



**HAL**  
open science

## La sitcom revisitée par WandaVision : un safe space instrumentalisé et envahi par l’imaginaire Marvel

Sylvie Allouche, Théo Touret, Benjamin Campion

### ► To cite this version:

Sylvie Allouche, Théo Touret, Benjamin Campion. La sitcom revisitée par WandaVision : un safe space instrumentalisé et envahi par l’imaginaire Marvel. Archive ouverte J. Vrin. Sécurité et politique dans les séries de superhéros, , 2024, 10.53984/philoseries06474 . hal-04617080

**HAL Id: hal-04617080**

**<https://univ-montpellier3-paul-valery.hal.science/hal-04617080>**

Submitted on 19 Jun 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Contribution

---

Cette contribution est issue de l'ouvrage collectif : Sylvie Allouche & Théo Touret-Dengreville (éd.), *Sécurité et politique dans les séries de superhéros*

□ Texte précédent | Texte suivant □

### Philoséries

La sitcom revisitée par *WandaVision* : un *safe space* instrumentalisé et envahi par l'imaginaire Marvel  
Benjamin Campion

<https://doi.org/10.53984/philoseries06474>

Des premiers épisodes de *WandaVision* (Disney+, 2021), il se dégage l'impression que la sitcom constitue un refuge nostalgique permettant de se tenir à l'abri des violences physiques ou sociales contemporaines. Cette protection procède à la fois d'une immersion dans la fiction et du retour dans un passé saturé de références et parsemé, sauf exception, de ces petits tracas du quotidien qui font de la sitcom un genre anti-héroïque par excellence. L'originalité fondatrice de la minisérie créée par Jac Schaeffer est en effet d'adopter les codes de la sitcom traditionnelle en partant de la période classique des années 1950 (*I Love Lucy*, *The Dick Van Dyke Show*, *The Honeymooners*, *Leave It to Beaver*) pour aboutir au mockumentaire, sous-genre emblématique du nouveau millénaire jouant, comme l'indique sa dénomination, à moquer les conventions du documentaire (*The Office*, *Modern Family*). Le décalage comique naît de l'entrechoquement du trivial – dont se sustente la sitcom – et de l'extraordinaire – symbolisé par les super-pouvoirs des protagonistes de *comics* Marvel.

Le récit de *WandaVision* s'ouvre trois semaines après celui du film des frères Russo, *Avengers : Endgame* (2019). Elizabeth Olsen et Paul Bettany reprennent les rôles qu'ils avaient déjà tenus dans les longs-métrages *Avengers* et *Captain America*, au sein de ce que l'on appelle désormais communément le « Marvel Cinematic Universe » (MCU) : ceux de Wanda Maximoff et de Vision. Dans la banlieue proprette de Westview (New Jersey), Wanda la « Sorcière rouge » et Vision le synthézoïde coulent des jours heureux en tâchant de ne pas laisser leurs pouvoirs magiques trahir leur nature de super-héros. Ramené à la vie après les événements tragiques d'*Avengers : Infinity War* (2018), Vision ne tarde toutefois pas à se douter que quelque chose ne tourne pas rond...

Dès la fin du troisième épisode (sur 9), il se révèle que ce quotidien représenté comme celui d'une sitcom à succès n'est en fait qu'une fiction à l'intérieur de la fiction, protégée par un champ de force électromagnétique : le « Hex ». De l'autre côté, les forces armées du S.W.O.R.D. s'activent et cherchent par tous les moyens à percer ce mur en vue d'envahir le *safe space*<sup>1</sup> dans lequel se tiennent reclus Wanda et (à son insu) Vision. Dès lors, il est permis de s'interroger sur le rôle dévolu à la sitcom dans un tel dispositif : l'intention de Jac Schaeffer est-elle simplement de rendre hommage à un genre et à des fictions qui ont marqué son enfance et son adolescence – même si, étant née en 1978, elle n'a pu faire l'apprentissage d'une grande partie de ces séries qu'*a posteriori* ? Ou bien la sitcom se réduit-elle ici à un « doudou », à une échappatoire régressive et infantilissante contre la tyrannie du monde moderne ? En d'autres termes, s'agit-il de célébrer ou de supplanter ce genre séminale de la télévision américaine ?

Fernando Ganzo livre une piste de lecture méritant d'être questionnée quand il écrit que « [*WandaVision*] est la chronique d'un spectateur dont le seul refuge – les images rêvées et la fantaisie domestique – est annihilé à la faveur d'un autre imaginaire, qui se promet universel et abstrait, mais ne se manifeste que dans l'habituelle machinerie militariste et les interminables combats finaux du bien contre le mal »<sup>2</sup>. Afin de mettre à l'épreuve cette lecture de la série, je commencerai par définir le genre sitcom et par étudier les deux manières complémentaires dont *WandaVision* y souscrit, entre mimétisme des codes canoniques et prise en compte des évolutions au fil des décennies. Puis j'explorerai la piste, ouverte par Ganzo, d'un détournement opératoire et idéologique du genre télévisuel en question. Peut-on considérer que la série de Disney+ (plus encore que de Jac Schaeffer) ne commence par se réapproprier des enjeux sécuritaires pouvant être qualifiés de réactionnaires (la sitcom comme « madeleine » d'un passé blanc, pacifiste, prospère, enjoué) que pour mieux imposer au genre un discours belliciste inhérent au MCU ?

### Un monde « imaginaire » : celui de la sitcom

#### *Genre pionnier de la télévision américaine*

La sitcom a suivi une trajectoire analogue à celle du *soap opera* aux États-Unis. Le genre est apparu à la fin des années 1920 à la radio américaine, sous la forme de « comédies du dialecte »<sup>3</sup> aux épisodes quotidiens d'une durée de quinze minutes, avant de migrer vers la télévision dès les premières années d'existence commerciale de ce nouveau médium. Deux de ses représentants les plus durables et populaires, *The Goldbergs* (lancée à la radio NBC sous le titre *The Rise*

of the *Goldbergs* en 1929) et *Amos 'n' Andy* (inaugurée par une radio locale de Chicago en 1928, avant d'accéder à une échelle nationale en basculant sur CBS l'année suivante), sont ainsi passés à un rythme hebdomadaire et à un format d'une demi-heure au début des années 1940, préparant le terrain à leur adaptation télévisuelle une décennie plus tard (respectivement en 1949 pour *The Goldbergs* et en 1951 pour *Amos 'n' Andy*). *I Love Lucy* (CBS, 1951-1957), l'une des sitcoms pionnières de la télévision américaine, est elle-même adaptée d'une comédie radiophonique dans laquelle l'actrice Lucille Ball tenait déjà l'un des rôles principaux : *My Favorite Husband* (CBS, 1948-1951).

