



**HAL**  
open science

# Super-héros/super vilains : Doppelgänger didactique et politique

Alexandre Perraud

► **To cite this version:**

Alexandre Perraud. Super-héros/super vilains : Doppelgänger didactique et politique. Littératures. 2013. dumas-00840309

**HAL Id: dumas-00840309**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00840309>**

Submitted on 2 Jul 2013

**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.

2013

Université  
Stendhal  
Grenoble 3

# [SUPER-HEROS/SUPER VILAINS : DOPPELGÄNGER DIDACTIQUE ET POLITIQUE]

Partie 1 - Mémoire de recherche préliminaire de Master 1 par Alexandre Perraud.



## Sommaire

Avant-propos.....	4
Introduction.....	5
Première Partie : Le super-héros, un pilier de la culture depuis 1938.....	6
A - Le Mythe de Superman .....	6
I - Une création difficile .....	7
II - Une création magique.....	8
1 - <i>Le mythe</i> .....	8
2 - <i>Phénomène</i> .....	12
III - Déclinaisons .....	15
B - Lieu de débats.....	17
I - Danger pour la jeunesse et infantilisation .....	17
II - Déclin de la censure .....	22
Deuxième partie : Héros/Vilains : un double teinté de manichéisme .....	23
A - Le super-héros, un super héros.....	23
I - Avatars de rôles .....	24
II - Règles, codes, valeurs : des héros codifiés.....	26
1 - <i>Le meurtre</i> .....	27
2 - <i>Sacrifice et Résilience</i> .....	29
3 - <i>Humilité</i> .....	30
4 - <i>Bravoure</i> .....	31
III - Anonymat et alter ego .....	31
1 - <i>Symbole</i> .....	31
2 - <i>Humanisation</i> .....	33
IV - Mentors et éducateurs.....	34
1 - <i>Charles Xavier : super-professeur</i> .....	35
2 - <i>Batman : précepteur par excellence</i> .....	36
3 - <i>Superman, un idéal à atteindre.</i> .....	38
V - Hérauts politiques .....	39
B - Vilains .....	41
I - Des miroirs opposés.....	41
1 - <i>Le Joker</i> .....	41
2 - <i>Lex Luthor</i> .....	43
3 - <i>Autres méchants</i> .....	43
II - Difformité et inhumanité .....	47

<b>Bibliographie</b> .....	<b>51</b>
<b>Annexes</b> .....	<b>52</b>
<b>A - <i>Comic Code (version originale)</i></b> :.....	<b>52</b>
<b>B - Images</b> .....	<b>56</b>

## Avant-propos

Avant d'entamer cette étude du double Super-héros/Super vilains, je tiens à préciser que le présent travail est incomplet.

J'ai délibérément choisi de ne développer que deux des quatre parties prévues à ce jour. J'en explique les raisons ci-après.

Devant construire ce mémoire durant mes deux années de Master, j'ai jugé bon de ne pas rédiger immédiatement la fin de celui-ci.

Comme vous le constaterez, le présent état de recherche contient une partie d'histoire du super-héros, incluant la vie éditoriale et télévisuelle/cinématographique du genre.

Ma deuxième partie fait un traitement manichéen de la figure du super-héros et de celle du super-vilains, en se concentrant particulièrement sur les aspects positifs du héros et les aspects négatifs de son adversaire. Je mets en évidence le fait que l'instauration d'un système manichéen permet une transmission de valeurs positives.

Je prévois de consacrer ma troisième partie à peindre un tableau plus nuancé de mes observations précédentes, montrant la face obscure du super-héros et le rapport ambigu qu'il entretient avec son adversaire. Le but de ce contre-pied étant d'apporter un nouvel enseignement : après les valeurs de Bien et Mal, le couple héros/vilain soulève la question de la puissance comme danger, de la légitimité du justicier masqué, etc. L'idée et de montrer que le monde du super-héros n'est pas totalement manichéen et que la prudence et le regard critique sur la figure du super-héros est proposée dans le comic-book et au cinéma.

Enfin, je compte traiter dans ma quatrième partie de l'évolution actuelle que suit l'univers du super-héros : sa part d'utilisation dans des médias hors bande dessinée, les thèmes abordés, etc.

J'ai estimé que ces deux parties étaient les plus susceptibles d'être influencées par les différents événements pouvant avoir lieu durant l'année prochaine. Par exemple, trois films de super-héros sont prévus pour sortir dans les prochains mois. La vision portée sur le sujet est particulièrement intéressante pour la quatrième partie et potentiellement pour la troisième.

C'est pourquoi cette étude ne prétend pas répondre de manière exhaustive au sujet soulevé. Dans cette même logique, la table des matières et la bibliographie ne comprennent respectivement que les parties et documents utilisés à ce jour. Dans le cadre de la bibliographie, j'ajouterai les documents dont l'étude n'a pour l'instant pas été illustrée dans ce travail. Par soucis d'honnêteté, j'ai préféré laisser invisibles les ouvrages dont je ne ferai usage que durant l'année 2013-2014.

