passion d'enfant ou d'adolescent, qui auraient eu beaucoup de difficulté à trouver une place dans le champ de production hollywoodienne plus légitime. Ce format se caractérise par un découpage en chapitres, des effets de suspens entre chaque partie (*cliffhangers*) et une production rapide à petit budget. Les films sont diffusés en première partie de programme des cinémas, comme un cadeau supplémentaire destiné à attirer et fidéliser les spectateurs. Les conditions de sa diffusion et les moyens de sa production positionnent d'emblée le serial dans une proximité au média comic book sous l'angle de la dimension bon marché ; et également proche des comic strips du point de vue de leur dimension sérielle. Serial cinématographique, comic book et comic strips partagent surtout une position inférieure dans la hiérarchie des produits culturels de l'époque, leur facilitant, comme on le verra avec l'adaptation des superhéros, des échanges nombreux et des emprunts successifs de leurs contenus.

Cependant, à partir de 1938, le comic book a démontré un potentiel économique et la capacité à susciter un intérêt fort grâce au personnage de Superman. Cette proposition d'un type de héros qui se démarque du reste de la production dessinée va connaître un succès rapide. Fort de son succès, le personnage de Superman va passer ainsi du comic book aux comic strips

(dès janvier 1939) : ce qui constitue une forme de consécration, puisque les chaînes de productions des comic strips, rattachée à la grande presse d'information, bénéficient d'une meilleure considération. Suivra une adaptation radiophonique (1940-1951) qui élargira encore la renommée du personnage.

On voit donc que les circulations entre supports de culture populaire (comic strips, dime novels, pulp magazines, serials radiophoniques et cinématographiques) sont déjà en place et prêtes à s'activer au moment de l'apparition des superhéros. Tout en s'insérant dans une pratique qui a déjà fait ses preuves, le passage du Captain Marvel à l'écran pose toutefois des difficultés supplémentaires d'adaptation, par la nature extraordinaire des pouvoirs et des actions figurées dans la bande dessinée initiale éditée par les éditions Fawcett (dès *Whiz Comics* n°2, février 1940). Cet aspect va retenir notre attention dans ce chapitre. Après avoir resitué le Captain Marvel dans la production dessinée et filmée de l'époque, nous aborderons ce qui semble la principale innovation de cette production, à savoir la mise en image filmée d'un superhéros, ainsi que les solutions trouvées afin de donner à voir des actions et des (super)pouvoirs dépassant par définition le registre du vraisemblable.

Serial et bande dessinée

Le serial possède une histoire longue qui débute avec le cinéma muet et il n'est pas une spécificité du cinéma américain (Canjels, 2011 ; Dall'Asta, 2000). Mais il est vrai que les producteurs américains des années 1930 se sont saisis abondamment de ce format pour en faire un modèle économique fonctionnel permettant de nourrir à peu de frais les séances des salles secondaires qui diffusaient également des B-movies. Certains studios se spécialisent dans ces productions "pauvres". C'est le cas de Republic Pictures qui produira les aventures du Captain Marvel ainsi que 65 autres serials entre 1936 et 1955 (Martin, 1998, p. 237). Malgré cette abondance, le secteur est assez intéressant pour que certaines *majors*, comme Universal et Columbia, s'y intéressent et occupent également le terrain du serial.

Comme indiqué précédemment, parmi les sources d'inspiration fréquentes de cette filière du cinéma, on retrouve des scénarios et des personnages créés initialement pour la littérature populaire, dessinée ou non, parfois déjà adaptés pour la radio. Ainsi The Spider ou The Shadow ont été successivement des héros de pulp magazines, de serial radio et finalement de serial cinéma. Certains personnages des comic strips ont aussi acquis une renommée importante leur permettant de passer des cases dessinées au grand écran, comme par exemple

Flash Gordon (adapté en 1936 par Universal) ou encore Mandrake le magicien (adapté en 1939 par Columbia). Ces personnages sont évidemment les premiers convoités par les studios qui espèrent bénéficier ainsi d'un succès déjà établi.

Un domaine important dans le lien entre bande dessinée et cinéma est celui des dessins animés. Il suffit de penser à l'univers de Walt Disney qui dans les années 1930 s'exprime sur les deux médias simultanément, ouvrant un « âge d'or » du dessin animé (Bendazzi, 2016 : 95-118). Le lien entre ces sphères du divertissement est alors rendu évident par le biais du dessin. Le trait dessiné permet dans le deux cas de montrer des actions extraordinaires en s'affranchissant des limites et difficultés des effets spéciaux nécessaires au film classique de l'époque. A ce titre, on mentionnera que la première adaptation cinématographique de Superman, modèle par excellence du pouvoir superhéroïque, est non pas l'objet d'une mise en scène filmée, mais d'un dessin animé réalisé par les studios Fleischer et diffusé à partir de septembre 1941.

Ce bref survol montre qu'il existe un partage clair entre, d'un côté, les productions les plus valorisées et légitimes, qui vont chercher leurs sources dans les classiques de la littérature et les best-sellers des librairies. Et d'un autre côté, une production secondaire, moins légitime et surtout avec moins de moyens, qui elle se réserve les territoires moins nobles mais très riches des récits populaires, dont la bande dessinée fait partie. A ces origines, on est donc bien éloigné du modèle actuel des superproductions, inauguré avec *Superman* en 1978 (Richard Donner, Warner Bros) et qui va ensuite se décliner à une échelle mondiale (Forest, 2009).