Mais ce n'est qu'une fois cette transition télévisuelle entérinée que s'est généralisé l'emploi du terme « sitcom » : d'abord sous sa forme dépliée (l'*Oxford English Dictionary* associe la première occurrence de l'expression « situation comedy » à un article de *TV Guide* datant de 1953<sup>4</sup>), puis sous la forme du mot-valise que l'on emploie aujourd'hui couramment (et dont la trace initiale remonte, selon la même source, à un article de *Life* datant de 1964). Au même titre que le *soap opera*, la sitcom a donc naturellement muté en un genre télévisuel de *network*<sup>5</sup> par excellence, avec toutes les restrictions censoriales que cela implique en matière d'indécence, de profanité et d'obscénité. La seule différence notable est que le caractère non feuilletonnant de la narration d'une sitcom favorise sa rediffusion (dans l'ordre d'écriture ou non) et sa vente en syndication<sup>6</sup> : rien n'empêche par conséquent une chaîne du câble de produire une centaine d'épisodes de sitcom traditionnelle en vue de les revendre à un *network* et à ses chaînes affiliées, alors que c'est inenvisageable pour un *soap opera*.

Formellement, la sitcom est une « série humoristique respectant une certaine unité de lieu (ce qui permet de limiter le nombre de décors), tournée sauf exception en public, et dont les épisodes durent environ 30 minutes (soit, en décomptant les pauses publicitaires, une vingtaine de minutes effectives) »<sup>7</sup>. Depuis l'avènement de ce genre très formaté au début des années 1950, un épisode de sitcom est traditionnellement tourné en studio, à trois caméras, face à un public qui se substitue au « quatrième mur » et dont les rires (qui forcent les acteurs à marquer des pauses pour rester audibles) sont enregistrés afin d'accompagner la bande-son lors de la diffusion télévisée. Ce dispositif filmique s'appuie sur le modèle établi en 1951 par l'illustre Karl Freund (chef opérateur de Friedrich Wilhelm Murnau sur *Le dernier des hommes*, de Fritz Lang sur *Metropolis*, de Tod Browning sur *Dracula*), pour le tournage d'*I Love Lucy*. Contre l'usage télévisuel de l'époque, Freund opta pour un « système d'éclairage à angles multiples qui permet de minimiser les ombres et donc de filmer une même scène sous plusieurs angles »<sup>8</sup>. Ce système permit à l'expérimentateur allemand de combiner « trois caméras pour filmer une scène impliquant deux personnages : la première fournirait un plan large de situation, tandis que les deux autres se focaliseraient chacune sur un acteur filmé en plan moyen. [...] De cette manière, les plans de réaction importeraient autant que ceux montrant un personnage en train de parler »<sup>9</sup>. Corollaire de cette cohabitation : les caméras sont le plus souvent statiques dans une sitcom, aux antipodes de la « caméra déchaînée » développée par Freund pour *Le dernier des hommes* (1924).

Sur le plan narratif, la sitcom met généralement en scène « les membres d'une famille (*La famille Addams*, *The Cosby Show*, *Mariés deux enfants*), un groupe d'amis (*Friends*, *The Drew Carey Show*) ou de collègues sur leur lieu de travail (*Murphy Brown*, *Voilà !*, *Les dessous de Veronica*) »<sup>10</sup>. Martin Winckler ajoute que les sitcoms dépeignent « des familles idéalisées et renvoient aux spectateurs des fragments recomposés de vie quotidienne et l'écho d'aspirations matérielles ou fantasmatiques »<sup>11</sup>. Conventionnellement, les épisodes sont structurés en trois actes, précédés d'une amorce (ou « cold open »<sup>12</sup>, appendice institué à partir du milieu des années 1960) et, le cas échéant, suivis d'une scène de chute post-générique de fin<sup>13</sup>. Les interstices sont comblés soit par un générique (entre l'amorce et l'acte I, entre l'acte III et la chute finale), soit par des annonces publicitaires (entre deux actes). Lors des deux premiers actes, une situation conflictuelle qui semblait anodine de prime abord ne fait qu'empirer jusqu'à prendre des proportions extrêmes. L'acte III apporte toutefois une solution inespérée, dont une leçon de vie peut être tirée – c'est la morale de l'histoire, semblable à celle d'une fable de La Fontaine. Est ainsi respectée à la lettre la « structure cyclique »<sup>14</sup> de la sitcom, selon laquelle chaque nouvel épisode donne lieu à un retour à la case départ sans tenir compte des attermoissements précédents (ce qui sera notamment remis en cause par les sitcoms à tendance « semi-feuilletonnante formulaire »<sup>15</sup> comme *Friends*, dans les années 1990).

### *Entre le canon et ses renégociations*

La plupart des caractéristiques que je viens d'énoncer étant encore d'actualité, la sitcom s'affirme comme l'un des genres les plus populaires et les plus conservateurs de la télévision américaine. Elle a su traverser les époques et résister au renouvellement des générations de téléspectateurs, en dépit de leurs nouvelles attentes et de leur propension à remettre en cause les recettes goûtées par leurs aînés. De la déclinaison la plus courue du genre (la sitcom familiale), Laura R. Linder s'amuse même à parler d'une « rassurante non-évolution »<sup>16</sup>, comme si ce statisme structurel constituait l'une des clés de la réussite et de la longévité de la sitcom aux États-Unis et, par expansion, à travers le monde.