## Introduction

*"Lorsque la galaxie affirme qu'une chose n'existe pas, j'y vois une occasion de prouver le contraire."*

Ces mots, prononcés par Garret Bryson, un personnage fictif issu d'un jeu vidéo, sont une des raisons qui m'ont motivé pour conduire la présente étude. Je m'explique. Durant la dernière décennie, on a pu voir au cinéma un nombre toujours croissant de films de super-héros. Ce mouvement initié par Sam Raimi et son *Spiderman* en 2002 a atteint son paroxysme ces dernières années. A présent, il n'est pas rare de voir deux ou encore trois films de super-héros sortir la même année. Grand amoureux du cinéma et grand amoureux des super-héros, je ne peux que m'en réjouir, mais je me suis rendu compte que l'image générale qu'avaient les gens de cette abondance de productions était radicalement différente de la mienne.

La majeure partie du temps, lorsque j'entends parler de ces films, je retiens les mots "blockbuster"<sup>1</sup>, "divertissement", "films pour enfants" même. Bien évidemment, ce n'est pas là l'unique appréciation qu'on puisse entendre, mais l'idée qu'il s'agit principalement de "films pop corn" qu'on va voir soit pour se détendre, soit pour admirer les progrès en matière d'effets spéciaux reste prédominante. Le marketing viral qui accompagne chaque sortie, les budgets alloués aux réalisateurs et les chiffres atteints au box-office ont d'ailleurs tendance à souligner cet aspect. Aussi, généralement, on ne remarque pas - ou on dénigre - la portée réflexive et morale de ces œuvres.

C'est aussi l'impression que j'ai lorsque je dis travailler sur le super-héros. La plupart du temps, les réactions sont de deux types : la première relève d'un étonnement amusé, souvent due au fait que la personne aime les super-héros et trouve l'idée sympathique; la seconde, moins enthousiaste, consiste en un regard d'incompréhension, indiquant que l'interlocuteur n'y voit qu'un intérêt limité. Cependant, il m'arrive aussi de rencontrer d'autres fanatiques avec qui nous débattons des heures durant sur le super-héros, ses caractéristiques, ses valeurs, etc.

Cela m'a souligné une chose que je n'avais pas forcément notée plus jeune : l'univers du super-héros est globalement mal connu. Tout le monde sait qui sont Superman ou Batman, mais assez rares sont ceux qui connaissent réellement ces personnages. Et, de fait, rares sont ceux qui comprennent les enjeux du super-héros. Je ne prétends donc pas explorer les mystères de la galaxie, mais je vois dans cette méconnaissance une occasion de montrer que le super-héros ne se résume pas à un personnage portant des collants et frappant des adversaires aussi hauts en couleur que lui.

---

<sup>1</sup> Terme courant de l'industrie cinématographique désignant un film à gros budget.

Bien entendu, je ne suis pas le seul à m'y intéresser et je ne prétends en aucun cas avoir une démarche de précurseur dans ce domaine. L'analyse du super-héros et de son univers s'est assez largement développée depuis deux décennies et on peut trouver des publications d'une grande valeur scientifique sur des thèmes ou héros variés. Je m'appuierai d'ailleurs en partie sur les réflexions et analyse faites par ces personnes. Pour le reste, j'utiliserai ma propre expérience du super-héros, acquise depuis mon enfance par des biais et des supports multiples : bandes dessinées, séries animées, films...

Le but de cette étude sera, en toute honnêteté, d'apporter ma contribution à l'acceptation du super-héros et de son univers dans le cercle des études universitaires, qui lui est encore majoritairement fermé aujourd'hui. A l'instar d'un précédent travail fait en collaboration avec un autre étudiant sur l'intérêt des jeux vidéo comme expérience philosophico-morale, cette étude visera à réhabiliter l'univers du super-héros dans le milieu de la recherche littéraire. C'est pourquoi j'utiliserai aussi bien les travaux portés par d'autres que mon ressenti d'aficionado afin de montrer que, bien que populaire, le super-héros - et son univers - constitue un champ de réflexion didactique, moral et politique. L'usage de plusieurs supports sera de mise, les adaptations télévisés ou cinématographiques étant à mon sens participantes de l'image du super-héros.

## **Première Partie : Le super-héros, un pilier de la culture depuis 1938**

Dans cette partie, nous allons nous intéresser principalement à la popularité du super-héros. Il nous semble important avant de parler de sa valeur réflexive de souligner son ancrage dans la culture américaine, mais plus généralement occidentale, du 20<sup>ème</sup> et 21<sup>ème</sup> siècle. En effet, même si la popularité du super-héros est bien souvent l'élément le plus retenu par le commun, son appréciation de la chose est souvent approximative et lacunaire. Loin de n'être qu'une littérature pour enfants qui a toujours plus ou moins existé, il existe toute une histoire du comic-book qui permet de comprendre l'importance des personnages de bandes dessinées.

Cette histoire commence il y a 75 ans avec la naissance du plus célèbre des super-héros, Superman.

### **A - Le Mythe de Superman**

L'expression proposée en titre ci-dessus a fait son chemin depuis la création du super-héros. Elle rappelle le parcours de la naissance de Superman, un parcours long, difficile,

expérimental. Une gestation qui fut avant tout entretenue par l'espoir de ses deux créateurs.

### I - Une création difficile

La bande dessinée vit son émergence au 19<sup>ème</sup> siècle, en Suisse dit-on. On qualifie souvent *l'Histoire de Monsieur Jabot*, publiée en 1833 par Rodolphe Töpffer, de première bande dessinée, bien qu'elle ne contienne alors aucune bulle. Largement inspirée par le *Bourgeois gentilhomme* de Molière, *l'Histoire de Monsieur Jabot* narrait les péripéties d'un personnage singeant une catégorie sociale et un milieu qui n'est pas le sien. La bande dessinée était alors une succession de dessins accompagnée de lignes de textes. A l'origine, *l'Histoire de Monsieur Jabot* n'était pas destinée à la publication mais suite au succès comique de son œuvre, Töpffer reconsidéra la chose.