Dans une période d'invention et d'expérimentation fébrile qui suit la parution de Superman dans *Action Comics* n°1 (daté de juin 1938), alors que les premiers succès montrent un potentiel économique à saisir, les studios de cinéma doivent se positionner assez vite. L'adaptation sous forme d'un serial, dont le coût est moindre, constituent une manière de prendre la main sur des personnages de comic books, sans pour autant engager un risque financier trop important. Ainsi les studios suivent de près les premiers développements du genre superhéroïque dans les comic books. Republic adapte non seulement le Captain Marvel, mais aussi Spy Smasher (1942, 12 chapitres) et Captain America (1944, 15 chapitres). Columbia également se maintient dans le périmètre des comic books avec des adaptations régulières : Batman (1943), Hop Harrigan (1946), Superman (1948) et Congo Bill (1948). Remarquons que cette production du cinéma américain ne vient pas se positionner en

concurrence directe avec les récits créés par la bande dessinée. Les studios n'imposent pas leurs propres superhéros. On observe plutôt une logique de partenariat et de complémentarité, de laquelle chacun semble tirer un intérêt. Pour le comic book, il s'agit d'une forme de consécration dans cette reprise de leur contenu par un média mieux considéré. Pour le cinéma, c'est une manière de récupérer un public juvénile déjà fidéliser par les efforts des éditeurs de bandes dessinées. Dans le cas du Captain Marvel, cette relation se manifeste par une présence régulière du héros dessiné sur les visuels de promotion du film. Le Captain Marvel dessiné encadre son double filmique, d'un regard approbateur qui vient en quelque sorte confirmer la qualité et la justesse de l'adaptation. Inversement, on trouve aussi des publicités pour le serial dans les pages des albums de *Whiz Comics*, sous la forme d'un Captain Marvel dessiné qui promeut le film ou sous la forme de photogramme extrait du film lui-même.



Fig. 2 : Affiche de promotion du serial *Adventures of Captain Marvel* (Republic Pictures, 1941) et page publicitaire extraite de *Whiz Comics* (n°17, mai 1941, Fawcett).

Au-delà de la simple référence publicitaire croisée, on remarque que l'adaptation filmique du Captain Marvel a un impact en retour sur les récits proposés par le comic book. La notoriété du personnage est notamment thématiquée dans la vignette d'ouverture (*splash page*) de *Whiz Comics* n°20 (août 1941) où le superméchant Dr Sivana rage devant une affiche faisant la promotion d'une aventure cinématographique du Captain Marvel. Plus marqué encore, le récit « The Monster Society of Evil » dont la première partie paraît dans l'album *Captain Marvel*

Adventures n°22 (mars 1943) se présente comme un serial « starring Captain Marvel » et invite les lecteurs à suivre les épisodes dans les prochains numéros du comic book. Ce jeu formel d'emprunts intermédiaires confirme la réactivité du comic book qui se saisit et intègre à ses pages tout ce qui connaît un certain succès dans l'industrie du divertissement de l'époque.



Fig. 3 : Pages extraites des albums *Whiz Comics* n°20 (août 1941) et de *Captain Marvel Adventures* n°22 (mars 1943).

Le cinéma comme modèle

Pour une industrie aussi jeune et encore incertaine que le comic book de la fin des années 1930 et du début des années 1940, l'industrie cinématographique constitue un modèle désirable à la fois du point de vue de la solidité économique que du point de vue de la reconnaissance comme art légitime. Au-delà de ça, le cinéma constitue aussi un inépuisable réservoir de modèle de personnages et de récits qui ont fait leur preuve.

Il n'est pas étonnant alors de constater que les éditeurs de comic books vont très tôt essayer de relier leurs contenus avec ceux promus par le cinéma, jusqu'à des genres pouvant surprendre

dans un contexte de divertissement dessiné, comme par exemple les documentaires et les cinéjournaux (Haver et Meyer, 2010). Lorsque des problèmes de droit d'auteur apparaissent, les comic books contournent à leur habitude le problème au moyen de camouflages et de transformations qui ne trompent pourtant pas. Ainsi Harley Shaplyn ou Rang-A-Tang² sont des reconversions évidentes des succès cinématographiques de Charlie Chaplin et de Rin-tin-tin. De manière plus directe, des titres comme *Movie Comics* (DC, 1939, 6 numéros) se positionnent dans un rapport d'interaction avec le cinéma. Cette série de courte durée propose des histoires tirées du grand écran et racontées par le truchement de photogrammes décalqués et coloriés.

On le voit le domaine est perméable dans les deux sens. L'univers des héros de comic books est déjà inspiré lui-même du cinéma et lorsque les héros nés dans les planches dessinées sont adaptés, ils trouvent souvent facilement leur place dans les genres consacrés du cinéma hollywoodien (western, policier, etc.). L'envie de légitimation du comic book par frottements avec les contenus cinématographiques repose par ailleurs sur des motifs tout à fait commerciaux de rendre les récits dessinés acceptables et donc achetable le plus largement possible par les parents des jeunes lecteurs. Cela se manifestera plus tard par le Comics Code (Nyberg, 1998), qui s'inspire ouvertement du système du Code Hayes développé par l'industrie du cinéma américaine. En affichant une capacité d'autorégulation des contenus publiés, les éditeurs de comic books font la preuve de leur légitimité et rassurent les parents des lecteurs.