C'est à la fois ce conservatisme de rigueur et les diverses renégociations auxquelles ont donné lieu les décennies ayant suivi l'éclosion du genre à la télévision américaine qu'embrasse *WandaVision* tout au long de ses neuf épisodes. Les titres de ces derniers annoncent d'emblée le programme en se référant ouvertement aux conventions de la sitcom : « Filmé en studio devant un public » (« Filmed Before a Live Studio Audience », 1.01), « Nous interrompons ce programme » (« We Interrupt This Program », 1.04), « Briser le quatrième mur » (« Breaking the Fourth Wall », 1.07), « Précédemment dans... » (« Previously On », 1.08), « L'épisode final » (« The Series Finale », 1.09). Entre mise en exergue d'épisodes spéciaux, respect du « calendrier social »<sup>17</sup> (même si l'épisode 1.06, intitulé « All-New Halloween Spooktacular ! », a été mis en ligne le 12 février 2021, c'est-à-dire plusieurs mois après la fête d'Halloween aux États-Unis), prise en compte des conditions de tournage et de financement de la série, affichage des stratégies de rappel et de

fidélisation des spectateurs, la série revendique sa propre transparence. En insistant sur sa conscience d'emprunter sans restriction les codes de la sitcom, elle met le genre en abyme et propose à son public de faire *comme si* – comme si les héros d'une série Marvel pouvaient se fondre dans une sitcom aux enjeux plus prosaïques, domestiques et quotidiens.

Dès les premières secondes de l'épisode inaugural, l'habituel logo « Marvel Studios » vire au noir et blanc en même temps que l'écran passe au format 4/3. Puis s'enclenche un générique enjoué narrant l'arrivée dans la paisible banlieue de Westview de jeunes mariés « ordinaires » – bien que l'épouse possède des pouvoirs magiques, telle Samantha Stephens dans *Bewitched* (ABC, 1964-1972) ou Jeannie dans la série concurrente de l'époque, *I Dream of Jeannie* (NBC, 1965-1970). En un clin d'œil ostentatoire au générique du *Dick Van Dyke Show* (CBS, 1961-1966), Vision manque, à son entrée dans le salon domestique, de buter contre une ottomane en travers de son chemin. Le générique modèle se déclinait en trois versions « placées de manière aléatoire en début d'épisode »<sup>18</sup> : Rob trébuchant, Rob évitant l'obstacle d'un entrechat, Rob l'évitant mais se prenant les pieds dans le tapis. *WandaVision* y ajoute une nouvelle variante en montrant Vision (qui, à l'instar de son épouse, possède des capacités hors du commun) passer magiquement à travers l'ottomane. À ces clins d'œil manifestes s'en ajouteront d'autres, plus ou moins appuyés, à des classiques de la sitcom d'après-guerre, que celle-ci soit urbaine (*I Love Lucy*, dont l'action se déroule à New York) ou rurale (*Leave It to Beaver* et son « petit monde »<sup>19</sup> banlieusard, CBS/ABC, 1957-1963).

Le récit de *WandaVision* s'ouvre dans la cuisine des jeunes mariés, qui s'y chamaillent sur un ton bon enfant. Chaque gag est ponctué par les rires du public présent sur le tournage, ce qui pousse les acteurs à marquer un temps d'arrêt avant la prochaine réplique. Trois caméras tournent simultanément, ce qui permet d'alterner au montage plans larges de situation (montrant les deux acteurs de profil ou face au public) et plans moyens ou demi-ensembles de réaction (isolant tantôt Wanda, tantôt Vision). Un éclairage plat écarte toute zone d'ombre, tandis que, conjointement, la fixité des caméras évite les interférences et facilite la compréhension de l'intrigue du jour. Celle-ci se répartit sommairement entre trois lieux : la cuisine, le salon (où Wanda reçoit une voisine affable mais envahissante, puis le patron vieux jeu de Vision, M. Hart, accompagné de son épouse à l'occasion d'un dîner improvisé), et le bureau de Vision. À la manière du *Dick Van Dyke Show* ou du *Mary Tyler Moore Show* (CBS, 1970-1977), *WandaVision* navigue entre deux courants majeurs de la sitcom : la chronique familiale domestique, et la chronique professionnelle<sup>20</sup>.

Les trois actes de l'épisode mènent le couple d'une situation conflictuelle (Wanda croit que le cœur dessiné au-dessus de la date du jour sur le calendrier renvoie à l'anniversaire de mariage du couple, alors qu'il est destiné à lui rappeler qu'elle doit recevoir Hart et son épouse à dîner) à une tentative de résolution qui tourne à la catastrophe (Hart manque de s'étouffer en avalant sa nourriture de travers, ce qui oblige Vision à user de ses pouvoirs magiques pour le tirer d'affaire). La morale est toutefois sauvée puisque, à peine relevé, Hart regarde sa montre et, comme si de rien n'était, annonce à ses hôtes qu'il est l'heure pour lui et son épouse de rentrer chez eux (réaction en total décalage avec le drame qui vient d'être évité de justesse, ce qui déclenche une nouvelle salve de rires complices de la part du public présent sur le tournage). La soirée ayant finalement tourné au succès, une promotion professionnelle inespérée se profile pour Vision. Une fois ses hôtes partis, ce dernier peut tranquillement reprendre son apparence d'androïde, sachant que sa nature profonde n'a pas été déflorée au cours de la soirée. Grâce à ce retour à la case départ, l'épisode suivant (et le suivant, et le suivant) aura tout loisir de décliner la même problématique, que l'on peut formuler en ces termes : Wanda et Vision vont-ils finir par être « démasqués » ? Le mari embrasse finalement son épouse en déclarant, tel le narrateur d'un conte de fées : « Et ils vécurent heureux... ». Tous deux regardent alors la caméra qui leur fait face, sous un tonnerre d'applaudissements du public qui leur fait face.