La bande dessinée connut par la suite un essor et se diffusa dans tout l'occident. Elle fut associée à la presse quotidienne afin de fidéliser le lectorat, proposant généralement une petite histoire drôle en fin de journal. Au Etats-Unis, on parle alors de *comic strips* (*comic* soulignant l'aspect divertissant et *strip* la forme, en bande horizontale). Les premiers *comic books*, apparus aux alentours des années 1930, consistaient alors simplement en des recueils de *strips*. De nos jours, le terme de *comic book* désigne aux Etats-Unis tout type de bande dessinée. En France, on réserve généralement ce nom à la BD de super-héros. Cette tendance à associer *comic books* et super-héros, nous la devons à l'incroyable essor du genre, après l'apparition de Superman.

Mais Superman, aujourd'hui connu de tous, aurait pu ne jamais exister. Superman fut créé une première fois par Joe Shuster et Jerry Siegel en 1933, alors âgés de 19 ans, dans leur fanzine<sup>2</sup> sobrement intitulé *Science Fiction*. Le personnage apparut tout d'abord dans une nouvelle, *Le Règne de Superman*. Celui qui deviendrait plus tard le premier super-héros était à ce moment la création démoniaque, et dotée de pouvoirs psychiques, d'un scientifique fou. Ivre de pouvoir, Superman entreprenait de conquérir et dominer le monde. La même année, Siegel entrevit de nouvelles possibilités pour son personnage, de nouvelles histoires et origines. Lui au scénario et Shuster au dessin, ils commencèrent à mettre à plat les bases d'un comic-book sur une nouvelle mouture totalement différente de leur héros. Un éditeur de Chicago se montra intéressé mais revint finalement sur ses pas. Les deux jeunes furent profondément déçus. Shuster en arriva même à brûler la quasi-totalité des dessins faits jusqu'alors.

En 1934, Siegel renoua avec son envie de faire naître Superman. Il trouva de nouvelles idées, notamment sur les origines extraterrestres du héros, sur son alter-ego, son emploi, la charmante Lois Lane dont il sera épris... Convaincu à cet instant qu'il tenait là la recette d'un immense succès, il soumit ses idées à Shuster. Celui-ci se montra tout

---

<sup>2</sup> De **fanatic** et **magazine** : désigne une publication indépendante produite par des passionnés, généralement pour d'autres passionnés. On peut l'assimiler aux forums de passionnés qu'on trouve aujourd'hui sur internet et où chacun peut laisser aller sa créativité.

aussi enthousiaste que son ami et les deux jeunes hommes continuèrent alors d'étoffer leur héros. Ils lui trouvèrent des aventures, des caractéristiques, un visuel propre qui évolua au fil de leurs réflexions. Finalement, Siegel et Shuster, persuadés de tenir entre leur main un véritable bijou tentèrent de faire publier quelques aventures. La déception fut une nouvelle fois au rendez-vous et les éditeurs se montrèrent peu enthousiastes à l'idée d'utiliser ce personnage. Pour la plupart, ils pensaient que le public ne serait pas au rendez-vous, que personne n'apprécierait un héros haut en couleur capable de soulever des voitures et de sauter d'immeubles en immeubles (Superman ne volait pas à l'époque). Dans une lettre à son héros, Siegel le dira en ces mots : "Est-ce que tu as fait tomber les responsables éditoriaux de leur chaise ? Loin de là. Pour la plupart, tu ne comptais même pas. Dans les pages des bandes dessinées, tu pouvais tout accomplir. Dans la vraie vie, tu te battais contre les créatures les plus dures et les plus cruelles que la Terre aie portées : les éditeurs de bandes dessinées"<sup>3</sup>.

Alternant entre indifférences et refus, les deux auteurs perdirent courage mais gardèrent espoir. Ils renouèrent avec la chance en 1937. Contactés par Detective Comics, Inc. (la future DC Comics) qui cherchait de nouvelles idées à proposer pour son futur magazine *Action Comics*, Shuster et Siegel envoyèrent à un certain Vin Sullivan, alors directeur éditorial, plusieurs projets... dont Superman. Choisi parmi tous les autres, Superman se vit offrir sa plus belle chance depuis sa création. Shuster remania les strips qu'il avait dessiné jusqu'alors afin de proposer un comic book de treize page pour la naissance du super-héros.

Superman fut publié en Juin 1938, dans le premier numéro d'*Action Comics*<sup>4</sup>. La couverture le montrait soulevant une voiture, les muscles bandés, le torse bombé arborant son fameux "S" rouge serti dans un triangle jaune. La cape au vent, la mâchoire carrée et l'évidente force physique du héros contrastait avec les crapules s'enfuyant en criant de peur. L'homme d'acier était né et avec lui, le super-héros.

## II - Une création magique

Pourquoi magique ? Pour plusieurs raisons en fait. La première renvoie à l'idée de mythe. En effet, loin d'être une formulation ronflante, le Mythe de Superman renvoie aux caractéristiques du personnage ainsi qu'à son aspect fondateur.