Il faut ainsi percevoir que la recherche de reconnaissance et de légitimité de la part du comic book s'est pour partie élaborée grâce à des renvois, des citations et des adaptations de contenus d'autres médias. A l'inverse, être adapté au cinéma constitue aussi de ce point de vue une réussite majeure de légitimation pour la bande dessinée.

Filmer les superhéros

Alors que le cinéma d'action et d'aventure a déjà installé durant les années 1930 une narration efficace d'actions héroïques, de combats violents et de cascades (Tasker, 2004 ; Prince, 2003), le genre superhéroïque va d'emblée poser des défis majeurs pour son passage au film. Plus

² Tous deux paraissent dans *Blue Ribbon Comics*, n°6, septembre 1940, MLJ.

loin que la logique de l'aventurier qui progresse par confrontations physiques successives (combat à main nue, fusillade, course poursuite), les superhéros introduisent eux des composantes d'exploits merveilleux et de superpouvoirs surclassant largement les capacités humaines. L'action physique surhumaine est en effet la caractéristique première des superhéros tels qu'ils se profilent dès 1938 et vont se développer par surenchère au début des années 1940.

Il suffit de parcourir les couvertures des comic books de cette période pour remarquer qu'ils mettent visuellement l'accent sur des gestes merveilleux de soulèvement ou d'autres types de déploiement surhumain de force : sous-marin soulevé à bout de bras, missiles ou tanks détournés d'un coup de poing, avions arrêtés avant qu'ils ne s'écrasent, etc. Ces scènes fortes qui servent d'appel en page de couverture ne sont souvent qu'une situation extraordinaire parmi plusieurs autres montrées dans les pages de l'histoire. Ainsi sur la couverture de *Whiz Comics* n°2 (février 1940, Fawcett) dans lequel paraît la première aventure du Captain Marvel, on voit ce dernier projeter une voiture contre un mur. Il s'agit bien sûr d'un clin d'oeil et en même temps qu'un pied de nez à la première couverture de Superman (dans *Action Comics* n°1, juin 1938, DC) qui y soulevait une voiture. Elle incarne en effet la surenchère visuelle qui se met en place dans les comic books de l'époque. La voiture n'est plus soulevée, elle est projetée d'un tour de bras dans les airs par le nouveau superhéros.



Fig. 4 : Couvertures des albums de *Whiz Comics* n°2 (février 1940), n°3 (mars 1940), n°5 (juin 1940) et n°7 (août 1940), Fawcett.

Sur la seconde couverture (*Whiz Comics* n°3, mars 1940), le Captain Marvel soulève un soldat à bout de bras après avoir fait un nœud avec le canon d'une pièce d'artillerie. Dans les pages

des premiers récits, les exploits montrés s'enchaînent également, sans nécessairement de lien avec l'image de couverture : tirer un ascenseur par son câble, soulever et projeter un tank, etc. Toutefois, toutes les prouesses ne dépassent pas forcément le registre du vraisemblable et des capacités humaines. Ainsi, une partie des actions dessinées font appel à des scènes déjà rôdées par la cascade de cinéma ou le spectacle forain. Par exemple, le Captain Marvel marche sur l'aile d'un avion en vol, bondit à travers une fenêtre ou fait voler en éclats des chaînes qui l'entravent. Ces trois actions sont déjà des topos du cinéma d'aventure.

On notera encore qu'une partie des exploits font l'objet d'une ellipse visuelle de l'action merveilleuse. Moins qu'un langage visuel spécifique ou la recherche d'un effet de style, il s'agit surtout d'une économie du trait caractéristique de l'industrie culturelle du comic book, dont les rythmes intenses de production des planches imposent aux dessinateurs, soit de réutiliser des dessins déjà faits, soit de contourner la nécessité de dessiner certaines actions ou paysages complexes. Ainsi, dans la première aventure du Captain Marvel, les sauts prodigieux que le superhéros est capable de faire sont résumés à une unique vignette le montrant, sur un fond noir, en position de bond et accompagné du texte suivant : « With a mighty leap, Captain Marvel easily spans the yawning chasm between the buildings ».

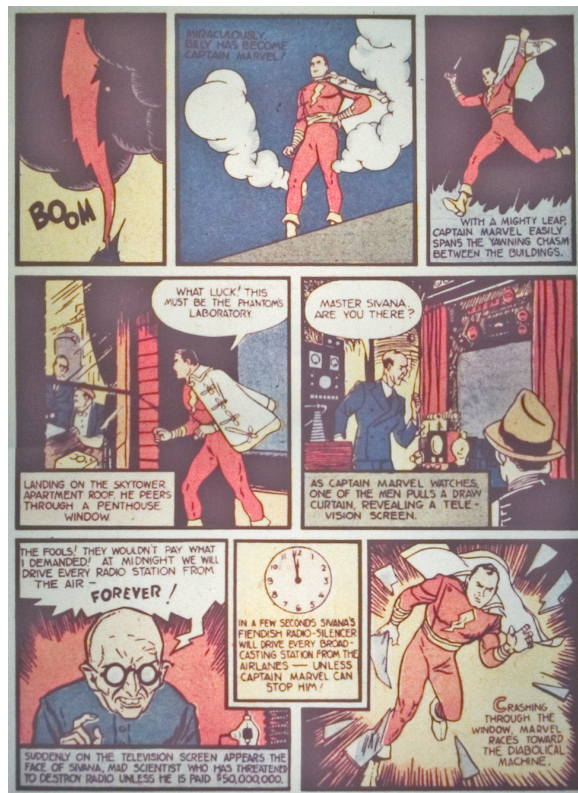


Fig. 5 : Page extraite *Whiz Comics* n°2, février 1940, Fawcett.