À la lumière de ces caractéristiques, *WandaVision* applique assez strictement le canon du genre sitcom (à quelques dissonances près, comme le fait que Wanda et Vision semblent ignorer leur passé et ce qui les a menés à Westview). Si l'on met de côté les quatre minutes qui servent à dérouler les crédits de fin, l'épisode d'ouverture de la série dure environ 22 minutes – ce qui correspond à la durée unitaire narrative d'une sitcom de *network*. Même les coupures publicitaires sont parfois (brièvement) rejouées entre deux fondus au noir, comme en témoigne une annonce à peine parodique, à mi-épisode, vantant les mérites d'un grille-pain « ToastMate 2000 » – le décalage réflexif venant du retardement du « ding » censé annoncer la fin de la cuisson.

Les épisodes suivants tâcheront de suivre les évolutions formelles du genre sitcom au fil des décennies, du passage à la couleur (l'épisode 1.03 s'intitule « Now in Color ») au tournage de plans extérieurs (à l'image du générique emblématique du *Mary Tyler Moore Show*, montrant l'héroïne jeter son bonnet en l'air dans le centre-ville de Minneapolis), de l'adresse ponctuelle au spectateur (à la manière du jeune héros de *Malcolm in the Middle*) à la systématisation de ce procédé dans le mockumentaire (*The Office* et *Modern Family*, jalons de cette tendance à la causticité autoréflexive, qui constituent deux sources d'inspiration affichées par l'épisode 1.07)<sup>21</sup>. Entre clins d'œil nostalgiques et adoption de codes canoniques, *WandaVision* n'a ainsi cessé de nous clamer son désir de baigner l'imaginaire Marvel dans celui, inaltérable et rassurant – inaltérable *donc* rassurant –, de la sitcom.

## Un monde « réel » : celui du MCU

### *Ne pas laisser s'installer le doute*

À la fin du premier épisode de *WandaVision*, un fragment en couleurs et en scope, intercalé entre les crédits de fin de la sitcom intradiégétique et ceux de l'épisode que l'on est en train de regarder, laisse même entrevoir un système

d'emboîtement potentiellement vertigineux : on y découvre, à la faveur d'un lent travelling arrière, un écran de télévision sur lequel continuent de défiler les crédits de la sitcom (pour sa part, toujours en noir et blanc). Telles que les interprètes Fernando Ganzo, ces images avancent « la (fausse) piste d'une entité démiurgique qui serait en train de concevoir ce que nous regardons »<sup>22</sup>. Transparaît ici la perspective alléchante d'une écriture au présent de la sitcom, comme si le MCU venait à se fondre intégralement dans le moule d'un genre dont les stéréotypes (désormais bien connus) seraient à la source de multiples relectures métatextuelles.

La réalité se révèle cependant assez différente, comme en atteste une poignée de dérèglements venant troubler la quiétude de la sitcom. Passés le générique d'ouverture et les premiers échanges comiques mimant ouvertement ceux de Samantha et Darrin Stephens dans *Bewitched*, une scène tendue du deuxième épisode montre Wanda qui récupère dans son jardin un hélicoptère miniature portant une épée comme emblème – allusion au S.W.O.R.D. que tous les initiés du MCU auront reconnue, d'autant que le rouge et le jaune vifs de l'engin contrastent violemment avec le noir et blanc plus neutres de la sitcom intradiégétique. Il peut en être déduit que le monde Marvel, avec ses couleurs chaudes, attractives, « modernes », est en approche : c'est juste une question de temps. Une autre interférence survient quand Wanda entend appeler son nom à travers les ondes d'un poste de radio ; un verre éclate, et du sang apparaît en couleur (du même rouge éclatant que celui de l'hélicoptère miniature) sur fond noir et blanc. Plus tard, un mystérieux apiculteur sort d'un égout en pleine nuit, avant que l'image ne soit rembobinée. Quel sens donner à ces ruptures successives des conventions narratives et, surtout, formelles de la sitcom ?

À la fin de l'épisode 1.03, le pot aux roses nous est finalement dévoilé. Confrontant Wanda à ses mensonges, la dénommée Geraldine (qui porte autour du cou un pendentif à l'effigie du S.W.O.R.D.) est brutalement expulsée de Westview par Wanda, et l'on découvre que la ville se trouve sous cloche, protégée du monde extérieur par un champ de force électromagnétique : le « Hex ». Vient alors le temps des explications, à l'occasion d'un épisode qui s'émancipe des codes esthétiques de la sitcom pour nous imprégner de ceux du MCU, avec ses bases armées, ses conflits larvés entre militaires et scientifiques, ses scènes d'action frénétique, son mélange de tension et d'humour pince-sans-rire, et, bien sûr, ses super-héros pressés d'en découdre. Diffusé au format scope (même quand des images de la prétendue sitcom sont rejouées en plein écran), l'épisode en question s'intitule « We Interrupt This Program » (1.04) – comme si le retour au MCU avait valeur de coupure publicitaire, d'intermède assumant pleinement son caractère commercial.

Sur le plan narratif, il s'agit de mettre la réplique des codes de la sitcom en pause et d'éclaircir la moindre zone d'ombre qu'ont pu produire les épisodes précédents : que ce soit le téléviseur diffusant la sitcom en conclusion de l'épisode 1.01, l'hélicoptère miniature, le poste de radio appelant Wanda à répondre ou l'apiculteur sortant de l'égout dans l'épisode 1.02, on comprend alors que tout était à l'initiative du S.W.O.R.D., en embuscade de l'autre côté du « Hex ». L'objectif de cet intermède explicatif est d'évacuer toute équivoque, tout vertige, toute ligne de séparation potentielle entre les spectateurs et l'histoire racontée. Telle qu'elle se présente ici, la série Marvel se veut lisible, efficace, programmatique et accessible à tous. Comme le relève Ganzo, elle cherche à « [isoler] l'imaginaire collectif » en s'assurant qu'il n'y ait « pas de révélation possible, seulement de la reconnaissance »<sup>23</sup>. Même si les épisodes suivants de *WandaVision* continueront de mimer les signes distinctifs de la sitcom (dans ses diverses acceptions), la démarche consiste ici à rappeler aux habitués du MCU qu'ils sont bien face à une série Marvel – et à guider les autres dans leur basculement des petits tracas de sitcom aux enjeux dantesques des fictions du MCU (sauver le monde, classiquement).