### 1 - Le mythe

Dans l'ouvrage *Mythe & Super-héros*, Alex Nikolavitch tend à rapprocher les super-héros des héros mythiques. Il a recours pour cela à plusieurs analogies dont nous reparlerons dans un moment. L'idée générale étant que les actes ou combats de tel ou tel super-

<sup>3</sup> Lettre intitulée "Cher Superman, un souvenir", issue de *'Action Comics n°544* de Juin 1983.

<sup>4</sup> Voir annexe p56.

héros peuvent trouver dans les mythes anciens leur équivalent. Pour l'instant, concentrons-nous sur le personnage de Superman.

La première aventure de Superman fut publiée en deux temps. Dans ces courtes histoires, on peut mettre en valeur des éléments essentiels du personnage qui semblent relever d'une "base" : des actes caractéristiques qui vont définir l'Homme d'Acier. Umberto Eco notait dans son *Le Mythe de Superman*<sup>5</sup> que le super-héros était à mi-chemin entre la figure mythique et la figure romanesque. La figure mythique est pour Eco une figure figée, stable. On connaît son histoire, en particulier la fin et même lorsqu'on adapte artistiquement cette histoire à différentes époques, on ne cherche pas la surprise et la nouveauté. L'idée est que lorsqu'on adapte un mythe antique, par exemple dans une pièce de théâtre au 17<sup>ème</sup> siècle, l'important n'est pas de raconter quelque chose de nouveau mais de trouver une nouvelle façon de raconter quelque chose de connu. En quelque sorte, il faut réactualiser l'histoire racontée et lui redonner un certain dynamisme. Mais en soi, l'histoire mythique reste figée. Elle ne peut qu'être la même. Eco dit alors que Superman partage cela avec le mythe : une sorte de stabilité, de constance.

Mais il nuance ce propos en disant qu'il est aussi issu d'une culture romanesque. Et par culture romanesque, il entend dire que l'intrigue présenté au héros ne va pas nécessairement de soi. Voilà comment Eco résume la chose : "La tradition romantique (mais les racines de cette attitude sont bien antérieures au romantisme) nous offre un récit dans lequel le principal intérêt du lecteur est déplacé sur l'imprévisibilité de *ce qui va se passer*, et donc sur l'invention de la trame, qui passe au premier plan. L'histoire n'a pas lieu *avant* le récit : elle se fait *pendant*, et, par convention, l'auteur même se sait pas ce qui va se passer.". Eco parle alors de consommation du héros : il a vécu, a avancé dans le temps, puisqu'il y a création d'histoire.

Superman est issu des deux cultures. C'est un mythe inaltérable : il est indestructible, il n'est jamais mis longtemps en échec et il est d'une certaine façon "intemporalisé". On peut certes définir une chronologie dans les aventures de Superman puisqu'elles ont lieu de manière linéaire, la première ayant eu cours avant la deuxième, etc. Chaque enjeu inventé dans une histoire reste vécu et effectif par la suite. L'apparition d'un nouvel ennemi dans l'univers du héros, l'apparition de la kryptonite<sup>6</sup>... toutes ces nouveautés restent comme des acquis dans l'histoire suivante. On peut donc admettre le fait que le temps a avancé et que Superman est censé avoir vécu, vieilli.

Mais il n'en est rien. Superman ne vieillit pas, il ne se dégrade pas, mais au-delà du fait que sa physionomie l'en empêche, le monde dans lequel il évolue participe aussi de cette stagnation. Le monde des super-héros, de manière générale, est soumis à une temporalité paradoxale. Le temps s'y écoule tout en y restant constant ou du moins,

<sup>5</sup> Article publié en 1976, dans la revue semestrielle *Communications* n°24, (des pages 24 à 40).

<sup>6</sup> Le métal rocheux issu de l'ancienne planète de Superman, Krypton, qui s'est chargé de radiations durant sa dérive dans l'espace et qui peut provoquer des troubles physiques ou mentaux chez le héros

ralenti. Car, si Superman ne peut effectivement pas vieillir, il n'en est pas de même pour les gens qui l'entourent. Lois Lane, Perry White (son patron au Daily Planet) ou encore Lex Luthor existent toujours dans l'univers de Superman alors qu'ils ont été créés depuis très longtemps. Lois Lane notamment est toujours une jeune femme travaillant avec Clark Kent au Daily Planet alors qu'elle apparaît dès la première aventure de Superman.

Evidemment, les refontes des héros ayant lieu régulièrement, cela permet de relancer l'univers à zéro. Les héros les plus anciens comme Batman ou Superman ont d'ores et déjà connu plusieurs refontes, chaque nouvelle naissance développant un peu plus ses origines ou son univers. Mais il est intéressant de noter que ces refontes n'ont eu lieu que trois ou quatre fois au cours des soixante-quinze dernières années. Entre ces événements particuliers, l'univers des héros ne change pas. A moins d'une volonté d'explorer dans un épisode en particulier la vieillesse du héros, lui-même ou son entourage ne vieilliront pas, bien que leur monde aura évidemment évolué et qu'ils auront poursuivi une histoire dans le temps. On remarque le même phénomène dans des séries télévisées animées comme *Les Simpson* ou *South Park* : hors cas particulier, les personnages ont gardé le même âge mais leur monde a évolué en même temps que le notre (contexte politique, social, technologique, historique...).