Ces éléments de contenu des comic books sont pertinents à relever car ils signalent que la figure du superhéros, en tant que nouveau venu dans une industrie culturelle en pleine transformation (Wright, 2001), ne vient pas entièrement bouleverser le champ de représentation et les manières d'attirer et divertir le public des jeunes enfants et adolescents. Dans les premières histoires, les temps d'exploit merveilleux ne surviennent pas en rupture complète avec les narrations classiques qui parcourent la culture populaire de l'époque, en particulier l'aventure exotique et le récit policier. Comme indiqué précédemment, l'osmose a lieu à deux sens. Le comic book attire à lui des récits et des manières de montrer (notamment l'usage de la contre-plongée et le découpage de l'action) qui s'inspirent du cinéma. L'industrie du film investit pour sa part les héros originaux disponibles dans l'offre abondante des comic books. Or, de tels passages intermédiaires ne sont pas neutres et ils vont influencer en retour le développement des personnages dans la bande dessinée, à l'instar par exemple de Superman dont l'adaptation sous forme d'un serial radio en 1940 est venu confirmé le pouvoir de voler (Haver et Meyer, 2007). Ce phénomène est encore plus marqué entre deux médias visuels comme la bande dessinée et le film qui possèdent chacun des aspects formels et esthétiques propres.

« For instance the visual ontology of a drawing creates problems for an adaptation from a comic book to a live-action movie. Every drawing is in its style a visual interpretation of the world. A photographic image has a completely different visual ontology. The more stylized or caricatured the drawing, the more likely the director of a movie will experience problems in finding a way to capture such a representation on film. » (Gordon, Jancovich et McAllister, 2007 : xii)

Plus largement, on peut envisager que les problèmes posés par l'adaptation constituent des sources d'innovation, car ils appellent à des solutions narratives et visuelles qui pour certaines deviendront des composantes centrales de la représentation. Adapter les superhéros dessinés au cinéma a impliqué de trouver comment mettre en images des portions spécifiques de l'action superhéroïque : ce faisant, cette adaptation a contribué à l'avènement d'une « fixité emblématique » (Eco, 1976) des personnages superhéroïques, dotés d'un petit nombre de caractéristiques identificatoires, dont les superpouvoirs. Pour coller avec notre propos, il s'agirait alors d'entendre l'idée qu'Eco développe en référence au roman pour la comprendre aussi en référence au domaine du cinéma :

« Le personnage mythologique de la bande dessinée se trouve maintenant dans cette singulière situation : il doit être un archétype, la somme d'aspirations collectives déterminées, et doit donc nécessairement s'immobiliser dans une fixité emblématique qui le rende facilement reconnaissable (et c'est ce qui arrive au personnage de Superman); mais parce qu'il est commercialisé dans le cadre d'une production « romanesque » pour un public qui consomme les « romans », il doit être soumis au développement qui est caractéristique, comme nous l'avons vu, des personnages du roman. Pour résoudre une situation de ce genre, on fait différentes sortes de compromis, et il serait intéressant d'examiner les vicissitudes des *comics* de ce point de vue. [...] » (Eco, 1976, p. 26-27)

L'avènement d'une cinégenie des superhéros, c'est-à-dire l'acquisition d'une certaine fixité emblématique dans leur représentation cinématographique, est lui aussi fait de « compromis » initialement accomplis durant la période de l'âge d'or de la bande dessinée américaine (1938-1954). Le cinéma hollywoodien a sans doute pu se baser sur des précédents célèbres, comme par exemple le cinéma des hommes forts en Italie (Dall'Asta, 1992). Or, cette référence éloignée a du être dépassée par beaucoup d'aspects, car le genre superhéroïque imposait des modèles qui allaient au-delà de la représentation de l'homme fort de foire ou du corps athlétique en mouvement. De plus, le son dans les films ajoute une composante que les lecteurs de bande dessinée ont habituellement la tâche de combler eux-mêmes.

De la confrontation des ontologies visuelles du serial et du comic book est né une partie de la cinégenie des superhéros, renouvelée aujourd'hui grâce aux effets spéciaux numériques, mais dont les fondements se situent bel et bien au début des années 1940. Le serial *Adventures of Captain Marvel* fournit des éléments révélateurs d'un potentiel futur de mise en image mouvante des superhéros.

Du dessin au film : montrer les superpouvoirs

Le serial *Adventures of Captain Marvel* est produit par Republic Pictures et réalisé par deux metteurs en scène phare du studio, William Witney et John English. Ceux-ci sont bien rompus à la réalisation de films à épisodes. Durant leur carrière, ils s'essayaient aussi bien aux westerns, aux récits policiers qu'aux aventures de superhéros. Après avoir manqué la négociation des droits de Superman auprès de l'éditeur DC, Republic acquiert immédiatement ceux du Captain Marvel de l'éditeur Fawcett (Witney, 1996, p.182-195). Ce superhéros est un concurrent direct de Superman. Malgré un procès pour violation de *copyright*, le personnage

de Fawcett va même dépasser son prédécesseur et devenir le héros le plus populaire durant la période de la guerre (Gabilliet, 2005, p.50 ; Wright, 2001, p.57).