### *Du privé à l'intérieur du public*

C'est Wanda qui détient les clés du monde fictionnel de la sitcom, ne tarde-t-on pas à comprendre. Grâce à ses pouvoirs magiques, elle en produit l'image et le son en s'attribuant l'un des premiers rôles aux côtés de Vision, ramené à la vie par le biais de la fiction (piste de réflexion prometteuse, mais finalement peu explorée sur les puissances de l'imaginaire dans nos existences meurtries). Joignant sa nostalgie des sitcoms qui bercèrent son enfance (ainsi que le révélera l'épisode 1.08) à l'amour qu'elle porte à Vision, Wanda refuse de faire son deuil et, en lieu et place, préfère s'isoler dans une prison dorée, une bulle protectrice, un microcosme idéalisé, familier et rassurant qui, le temps d'une parenthèse enchantée, la tient à l'abri des troubles et des contingences du monde extérieur (qui est aussi le sien). Ce qu'elle cherche, c'est manifestement un « safe space » au sens où l'entend Laurent Dubreuil, qui rattache historiquement cette échappatoire sécuritaire aux *panic rooms* présentes dans les maisons bourgeoises :

Les banlieues [américaines] dans les années 50 étaient déjà conçues comme des espaces *safe* pour la population blanche. Tout le quartier de Levittown en Pennsylvanie pouvait être mis sens dessus dessous par l'arrivée d'une seule famille noire pour plus de 17 000 maisons. Les *gated communities*, dont l'essor remonte aux années 80, sont une version « améliorée », avec une porte à l'entrée, un service de gardiennage, etc. Malgré tout, il pourrait y avoir des intrus. Il y a donc eu création d'une *safe room*, s'appuyant sur la représentation désuète de l'abri nucléaire. Le *safe space* présente la même histoire conjuguée et le même type de valeurs. Il est un espace privé-public, privé à l'intérieur du public<sup>24</sup>.

Pour Wanda, les ennuis commencent véritablement quand un personnage noir (le seul de la fiction née de son imaginaire nostalgique, en dehors de Herb dans un rôle anecdotique de voisin toujours de bonne humeur) traverse la frontière du « Hex » et met en péril la quiétude de son *safe space*. Celle qui se fait appeler Geraldine (de son vrai nom Monica Rambeau) est certes boutée hors de Westview par la maîtresse des lieux, mais le répit de cette dernière ne sera que de courte durée. En effet, que ce soit sous la forme de *comics*, de jeux vidéo, de films ou, désormais, de séries, Marvel s'appuie sur un stock paraissant inépuisable de personnages prêts au réemploi. Si ce n'est Rambeau, une autre figure bien connue des « abonnés » du MCU sera toujours susceptible d'instiller de l'action en sortant Wanda de sa (trop) paisible retraite.

En attendant, cette première intrusion fait directement écho aux propos de Dubreuil sur les « remous » provoqués par l'arrivée d'une famille noire à Levittown (situation mise en scène par David Simon et William F. Zorzi dans leur mini-série diffusée en 2015 par HBO, *Show Me a Hero*). Avec l'arrivée puis l'éviction de Geraldine, la sitcom apparaît résolument comme un « bunker » où ne peut s'envisager la moindre confrontation à l'autre – terme polysémique s'il en est. Alors que l'intention initiale de *WandaVision* semblait être de mettre en abyme l'un des genres les plus populaires et pérennes de la télévision américaine, il apparaît dès le troisième épisode de la série que son objectif consiste en réalité à porter la sitcom sur un terrain plus critique, plus politique, en se plaçant du côté de la modernité et d'un prétendu « progressisme ». Or, ce côté se voit assez opportunément assimilé à l'univers Marvel, avec son héraldique omniprésente, ses bataillons de soldats servant de chair à canon, ses gradés impétueux et ses super-héros impatients de rétablir l'ordre. Tout en rendant hommage au genre sitcom par un exercice de style pour le moins impressionnant, *WandaVision* y substitue finalement un formalisme encore plus prévisible car attendu – c'est tout le sens du terme employé fort à propos par Fernando Ganzo de « reconnaissance ».

### *Une culture qui en subsume une autre*

Le procédé qui consiste à reprendre et à détourner les codes canoniques de la sitcom ne date pourtant pas d'hier, et n'est pas propre aux séries télévisées (en considérant que *WandaVision* puisse être considérée comme telle, bien que diffusée en streaming). Parmi les œuvres cinématographiques ayant inspiré *WandaVision* figure en bonne place *Pleasantville* (1998), film fantastique qui se servait déjà de la couleur pour faire affleurer une discordance du réel<sup>25</sup>. Jessie Martin estime toutefois que le long-métrage de Gary Ross parvenait à dépasser le postulat de départ en nouant un véritable dialogue entre ses héros contemporains et le quotidien suranné de la sitcom :

[Dans le film], le monde noir et blanc de la série télévisée années 1950 est bientôt contaminé par les couleurs des personnages des années 1990 qui y sont projetés, à mesure que s'y libère notamment la sexualité. D'abord posée comme distinction temporelle, la couleur illustre par la suite la levée d'une forme de censure et d'obscurantisme. Ce qu'elle révèle n'est pas hors du réel, mais enfoui dans le puritanisme et le conformisme<sup>26</sup>.

De prime abord, le propos ne semble pas si éloigné de celui de *WandaVision*<sup>27</sup>. Seulement, dans *Pleasantville*, les taches de couleur au sein du noir et blanc ne se contentaient pas de faire signe (de défaillance, de dérèglement, de dysfonctionnement), mais pouvaient être rattachées à une appréhension sensible de l'Amérique puritaine et conservatrice des années 1950. Quand elles se répandaient, ces mêmes couleurs outrepassaient leur fonction de marqueurs de progrès pour symboliser le vice en train de toucher la jeunesse, telle une maladie touchant spécifiquement la nouvelle génération. Le film de Gary Ross ne manquait pas de questionner cette dialectique entre deux époques, deux sociétés, deux cultures pleines de contradictions et de blocages idéologiques. Plutôt que de se réfugier dans des formules réactionnaires du type « C'était mieux avant », *Pleasantville* organisait la rencontre entre deux mondes ayant chacun des choses à dire sur l'autre.