Superman a donc du personnage mythique son immuabilité. Qu'importe le nombre d'aventures qu'il aura, elles seront toutes situées dans un temps propre, à la fois mouvant et figé. On peut alors rapprocher les histoires de Superman des douze travaux d'Hercule : en plus de partager des caractéristiques physiques évidentes, les deux héros vivent différents instants exemplaires sans que la dimension temporelle n'ait de réelle importance. Mais concernant le super-héros et notamment Superman, les aventures vécues participent toutes d'une forme d'inédit : en dehors des adaptations multi-supports, les aventures de l'Homme d'Acier sont toujours une découverte, jamais des réactualisations.

Voyons à présent ce qui participe d'une image fixe de Superman dans sa première aventure. Bien que les suivantes disposent de nouveautés, on peut remarquer dans ces débuts la mise en place "d'actions types" qui définiront l'essence du personnage. Penchons nous principalement sur Superman et non Clark Kent.

Dans la première partie de l'aventure, on peut relever trois moments d'importance : les origines, la défense des opprimés et la lutte contre le mal. Ces deux derniers points peuvent sembler redondants, mais la prise de vue différente me semble importante à relever. Parlons avant tout des origines. L'histoire commence par une première page entièrement dédiée aux origines du héros. Rapidement, on nous raconte la fin de sa planète natale, le vaisseau spatial créé par son père afin de le sauver, l'enfance et la découverte des capacités du personnage. On termine alors sur l'apparition de Superman comme conséquence des origines mentionnés et par une explication de sa force surnaturelle. L'intéressant dans cette succession d'informations, c'est le mythe derrière

l'histoire. Que nous raconte-t-on vraiment ? Pour faire simple, qu'un homme sage (un scientifique conscient du danger qu'encourt sa planète), issu d'une espèce en avance sur la notre, envoie son fils unique sur notre planète. Celui-ci, vivant chez les humains bien qu'il n'en soit pas un, décide de mettre ses capacités supérieures au service de "causes qui profiteraient à l'humanité"<sup>7</sup> (pour reprendre exactement la formule employée).

Encore une fois, le parallèle avec Hercule se laisse aisément faire. Superman représente l'homme d'ascendance divine. Il n'est, comme Hercule, pas un dieu dans le sens où il ne peut pas être kryptonien, accéder à son monde d'origine, mais reste supérieur aux simples mortels. Sa supériorité est cependant mise au service d'autres que lui. On pourrait également rapprocher Superman du mythe chrétien et, d'une certaine façon, de la figure christique. Bien que différents dans l'application de leurs buts, le nazaréen et le kryptonien partagent plusieurs points communs. Tous deux sont envoyés sur Terre par leur père, représentant de la figure divine. Ils vivent auprès de parents adoptifs humains et entretiennent avec eux des liens de dévouements mutuels. Ils sont immortels (par la résurrection pour l'un et par les caractéristiques physiques pour l'autre) et ils font quotidiennement le sacrifice de soi pour les autres : Jésus Christ vit humblement et endure des châtiments tout en restant toujours prévenant et bon envers son prochain; Superman sacrifie sa "divinité" en prenant l'identité de Clark Kent, un humain des plus modestes et malgré la difficulté de la chose, ne devient Superman que lorsqu'il s'agit d'aider les gens.

Venons en maintenant aux deux autres points. La défense des opprimés s'exprime trois fois dans cette première partie de l'aventure. Une première fois, Superman élucide un meurtre et permet d'annuler l'exécution d'une personne innocente. Une deuxième fois, il corrige un homme qui battait son épouse. Enfin, il endosse également son costume pour sauver Lois Lane de trois kidnappeurs. Ici, la posture est bien de protéger une personne en particulier, démunie ou opprimée.

On peut opposer cette posture à celle du combat contre le mal dans la mesure où ce combat prend la posture inverse : il y a un mal dont les victimes sont nombreuses et/ou indéfinies (ou à venir) qu'il faut purger. Cela peut être une expérience folle d'un savant diabolique ou dans le cas de cette aventure, la lutte contre la corruption. Superman enquête en effet sur un sénateur qui a des accointances avec des lobbyistes douteux. Il s'avérera par la suite que le sénateur est de mèche avec un fabricant d'armes. Le mal à combattre est ici une forme particulière du mal. Elle n'est pas incarnée par un monstre mais par une monstruosité de l'esprit : la corruption. Et le combat du super-héros, c'est aussi cela.

---

<sup>7</sup> Mots écrits à la première page de la première aventure de Superman, parue dans *Action Comics n°1*, Juin 1938, publié par DC Comics.

## 2 - Phénomène

Nous développerons plus avant les caractéristiques des super-héros dans une partie qui leur sera dédiée. Dans cette partie, nous voulons avant tout mettre en avant l'ancrage du super-héros dans le monde culturel, parler de ses réussites et de ses échecs dans la société.

Ernst Jünger disait "Tout état doit se créer une utopie lorsqu'il a perdu le contact avec le mythe"<sup>8</sup>. On ne parle pas là d'utopie, mais d'un nouveau mythe. Superman disposait de caractéristiques mythiques mais apportait un élan de nouveauté. Lors de sa première apparition, nous étions en 1938. Le monde avait connu une première guerre dite mondiale et était à la veille d'une nouvelle (la première aventure de Superman fait d'ailleurs référence à la "situation européenne"). Il était ancré depuis près de dix ans dans ce qu'on a appelé la "Grande dépression". En outre, les progrès techniques et scientifiques remettaient en cause bien des acquis : l'homme était capable de traverser l'Océan atlantique par avion et sans escale, de New York à Paris, et les progrès en astronautique faisaient que la fusée moderne en était à ses prémices. Le monde connu avait profondément évolué et était en même temps terriblement sombre. Bien que le mythe chrétien était encore ancré profondément dans la société américaine, il ne semble pas étonnant qu'une nouvelle mythologie pouvait trouver sa place dans ce monde suspendu entre deux états.