Le serial est conçu selon le format standard de douze parties de 16 ou 17 minutes chacune, à l'exception du premier chapitre de 30 minutes qui pose les origines du personnage et les fondements de l'histoire³. Ce premier épisode intègre une scène importante, celle de l'acquisition des superpouvoirs et de l'explication de ceux-ci. Une telle scène initiale est déjà présente dans les récits dessinés. Dans le comic book, le jeune Billy Batson a été choisi par le sage Shazam pour devenir un protecteur universel des innocents et un gardien de la justice. Avec cette base généraliste, les récits dessinés se déploient ensuite sur de nombreux albums (155 albums de *Whiz Comics* parus entre 1940 et 1953 ; 150 albums de *Captain Marvel Adventures* parus entre 1941 et 1953) et dans des univers variés (fantastique, guerre, western, mythologie, etc.).

Le souci de continuité importe sans doute beaucoup moins pour les créateurs du serial, dont le champ d'horizon s'épuise avec les 12 épisodes. Dès lors, dans la version cinématographique, la seule mission confiée par le sage Shazam est de veiller sur un artefact merveilleux, un « scorpion d'or », qui entre de mauvaises mains pourrait constituer une arme mortelle pour l'humanité. Ce resserrement du scénario et donc du profil du principal héros signalent que le serial ne cherche pas à s'inscrire dans un même enchaînement de production que le comic book. D'ailleurs, dans le chapitre final, après un discours moralisant du Captain Marvel et la destruction du scorpion d'or, les superpouvoirs sont retirés définitivement à Billy qui redevient un simple mortel. Le serial referme ainsi sur elle-même l'une caractéristique fondamentale du genre superhéroïque et y met un terme à la fin des épisodes ; en ayant simplement veillé à conserver le noyau qui permet au public de reconnaître le superhéros de papier sous les traits du personnage interprété par l'acteur Tom Tyler à l'écran.

En ce début des années 1940, les récits de superhéros dans les comic books ont déjà instauré comme passage obligé les scènes dites des « origines » du personnage et de ses pouvoirs. Le serial de Republic reprend cette spécificité du genre superhéroïque, alors même que l'explication des pouvoirs du Captain Marvel sont largement connus par le public potentiel du serial et auraient pu faire l'objet d'une ellipse. Rappelons cependant que le serial constitue un

³ Les épisodes du serial sont disponibles en édition DVD (2003, Artisan Entertainment), ainsi qu'en visionnement sur www.archive.org.

complément de programme, et donc une part des spectateurs effectifs ne sont pas nécessairement des lecteurs du comic book, mais sont là pour suivre le long-métrage qui va suivre. Le comic book *Whiz Comics* est bien sûr très populaire, et par ailleurs les personnages de superhéros se sont rapidement installés dans le paysage culturel depuis Superman en 1938. Le choix d'adapter la scène d'origine découle ainsi sans doute autant d'une nécessité d'accompagner les spectateurs qui ne seraient pas des lecteurs du comic book, mais encore de satisfaire les lecteurs qui eux s'attendent à retrouver les repères qui font partie de la mythologie du personnage.

La prise en charge par le cinéma de cette scène constitue ainsi une forme de déférence vis-à-vis d'une composante originale apportée par le médium comic book. L'élément se maintiendra au cœur de la cinégénie superhéroïque, puisque aujourd'hui encore ce moment peut être certes réinventés (ou tourné en dérision), mais jamais complètement évincé. Dans le cas du serial adaptant le Captain Marvel, on note d'ailleurs que la scène des origines reprend des éléments visuels et narratifs qui demeurent proches de la scène initiale dans la bande dessinée (par exemple la liste des dieux qui forment l'acronyme de Shazam et qui prêtent leurs pouvoirs au Captain Marvel). Cela alors que le reste du récit s'inscrit lui bien plus dans les modalités narratives typiques du serial d'aventure de cette période. Par exemple, l'histoire s'ouvre sur la description d'une expédition scientifique dans une contrée lointaine et mystérieuse du Siam. La scène de la transformation initiale du héros vient ainsi se greffer dans un récit qui ne préfigure pas en soi la dimension superhéroïque à venir. Notons que les adaptations cinématographiques et télévisuelles suivantes participeront à confirmer cette scène des origines comme étant un des marqueurs importants du genre.

L'importance symbolique de la scène est illustrée par le fait que ce face à face initial entre Shazam et Billy Batson (qui vient de se transformer en Captain Marvel) figure sur l'une des affichettes promotionnelles (voir fig. 2). Cette mise en scène participe à la reconnaissance d'un univers commun entre la bande dessinée et le film. On s'adresse clairement au lecteur dont on flatte la connaissance de l'univers fictionnel en lui permettant d'identifier à la fois le Captain Marvel sous ses traits dessinés et une scène fondatrice du récit.

Transformations et vols

Deux autres moments nous semblent également fonctionner comme marqueur fort tout au long des épisodes, en participant ainsi à l'élaboration de la cinégénie du superhéros. Premièrement, il s'agit des scènes nombreuses de transformation : Billy devient Captain Marvel (et inversement) en prononçant à voix haute, comme dans le comic book, le nom de Shazam. La scène répond à un déroulé relativement précis et codifié. Le personnage se fige au milieu du plan, lève la tête et prononce le mot magique. Dans le comic book, un éclair marque et dramatise la transition. Dans le film, c'est une explosion accompagnée de fumée qui vient permettre la substitution d'un personnage par l'autre.