Dans *WandaVision*, se pose la question de ce qu'a à dire le passé (fictionnalisé sous forme de sitcom) de notre société contemporaine. Car le cahier des charges affiché par la série avant même d'être parvenue à mi-saison donne l'impression que doivent irrédûciblement s'interposer entre ces deux temporalités les super-héros Marvel. La définition du personnage de Rambeau en donne une certaine démonstration. Dans la terminologie de Terence Parsons<sup>28</sup>, la jeune femme répond aux deux acceptions du personnage « immigrant » : en surface, elle est issue d'autres textes (*comics* et films Marvel<sup>29</sup>), ce qui permet à la célèbre maison d'édition américaine de jouer la carte de la connivence par intertextualité. L'idée sous-jacente est cependant de faire de Rambeau (plus encore que de Wanda et de Vision, provisoirement assimilés à des protagonistes de sitcoms) une figure du monde réel – au sens d'une réalité dont ferait partie intégrante le MCU, au même titre que d'autres symboles « pop » comme les héros, vaisseaux spatiaux et sabres lasers de *Star Wars*. Rambeau fait ainsi office de personnage-référentiel qui, en dépit de son caractère fictionnel, renvoie, selon les termes de Philippe Hamon, à « un sens plein et fixe, immobilisé par une culture, et [dont la] lisibilité dépend directement du degré de participation du lecteur à cette culture »<sup>30</sup>. Christine Montalbetti précise que cette catégorisation « essaie de penser les relations entre le texte et le personnage en termes de mondes »<sup>31</sup>, selon une approche géographique qui vise à prolonger la métaphore spatiale de la frontière et de l'identité.

Culture, participation, identité, appartenance : à la frontière qui sépare les membres du S.W.O.R.D. des paisibles habitants de Westview se superpose, dans *WandaVision* (parmi d'autres fictions de l'univers Marvel), celle qui sépare les initiés du MCU des autres spectateurs, tacitement invités à rattraper leur retard ou, à défaut, à prendre le train en marche. Fernando Ganzo résume ainsi cette dichotomie, particulièrement marquée chez Marvel tant la mythologie du MCU est développée et disséminée sur une profusion d'œuvres (à plus forte raison depuis que sont produites des séries Marvel, en redoublement du principe de sérialité déjà à l'œuvre chez l'éditeur) :

Il s'agit bien d'un combat où un monde (le scope, Marvel) doit s'imposer face à un autre (la télévision, via les sitcoms pastichées). [...] [*WandaVision*] recrée un monde télévisuel connu de tous pour progressivement le réduire et l'atrophier jusqu'à la conquête totale et l'imposition d'un monde cinématographique également connu, mais dont seul le spectateur initié peut se sentir entièrement complice<sup>32</sup>.

Le propos de Ganzo est assez radical : *WandaVision* prenant place dans un univers étendu, la construction de la série appelle forcément un fonctionnement initiatique. Et l'effet de complicité opère aussi dans l'autre sens : tout le monde n'a pas la familiarité nécessaire avec les sitcoms pour comprendre les différentes références. Selon Ganzo, la question posée par la série de Jac Schaeffer à ses spectateurs se réduit cependant à la formule suivante : en être ou ne pas en

être, jusqu'à ce que les digues de la mise en abyme s'effondrent totalement et que les rires enregistrés cèdent la place à des détonations et à des explosions en cascade.

Dans les faits, le dernier épisode de *WandaVision* (étendu à 47 minutes, durée plus en adéquation avec le format d'une série d'action) met effectivement en scène le franchissement du « Hex » par le S.W.O.R.D., suivi de longs affrontements entre Wanda, Vision et leurs antagonistes. Ce segment final remise ainsi le dispositif de départ pour lui préférer des combats manichéens, se voulant spectaculaires « à la Marvel », jusqu'à une scène post-crédits de fin destinée à relancer la machine en induisant, là encore, l'idée que l'on reste dans le giron Marvel – que ce soit sous la forme d'une série, d'un film ou d'un *comic book*. Le spectateur est ainsi convié à passer d'une zone de confort à une autre, comme s'il fallait établir une équivalence entre la trivialité des sitcoms d'hier et le goût de la destruction des fictions Marvel d'aujourd'hui. Sans que cette superposition soit forcément intentionnelle, il peut en être déduit que les enjeux sont les mêmes et que, sous couvert d'une déréalisation liée à l'attractivité de la culture « pop », rien n'empêche désormais les batailles rangées des super-héros Marvel (sur grand ou petit écran) de déclencher la même hilarité que les facéties des Ricardo et de leurs multiples héritiers.

## Conclusion

Comparer le premier et le dernier épisode de *WandaVision* donne la nette impression de se trouver face à deux concrétisations radicalement opposées d'une même idée de départ. La première serait une sitcom quelque peu excentrique, extrêmement référencée, dans la veine de *Bewitched* et de *I Dream of Jeannie*. L'autre serait une version réduite (en durée, en taille d'écran) d'un film Marvel certifié, avec ses confrontations sans cesse relancées, ses effets pyrotechniques en images de synthèse, et son refus de toute autonomie narrative (pas d'entrée en matière qui ne prenne la suite d'une histoire déjà initiée, pas de conclusion qui n'ouvre la porte à un éventuel – et même probable – prolongement). Plusieurs indices ostentatoirement intrigants nous indiquent cependant sans tarder le sens de la marche à suivre. Si *WandaVision* a d'abord les atours d'une sitcom des années 1950 (puis 1960, puis 1970, jusqu'à « épuiser » les décennies de création télévisuelle antérieures à la série), le monde « cinématique » de Marvel, en couleurs, en scope et en action, finit par s'immiscer dans le *safe space* de son héroïne, puis par l'envahir en vue de lui imposer sa logique destructrice. Sachant que Wanda a elle-même asservi mentalement toute une population (y compris Vision) dans un monde fantaisiste inspiré des sitcoms de son enfance, se voit ici répliqué un processus d'intrusion dont la rudesse et l'intransigeance finissent par être révélées au grand jour. La réalité (l'univers Marvel comme divertissement de masse) envahit la fiction (la sitcom comme « madeleine de Proust »), sans laisser véritablement de place à un dialogue entre les époques, les genres et les soubassements idéologiques de ces deux pans de la culture populaire américaine.