Nous pensons que le succès de Superman est en partie dû au contexte dans lequel il émerge. Il constituait une forme d'évasion, de rêve et parce qu'il était capable de plus qu'un humain normal, il donnait cette impression de pouvoir faire ce que le tout venant ne pouvait pas. Il pouvait se sortir du personnage commun de Clark Kent pour devenir plus et agir, façonner ce monde étrange. Le super-héros devint alors immédiatement, on peut l'imaginer, un avatar de cette possibilité. Alors que le commun des mortels était en quelque sorte prisonnier d'un monde entre celui d'hier, révolu, et celui qui semblait sur le point d'émerger rapidement, le super-héros pouvait briser ses chaînes et se retrouver acteur dans ce monde. Notons d'ailleurs qu'après la seconde guerre mondiale, le monde de la bande dessinée de super-héros allait connaître une phase de ralentissement. Si on met cela en contraste avec l'immense engouement pour celui-ci au début des années 40, on peut observer que la situation du super-héros a évolué avec celle de la société. Après la seconde guerre mondiale, les Etats-Unis se retrouvaient dans une position de force. L'économie et l'industrie étaient en plein essor et la victoire confirmait une forme d'hégémonie militaire et culturelle sur le monde occidental. Le monde d'après guerre semblait donc plus "idyllique" que celui de la Grande dépression et de fait, le super-héros perdit un peu de son importance. C'est du moins ce que je suppose.

Mais parlons plus avant de l'essor des super-héros justement. Suite au succès immédiat de Superman, l'apparition de nouveaux personnages ne se fit pas attendre. En 1939, soit un an après la

---

<sup>8</sup> *Héliopolis*, d'Ernst Jünger, 1949.

première publication de Superman, celui-ci vit ses nouvelles aventures se décliner dans un comic-book périodique portant son nom. La même année vit naître un héros parmi les plus populaires jamais créés : Batman. Comme pour son aîné, le héros allait se voir confier un périodique éponyme l'année suivant sa création. Prenant le contre-pied du personnage de Siegel et Shuster, celui de Bob Kane et Bill Finger n'était pas un alien et, pire encore, ne disposait à proprement parler d'aucun superpouvoir. Sans doute pour éviter la comparaison entre Superman et Batman, Kane et Finger ne racontèrent pas les origines de leur héros dès sa première aventure. Dans la première aventure du justicier masqué, Batman était déjà Batman, il ne le devenait pas. Le lecteur prenait l'histoire du héros en route. Ainsi, le personnage apparaissait moins faillible qu'un humain normal du fait qu'il était déjà un combattant du crime accompli. Ses origines furent étoffées dans la suite de ses aventures, le rendant plus humain. Rapidement, Batman apparut comme un super-héros efficace, capable de pousser le potentiel humain à son maximum mais disposant malgré tout d'une vie et d'un passé sombre. Grâce à ce réalisme du personnage, Batman se montra plus proche du public que ne pouvait l'être Superman.

Les années suivantes virent l'apparition de nombreux autres personnages de comic-books, héros ou vilains. Robin, le jeune partenaire de Batman, Green Lantern ou encore Flash sont créés durant l'année 1940 chez DC Comics. Whiz Comics créa en 1940 un personnage du nom de Captain Marvel, dont l'apparence et les caractéristiques ressemblaient fort à celles de Superman. Il devint par ailleurs un des héros les plus populaires des années 40 avec Superman et Batman. Côté Marvel (alors nommé *Timely Comics*) naquirent la Torche Humaine en 1939 (une première version différente de celle des Quatre Fantastiques de 1961), Namor le Prince des Mers (aussi appelé Submariner) la même année, mais surtout Captain America en 1940.

Captain America était le super-héros qui allait réellement faire décoller Timely Comics. Créé par Jack Kirby et Joe Simon, le Captain prit le parti d'être un héros patriotique. L'Europe était alors en guerre, l'Amérique voyait le conflit se faire de plus en plus imminent pour elle, et les deux auteurs, ainsi que Martin Goodman, (directeur de Timely Comics à l'époque) étant juifs, se trouvèrent interpellés par la situation juive de l'époque. Comme Superman qui proposait une alternative à une époque en suspens et sur le point de basculer, Captain America permit au lecteur de s'impliquer dans un conflit qu'il ne maîtrisait pas. Portant les couleurs du drapeau des Etats-Unis, Captain America représentait la nation toute entière dans la guerre Européenne. Ses origines font de Captain America le héros de toute la nation voulant combattre. Steve Rogers est, dans le comic-book, un jeune homme frêle qui rêve de s'engager pour combattre le régime nazi. Mais malgré plusieurs tentatives, il se fait réformer en raison de ses maigres capacités physiques. Sa détermination lui permet d'être repéré par un programme secret de l'armée visant à développer le potentiel humain au-delà de ses capacités naturelles<sup>9</sup>. Rogers devient alors suite à une expérience un soldat parfait aux caractéristiques physiques nettement supérieures à tout autre. Disposant également d'un bouclier

<sup>9</sup> On retrouve cette idée de l'humain dit "généboosté" régulièrement dans des productions de science fiction.

indestructible, il incarne un défenseur des valeurs américaines et surtout, la détermination, l'idée que le faible peut s'élever au rang de surhomme par sa volonté.