Fig. 6 : Cases extraites de *Whiz Comics* n°2, février 1940.



Fig. 7 : Photogrammes extraits du serial *Adventures of Captain Marvel*, épisode 1 « Curse of the Scorpion », Republic Pictures, 1941.

Ce type d'arrangement dépend bien sûr des moyens et effets à disposition du cinéma de l'époque. Mais on constate dans le cas du *Captain Marvel* une certaine proximité facilitatrice de l'adaptation. Cela ne sera pas le cas pour tous les superhéros. Pensons entre autres au personnage du Hulk (dès *The Incredible Hulk* n°1, mai 1962), dont la première tentative de filmer la métamorphose pour la télévision dans les années 1970 se heurte à une difficulté technique et même une impossibilité de reproduire pleinement la scène telle que proposée par la bande dessinée (McEniry, Peaslee et Weiner, 2016).

Mais la composante superhéroïque que le serial *Adventures of Captain Marvel* met le plus en avant est la capacité du héros à voler. Dès le générique, on découvre des scènes de vol qui sont utilisées comme accroche permettant d'annoncer les capacités extraordinaires du protagoniste. Dans le même temps, on affirme aussi l'exploit cinématographique de parvenir à filmer ce qui relève jusque-là de l'ordre de l'action extraordinaire dessinée. Il n'y a pas d'effet de surprise recherché, puisque les scènes du générique dévoilent d'emblée ce trucage qui constitue l'apogée du spectacle. Pour réaliser les scènes de vol, les studios Republic recourent

à plusieurs artifices. Tout d'abord, il est fait usage de scènes où l'acteur est filmé devant un écran transparent sur lequel est projeté un ciel ou un paysage défilant. Cette technique, largement employée à l'époque, par exemple pour les scènes de voiture, est accompagnée d'une autre trouvaille qui sera saluée par la critique (Hurst, 2007, p. 94-96.). Un mannequin glisse sur un câble invisible à l'image, produisant une représentation très réaliste car insérée dans un plan d'ensemble continu. Le vol horizontal est donc bien rendu par les deux techniques. La seule limitation se situe en réalité dans la restitution des phases d'envol et d'atterrissage, qui ne peuvent être enchaînées avec la phase de vol horizontal de manière fluide et logique, sans rupture à l'image. On découvre donc un jeu de montage dans lequel ces phases sont séparées et tenues ensemble par une ellipse que le spectateur se doit de combler.

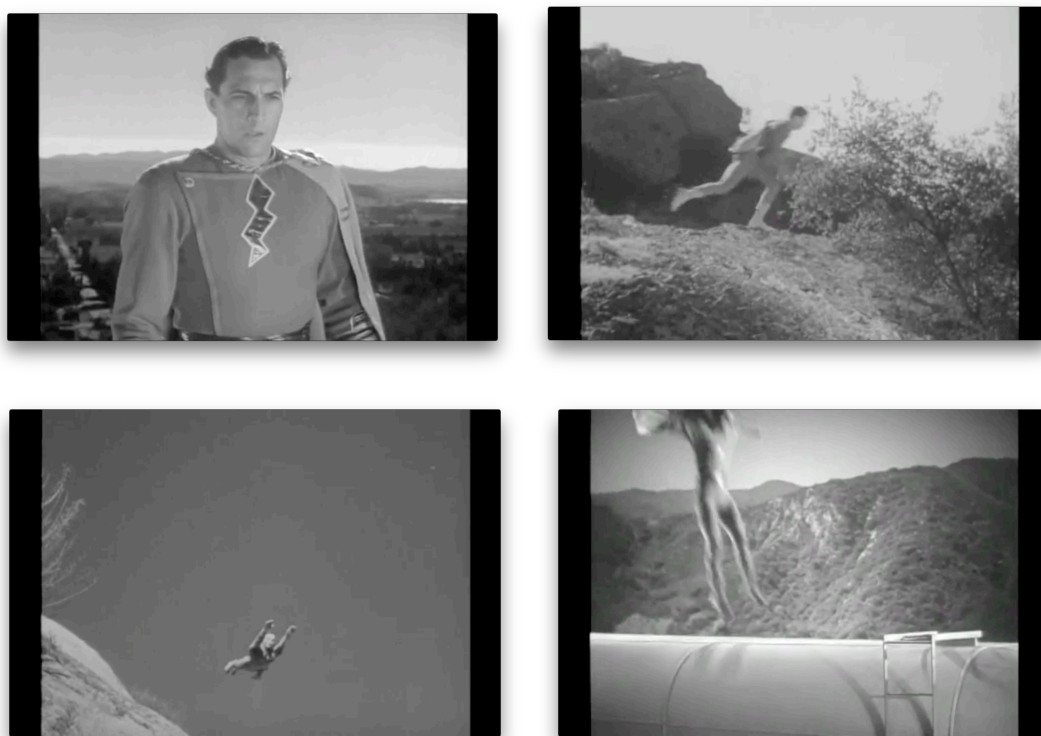


Fig. 8 : Photogrammes extraits du serial *Adventures of Captain Marvel*, épisode 3 « Time Bomb », Republic Pictures, 1941.