Le danger d'une telle manœuvre est qu'elle réduise la sitcom à un genre futile, où l'on ne prend jamais le temps de traiter les « vrais » problèmes (au-delà des petits tracas quotidiens). Or, des sitcoms comme *All in the Family* (CBS, 1971-1979) ou *Maude* (CBS, 1972-1978) ont depuis longtemps prouvé que la sitcom pouvait, à l'occasion, aborder des sujets plus graves. En délaissant progressivement le genre au profit du MCU, *WandaVision* donne l'impression que la sitcom n'était qu'une échappatoire, pour des protagonistes dans l'impossibilité de se confronter au monde réel : celui dans lequel on doit prendre ses responsabilités, assumer ses erreurs, faire le deuil des proches qui nous ont quittés. Revisitée depuis l'ère contemporaine, la sitcom, genre fondamental de la télévision américaine, est prise en étau entre un geste de célébration fondé sur la nostalgie, et un geste de pastiche misant sur un jeu d'acteurs ouvertement caricatural (donc, quelque peu moqueur sous couvert de second degré postmoderne) et des rires enregistrés qui ont un peu perdu de leur légitimité au fil du temps. S'il ne fait pas de doute que Jac Schaeffer a tenu à clamer son amour de la sitcom en créant *WandaVision*, le processus industriel de fabrication des « contenus » Marvel, à la chaîne, dans un cadre très réglementé en termes de tonalité et de spectacularité, a semble-t-il mené la série à *supplanter* le genre plutôt qu'à lui tendre la main. La même opération aurait d'ailleurs pu être effectuée en partant d'un autre genre télévisuel populaire et facilement identifiable – comme le soap opera ou la série médicale. C'est dire à quel point Marvel se *nourrit* du médium télévisuel au sens premier du terme, sans forcément se mettre en quête de réciprocité.

## Bibliographie

AHL N. C., FAU B., *Dictionnaire des séries télévisées*, 2<sup>e</sup> édition, Paris, Philippe Rey, 2016.

BARTHES S., « Production et programmation des séries télévisées », dans S. Sepulchre (dir.), *Décoder les séries télévisées*, 2<sup>e</sup> édition, Louvain-La-Neuve, De Boeck Supérieur, 2017, p. 49-77.

BOUTET M., « Histoire des séries télévisées », dans S. Sepulchre (dir.), *Décoder les séries télévisées*, 2<sup>e</sup> édition, Louvain-La-Neuve, De Boeck Supérieur, 2017, p. 11-47.

BUTSCH R., « Five Decades and Three Hundred Sitcoms about Class and Gender », in G. R. Edgerton, B. G. Rose (eds.), *Thinking Outside the Box. A Contemporary Television Genre Reader*, Lexington, The University Press of Kentucky, 2008, p. 111-135.

CORNILLON Cl., « *Dollhouse*. Sérialité, genres et narration », dans A. Crémieux et A. Hudelet (dir.), *La sérialité à l'écran. Comprendre les séries anglophones*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, 2020, p. 85-99.

DELORME S., « Entretien avec Laurent Dubreuil. La dictature des identités », *Cahiers du cinéma*, n°753, mars 2019, p. 66-72.

GANZO F., « *WandaVision* : pas très cathodique », *Cahiers du cinéma*, n°775, avril 2021, p. 50-52.

HAMON Ph., « Pour un statut sémiologique du personnage », *Littérature*, n°6, mai 1972, p. 86-110.

HARTLEY J., « Situation Comedy, Part 1 », in G. Creeber (ed.), *The Television Genre Book*, 3rd édition, Londres, British Film Institute, 2015, p. 96-98.

LINDER L. R., « From Ozzie to Ozzy : The Reassuring Nonevolution of the Sitcom Family », in M. M. Dalton, L. R. Linder (eds.), *The Sitcom Reader. America Viewed and Skewed*, Albany (NY), SUNY Press, 2005, p. 61-72.

MARC D., « Origins of the Genre : In Search of the Radio Sitcom », in M. M. Dalton, L. R. Linder (eds.), *The Sitcom Reader. America Viewed and Skewed*, Albany (NY), SUNY Press, 2005, p. 15-24.

MARC D., *Comic Visions. Television Comedy and American Culture*, New York, Blackwell, 1989.

MARTIN J., *Le cinéma en couleurs*, Paris, Armand Colin, 2013.

MILLS B., *The Sitcom*, Edimbourg, Edinburgh University Press, 2009.

MONTALBETTI Chr., *Le personnage*, Paris, Flammarion, 2003.

PARSONS T., *Nonexistent Objects*, New Haven, Yale University Press, 1980.

VÉRAT É., *Génériques ! Les séries américaines décryptées*, Bordeaux, Les Moutons Électriques, 2012.

WINCKLER M., *Les miroirs de la vie. Histoire des séries américaines*, Paris, Le Passage, 2002.

WINCKLER M., PETIT Chr. (dir.), *Les séries télé*, Paris, Larousse, 1999.

## Notes

1. S. Delorme, « Entretien avec Laurent Dubreuil. La dictature des identités », *Cahiers du cinéma* n°753, mars 2019, p. 68.

2. F. Ganzo, « *WandaVision* : pas très cathodique », *Cahiers du cinéma* n°775, avril 2021, p. 52.

3. D. Marc, « Origins of the Genre : In Search of the Radio Sitcom », in M. M. Dalton, L. R. Linder (eds.), *The Sitcom Reader. America Viewed and Skewed*, Albany (NY), SUNY Press, 2005, p. 16. Sauf mention contraire, toutes les traductions de l'anglais vers le français sont de l'auteur de cet article.