Le début des années 40 vit également apparaître des super-héroïnes ! En Juin et Décembre de l'année 1941 furent créées Phantom Lady et surtout Wonder Woman. Cette dernière connut un succès très important et reste aujourd'hui encore l'héroïne la plus célèbre ayant jamais existé. Son créateur, William Marston, estimait que le monde des super-héros n'était pas assez hétéroclite et exclusivement composé de personnages masculins. Il voulut alors proposer un personnage féminin dont la force et les capacités égaleraient celles de Superman mais qui resterait malgré tout féminine. Il fit de son héroïne la princesse d'un peuple amazone dont les pouvoirs lui venaient de sa concentration et de son entraînement<sup>10</sup>. Elle portait également des bracelets arrêtant les balles et un lasso magique. Autant ses origines que ses attributs font de Wonder Woman un personnage fort et indépendant des hommes. Marston, très engagé dans la cause féministe disait avoir créé ce personnage pour redorer l'image de la femme, en faire un personnage avec de la force et libérée des entraves de la société masculine. On peut imaginer que, comme Captain America, Wonder Woman représente une partie muette de la société. L'époque était ainsi faite et les femmes étaient relayées au second rang. Malgré un droit de vote acquis (aux Etats-Unis) en 1919, les femmes restaient majoritairement soumises aux hommes. Cependant, il ne faut pas oublier que durant la seconde guerre mondiale, elles participèrent massivement à l'effort de guerre américain, en travaillant dans les usines de munitions notamment. Ces combattantes de l'ombre étaient un peu comme ces jeunes réformés qui rêvaient de s'engager mais qui ne le pouvaient pas. Comme Captain America qui personnifiait cette persévérance, Wonder Woman représentait alors l'ensemble de ses femmes dont l'impact était étouffé ou tout simplement ignoré. Elles se battaient à l'arrière du front, Wonder Woman se battait non pas au front mais contre le mal de manière général.

Dernier élément que nous jugeons caractéristique de l'importance prise par les super-héros durant les années 40, la Société de Justice Américaine (ou JSA : Justice Society of America, en langue originale). La Société de Justice fut créée en 1940 par Gardner Fox pour DC Comics. Elle rassemblait alors partie des super-héros de l'éditeur qui œuvraient de concert contre l'injustice et le mal. Superman et Batman n'étaient que des membres honoraires de cette Société, ce qui pourrait étonner. En réalité, l'éditeur préférait ne pas introduire les deux mastodontes de manière trop nette afin de porter l'attention sur des personnages moins connus à l'époque. Mais le succès de la Société de Justice fit qu'avec le temps, de plus en plus de héros y furent intégrés. Elle fut à l'origine de nombreux regroupements de super-héros. En effet, elle précéda la Ligue des Justiciers (une sorte de nouvelle Société de Justice) chez DC Comics et fut indirectement à l'origine de la création des Quatre Fantastiques (Marvel Comics chercha à la suite du succès de son concurrent à développer lui aussi un groupe de super-héros) puis des autres groupes comme les Avengers ou les X-men.

---

<sup>10</sup> Dans des versions postérieures, ses pouvoirs lui venaient de cadeaux divins.

### III - Déclinaisons

L'essor des super-héros continua au fil des années. Il connut un ralentissement conséquent dans les années 60 dont nous parlerons un peu plus loin. Faire un historique complet des différentes phases et différentes montées en puissance serait à la fois long, embrouillé et inutile, c'est pourquoi, après avoir parlé du franc succès des premières années du super-héros en BD, nous allons parler de ses multiples déclinaisons.

Fort d'un rayonnement particulièrement grand, le super-héros devint un pilier de la culture populaire en Amérique mais aussi en Europe occidentale. Adapté sur plusieurs supports, le super-héros fit ses premiers pas à la télévision dès les années 40 avec le dessin animé Superman, une suite de courts métrages d'animation qui servait notamment à la propagande militaire. Dès les années 50, une série télévisée live fut portée à l'écran avec George Reeves. Le super-héros commença alors son incursion dans le milieu de la télévision et du cinéma et devint au fil des années un personnage qui adopta pleinement le support.

Les années 60 furent celles de Batman qui se vit offrir une série télévisée à gros budget qui dura de 1966 à 1968. Portée par Adam West dans le rôle de Batman, la série se montrait très kitsch, jouant sur les couleurs criardes et les onomatopées lors des combats. Différentes stars de l'époque et la plupart des ennemis de Batman y firent une apparition tout au long de ses 120 épisodes. Bien que ne récoltant pas suffisamment d'audiences pour rentrer dans ses frais, la série donna également lieu à un film, sorti entre les deux premières saisons. Bien que peu connue de nos jours et restant célèbre uniquement pour son aspect kitsch et son second degré, la série Batman a sans doute démocratisé le super-héros à l'écran.