Pour réaliste que soit le vol du mannequin, il permet avant tout de figurer des trajectoires qui limitent les phases de vol à un simple déplacement. A l'inverse, si on compare les scènes de vol dans le film animé *Superman* des frères Fleischer (Paramount Pictures, dès septembre

1941), le superhéros y virevolte telle une fusée dès le générique. Il s'envole et atterrit d'une manière fluide, permettant d'intégrer plus efficacement le vol aux actions du personnage. Chez le Captain Marvel, le vol est utilisé comme une démonstration de capacité, alors que dans le film d'animation le dessin permet d'en faire une capacité pleinement exploitable dans l'action, à l'instar de ce qu'il est dans la bande dessinée. Parmi les scènes qui illustrent le mieux cet écart, on pense aux moments où les superhéros secourent des personnages féminins ou lorsqu'ils se saisissent de méchants. Dans les comic books, ces actions sont visuellement connectées avec la phase de vol (par exemple Superman comme Captain Marvel s'envolent avec une femme secourue dans un bras et/ou avec un gangster tenu par le col). Le serial lui doit séparer les phases du vol et celles du soulèvement. Ainsi, au début du deuxième épisode du serial du Captain Marvel, ce dernier arrive en volant pour sauver une jeune fille prisonnière d'une voiture tombée dans une rivière. La phase de vol est d'abord interrompue par un atterrissage sur un rocher en surplomb, puis se poursuit sous la forme d'un saut de l'ange dans l'eau. Une fois la jeune femme secourue, le héros nous est simplement montré en train de marcher avec celle-ci dans les bras.

Le serial figure ainsi les mêmes éléments que le comic book, mais il doit les représenter de manière réarrangée afin de les adapter à ses possibilités. Ce faisant, il invente une narration superhéroïque spécifique, faite de découpages des séquences et du surgissement du geste merveilleux dans une continuité d'action plus ordinaire (tout au moins plus classique dans le registre du cinéma d'aventure). Le superpouvoir, dans ce premier temps de la cinégénie superhéroïque, sert ainsi avant tout à l'émerveillement qu'au déroulé de l'action.

Cette intrusion du surhumain dans une narration plus classique s'observe dans au moins deux autres types de scènes redondantes. D'une part lors de démonstrations de force, par exemple quand le Captain Marvel soulève une imposante pierre qui bloque la sortie du temple dans l'épisode initial. Il s'agit d'ailleurs de son premier superpouvoir montré à l'écran. D'autre part, lorsqu'il encaisse sans dégât ni douleur des tirs d'armes à feu. Ce second type de scènes semble révélateur de la mise en place d'une cinégénie spécifique. Dans la bande dessinée, ce type d'action – lorsqu'un méchant vide son chargeur sur le superhéros – est déjà fréquent. Elle se résume la plupart du temps à une case où le héros costumé est représenté torse bombé, des projectiles rebondissant sur celui-ci, sous le regard surpris et effrayé du porteur de l'arme.

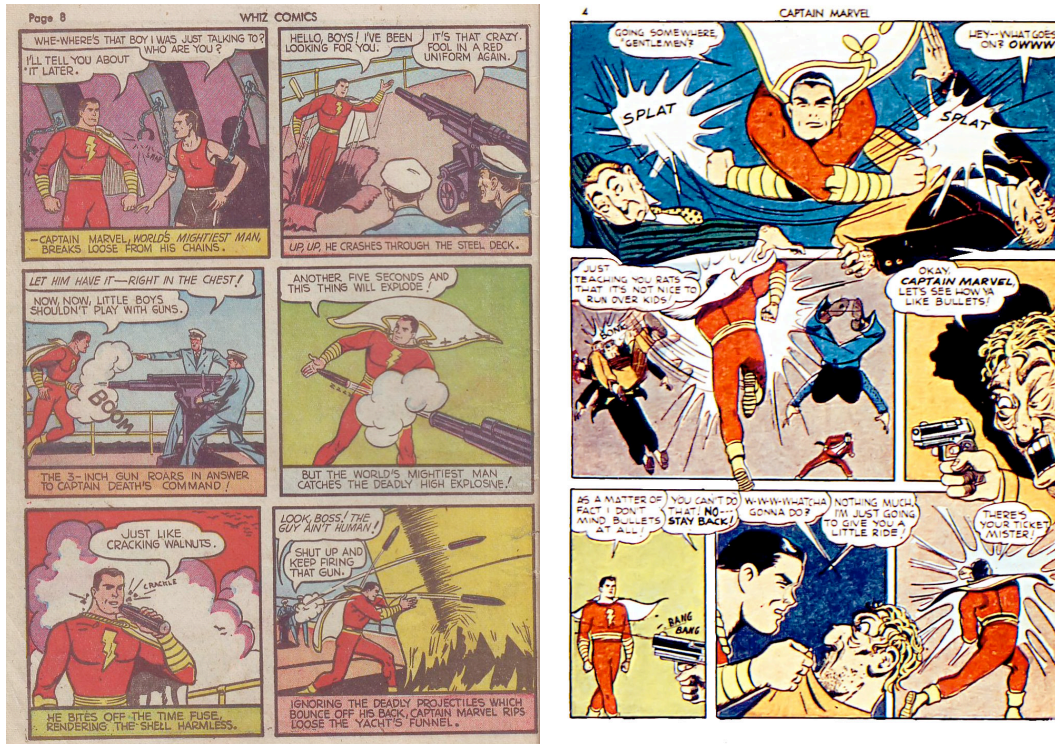


Fig. 9 : Planches extraites de *Whiz Comics* n°8 (septembre 1940) et de *Captain Marvel Adventures*, n°4 (octobre 1941), Fawcett.