4. « Oxford English Dictionary », *OED*. En ligne : <http://www-oed-com>, consulté le 23 septembre 2021.

5. Aux États-Unis, un *network* est « un service de télévision sans abonnement produisant plus de quinze heures hebdomadaires de programmes de *prime time* et diffusant sur plus de 75 % des foyers équipés de téléviseurs du pays » (Séverine Barthes, « Production et programmation des séries télévisées », dans S. Sepulchre (dir.), *Décoder les séries télévisées*, 2<sup>e</sup> édition, Louvain-La-Neuve, De Boeck Supérieur, 2017, p. 51-52.) Actuellement, la télévision américaine compte cinq *networks* : NBC, CBS, ABC, Fox et The CW.

6. R. Butsch, « Five Decades and Three Hundred Sitcoms about Class and Gender », in G. R. Edgerton, B. G. Rose (eds.), *Thinking Outside the Box. A Contemporary Television Genre Reader*, Lexington, The University Press of Kentucky, 2008, p. 115.

7. C. Nils Ahl, B. Fau, *Dictionnaire des séries télévisées*, 2<sup>e</sup> édition, Paris, Philippe Rey, 2016, p. 1055.

8. M. Boutet, « Histoire des séries télévisées », dans S. Sepulchre (dir.), *Décoder les séries télévisées*, 2<sup>e</sup> édition, Louvain-La-Neuve, De Boeck Supérieur, 2017, p. 16.

9. B. Mills, *The Sitcom*, Edimbourg, Edinburgh University Press, 2009, p. 39.

10. M. Winckler, Chr. Petit (dir.), *Les séries télé*, Paris, Larousse, 1999, p. 390.

11. M. Winckler, *Les miroirs de la vie. Histoire des séries américaines*, Paris, Le Passage, 2002, p. 32.

12. É. Vérat, *Génériques ! Les séries américaines décryptées*, Bordeaux, Les Moutons Électriques, 2012, p. 21.

13. D. Marc, *Comic Visions. Television Comedy and American Culture*, New York, Blackwell, 1989, p. 190-191.

14. B. Mills, *The Sitcom*, Edimbourg, Edinburgh University Press, 2009, p. 28.

15. C. Cornillon, « *Dollhouse*. Sérialité, genres et narration », dans A. Crémieux, A. Hudelet (dir.), *La sérialité à l'écran. Comprendre les séries anglophones*, Tours, Presses Universitaires François-Rabelais, 2020, p. 94.
16. L. R. Linder, « From Ozzie to Ozzy : The Reassuring Nonevolution of the Sitcom Family », in M. M. Dalton, L. R. Linder (eds.), *The Sitcom Reader. America Viewed and Skewed*, Albany (NY), SUNY Press, 2005, p. 61.
17. S. Barthes, « Production et programmation des séries télévisées », dans S. Sepulchre (dir.), *Décoder les séries télévisées*, 2<sup>e</sup> édition, Louvain-La-Neuve, De Boeck Supérieur, 2017, p. 66.
18. É. Vérat, *Génériques ! Les séries américaines décryptées*, Bordeaux, Les Moutons Électriques, 2012, p. 42.
19. L'un des titres initialement envisagés pour *WandaVision* fut « It's a Small World » (« Le monde est petit »).
20. J. Hartley, « Situation Comedy, Part 1 », in G. Creeber (ed.), *The Television Genre Book*, 3<sup>rd</sup> édition, Londres, British Film Institute, 2015, p. 97.
21. Pour une énumération fouillée et contextualisée des sitcoms revisitées par *WandaVision*, épisode par épisode, se référer à : M. Salem, « A Guide To All The Sitcom References In 'WandaVision' », *Junkee*, 3 février 2021. En ligne : <https://junkee.com/wandavision-sitcom-reference/286716>, consulté le 23 septembre 2021.
22. F. Ganzo, « *WandaVision* : pas très cathodique », *Cahiers du cinéma* n°775, avril 2021, p. 51.
23. F. Ganzo, « *WandaVision* : pas très cathodique », *Cahiers du cinéma* n°775, avril 2021, p. 52.
24. Laurent Dubreuil cité par S. Delorme, « Entretien avec Laurent Dubreuil. La dictature des identités », *Cahiers du cinéma* n°753, mars 2019, p. 68.
25. *Pleasantville* est une référence avouée du réalisateur de *WandaVision*, Matt Shakman, au même titre que *The Truman Show* (long-métrage de Peter Weir sorti la même année). Selon les termes de Shakman, *WandaVision* partage une « connexion spirituelle » avec ces deux films (cité par Brian Davids, « How 'WandaVision' Director Matt Shakman Went From Westeros to Westview », *The Hollywood Reporter*, 15 janvier 2021. En ligne : <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/how-wandavision-director-matt-shakman-went-from-westeros-to-westview-4116783>, consulté le 17 octobre 2022).
26. J. Martin, *Le cinéma en couleurs*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 152.
27. Avant la mise en ligne de *WandaVision*, un épisode de l'anthologie *Room 104* (HBO, 2017-2020) s'était également amusé à plonger son protagoniste dans une sitcom des années 1990 : « Oh, Harry ! » (4.05). Par la suite, la comédie *Kevin Can Fuck Himself* (AMC, 2021-2022) traitera le quotidien de son anti-héroïne de deux manières : sous la forme d'une sitcom (avec caméras multiples, rires enregistrés et décors restreints), et sous la forme d'un drame (avec caméra unique, séparation du public et plans extérieurs).
28. T. Parsons, *Nonexistent Objects*, New Haven, Yale University Press, 1980.
29. Son patronyme renvoie en outre, par consonance, à la figure de résilience par excellence du cinéma d'action des années 1980 : John Rambo, incarné de façon emblématique par Sylvester Stallone.
30. Ph. Hamon, « Pour un statut sémiologique du personnage », *Littérature* n°6, mai 1972, p. 95.
31. Chr. Montalbetti, *Le personnage*, Paris, Flammarion, 2003, p. 239.
32. F. Ganzo, « *WandaVision* : pas très cathodique », *Cahiers du cinéma* n°775, avril 2021, p. 51-52.