Le serial retranscrit ce moment attendu du récit superhéroïque par une forme surprenante d'arrêt ou tout au moins de ralentissement momentané de l'action. Alors que le héros est figuré par des enchaînements rapides de surgissements (par une fenêtre ou une porte défoncée), de combats et de bagarres mouvementées ; dès qu'un adversaire sort une arme, la séquence change son déroulé. Le comédien se fige pour encaisser les balles, avance d'un pas lent vers le tireur, en attendant que celui-ci épuise ses munitions. On étend ainsi volontairement l'instant de la toute-puissance du héros que les balles ne blessent pas. Alors que la vitesse est une caractéristique centrale des pouvoirs superhéroïques, c'est dans la lenteur que le cinéma exprime au mieux l'invulnérabilité du héros. Ce ralentissement emphatique participe à la fois à raccrocher formellement le héros à la case immobile de bande dessinée, en même temps qu'il offre au spectateur le temps nécessaire pour comprendre et jouir de la scène filmée. En d'autres termes, le relatif arrêt de l'action filmique est une transposition du modèle graphique de la bande dessinée qui saisit l'immobilité et la posture de puissance (torse bombé, bras ouvert dans une attitude de provocation et d'invitation à tester l'invulnérabilité).

La question de l'invulnérabilité des superhéros a dès leurs débuts dans les comic books constitué une difficulté scénaristique : comment continuer de montrer et de susciter un intérêt renouvelé des jeunes lecteurs, album après album, avec un héros que rien ne surpasse, ni n'arrête ? La restitution par le serial de cette composante d'invulnérabilité laisse apparaître toutefois encore quelques hésitations scénaristiques qui se traduisent par des incongruités de mise en scène. Il est ainsi plaisant de remarquer qu'à la fin du deuxième épisode, le Captain Marvel, après avoir encaissé sans ciller de multiples tirs de pistolet, est mis à mal lorsqu'un gangster le frappe avec une simple chaise en bois. On sait que la bande dessinée américaine a rapidement répondu à cette nécessité d'offrir un challenge vraisemblable pour les superhéros. Cela au moins par deux voies devenues emblématiques à leur tour du genre superhéroïque. D'une part, en imposant au superhéros un talon d'Achille physique (la kryptonite dans le cas de Superman) ou émotionnel (l'amour ressenti pour un personnage féminin). D'autre part, en développant les figures de contrepoint que sont les superméchants, dotés eux-aussi de pouvoir équivalents, voire supérieurs, à ceux des superhéros.

Créé à l'origine pour les modestes fascicules qu'étaient les comic books à la fin des années 1930 aux Etats-Unis, le superhéros, fort de son succès, va rapidement traverser les frontières des supports médiatiques. Au cœur de la naissance d'une cinégénie superhéroïque se trouve donc ce référent extérieur originel, le comic book. Le cinéma va développer sa capacité de raconter des récits de superhéros en les adaptant aux moyens narratifs et visuels à sa disposition. L'univers fictionnel dessiné est supposé connu d'une partie du public et utilisé avant tout comme argument promotionnel. Une reprise du nom du héros et de son costume sont souvent suffisants pour établir le lien. A ce propos, le cas de l'adaptation d'un autre superhéros, le Captain America, en 1944 par Republic Pictures est tout à fait révélateur : le personnage est ramené au statut de policier costumé, sans superpouvoir, dépourvu de son célèbre bouclier. Seul le costume est là pour rappeler l'origine du personnage. Il se déplace en moto, n'est pas invulnérable et doit user de tactiques pour éviter les gangsters armés : autant de mises en scène qui relèvent entièrement du récit policier tel qu'il a été maintes fois traité par le cinéma. Nom et costume sont dès lors un "leurre" au sens où il s'agit d'une accroche superficielle au récit dessiné.

Le jeu avec un référent extérieur est aussi présent dans le cas du Captain Marvel, mais cependant le récit cinématographique essaie d'intégrer de manière plus complète les caractéristiques superhéroïques. Cela passe en premier lieu par la tentative de restituer à l'écran les superpouvoirs. Cette restitution est toutefois encore mal maîtrisée du point de vue du récit proposé. La mise en scène des superpouvoirs en reste à un spectacle dans le spectacle : ils ne sont pas exploités pour guider le scénario et sont avant tout des moments d'étonnement et d'émerveillement, comme nous l'avons remarqué pour les scènes de vol. De ce point de vue, le superpouvoir demeure relégué à une tradition foraine de simple monstration des capacités extraordinaires. Leur déploiement constitue un moment indépendant qui peine à s'insérer dans une structure de récit prédéfinie, elle, pour raconter les exploits d'aventuriers ou de détectives. Malgré le fait que le visuel superhéroïque soit soigné (on investit des effets spéciaux, jugés réussis dans le cas du Captain Marvel), le sentiment demeure que les scénaristes sont empruntés pour trouver concrètement quoi faire de ce type de pouvoir et ajuster les processus conventionnels et rôlés du cinéma à ces nouveaux horizons narratifs. Même si le superhéros est doté très tôt de solutions visuelles innovantes qui permettent de satisfaire sa mise en image filmique, le recours aux moments d'exploits ne donne pas encore lieu à une maîtrise narrative spécifique. Le superhéros cinématographique s'exprime ainsi d'abord par sa cinégenie, c'est-à-dire par une emphase de l'image et le déploiement d'artifices visuels. En d'autres termes, si les superhéros peuvent tout faire, le cinéma lui ne peut pas (encore) tout raconter.