Une série télévision dédiée à Wonder Woman émergea durant la décennie suivante, connut un certain succès et permit à Lynda Carter d'accéder à une certaine notoriété. C'est aussi cette décennie qui accueillit les premiers films *Superman*. Le premier opus, réalisé en 1978 par Richard Donner suscita une attente immense en raison de la popularité du personnage et de l'ambition du film. En effet, un budget conséquent (pour l'époque) de 55 millions de dollars avait été délivré au cinéaste et le casting regroupait quelques grands noms comme Gene Hackman ou Marlon Brando<sup>11</sup>. Il révéla également Christopher Reeve dont l'interprétation fut saluée et qui reste encore aujourd'hui dans les mémoires comme étant la principale incarnation de l'Homme d'Acier. Le succès du film fut au rendez-vous : il totalisa plus de 135 millions de dollars de recette au box office et donna naissance à trois suites (en 1981, 1983 et 1987). Avec ce premier film, le personnage du super-héros entra pleinement dans le monde d'hollywood et de nombre de productions furent engagées dans les années suivantes.

Durant les années 1980, Warner Bros. décida de mettre en chantier un film centré sur Batman avec Tim Burton à la réalisation. Après de nombreux scénarios potentiels, le

---

<sup>11</sup> Respectivement dans les rôles de Lex Luthor et de Jor-El.

réalisateur et son scénariste décidèrent de partir sur une histoire originale mais néanmoins inspirée par la trame sombre de deux comics à succès de l'époque : *The Dark Knight Returns* de Franck Miller et *The Killing Joke* d'Alan Moore. Ce premier Batman connut un franc succès, remportant un demi milliard de dollars au box office et deux oscars (pour la direction artistique et les décors) en 1989. Le film fut à l'origine d'une suite, *Batman Returns* (*Batman le Défi* en version française) et influença Bruce Timm lors de sa création en 1992 d'une série animée. Cette série animée dont j'étais moi-même fervent spectateur, connu un succès très important qui donna lieu à un film d'animation et inspira le style de la série Superman de 97.

Deux autres films sur Batman furent réalisés durant les années 90 (*Batman Forever* en 1995 et *Batman & Robin* en 1997 par Joel Schumacher). Adoptant une esthétique moins gothique, plus kitsch et plus enfantine, les deux opus connurent un succès critique plus mitigé que les deux films de Tim Burton. *Batman & Robin* fut un échec retentissant. Peu apprécié par la critique et détesté par les fans de comics qui voyaient plusieurs personnages perdre de leur consistance, ce dernier film repoussa l'idée d'une suite.

Les aventures de Batman et de Superman continuèrent alors essentiellement sous la forme de dessins animés ou de films d'animations<sup>12</sup>. Une série animée issue des précédentes séries *Batman* et *Superman* vit le jour : c'est la *Ligue des Justicier*. Plus proche de l'esthétique de la série Superman, la Ligue des Justicier se déroula en cinq saisons durant lesquelles se succédèrent un grand nombre d'adversaires de l'univers DC Comics et un grand nombre de héros méconnus.

Coté cinéma, c'est avec Marvel que fut relancée l'adaptation de licences phares. Deux franchises ouvrirent la voie : *X-men* et *Spiderman*. Les X-men furent adaptés dès 2000 dans un film éponyme réalisé par Brian Singer. Grâce à un casting connu, de bons effets spéciaux et d'une abondance de personnages, le film rencontra le succès et eu le mérite de proposer une réflexion politique en même temps que des scènes donnant à voir. Deux suites furent réalisées en 2003 par Brian Singer et 2006 par Brett Ratner, suivies de plusieurs projets qualifiables de "spin-off" (des projets parallèles sur un même contexte ou un personnage en particulier). La trilogie rompait avec les précédents films de super-héros en proposant une réflexion sur la discrimination et l'origine du mal chez les super-vilains.

*Spiderman*, sorti en 2002 et réalisé par Sam Raimi, donna une nouvelle jeunesse au cinéma de super-héros. Fort d'un grand succès, le film se vit octroyer deux suites. C'est avec cette trilogie que revint sur le devant de la scène la notion d'enjeux. En effet, les derniers films de super-héros (les derniers *Superman* et derniers *Batman*) se limitaient généralement à proposer un ou plusieurs nouveaux ennemis à combattre et à jouer la carte de la surenchère. Raimi proposa de s'intéresser plus avant à l'alter-ego et à ses

---

<sup>12</sup> Batman notamment a connu deux autres séries animées et plus de cinq films durant les années 2000.

difficultés, proposant trois phases difficiles avec ses trois films : la genèse, la difficulté à assumer son rôle et enfin la tentation de l'ombre.

Ces nouvelles façons de traiter le super-héros à l'écran (et le succès qui en a découlé) multiplièrent l'apparition de projets de films : Daredevil, Blade, les Quatre fantastiques ou Elektra se virent confier des adaptations plus ou moins bien réussies. Superman tenta de faire son grand retour en 2006 devant la caméra de Brian Singer<sup>13</sup>. Le film ne proposa pas de recommencer la franchise mais plutôt de la poursuivre : après une période d'absence durant laquelle Superman partit à la recherche de Krypton, l'Homme d'Acier revint sur Terre et découvre un monde qui avait un peu évolué (Loïs Lane était notamment mariée et mère d'un enfant). Malgré une interprétation forte de la part de Brandon Routh et une esthétique réussie, le film fut un échec commercial et critique qui remit la franchise au placard. La même précédente, un nouveau film centré sur l'univers de Batman avait été produit. Contrairement à Superman, il prenait le parti de relancer la franchise sur de nouvelles bases. A la fois plus proche du comic-books et plus réaliste que celui-ci, Batman Begins, de Christopher Nolan, initia une nouvelle ère du film de super-héros en proposant un super-héros plus crédible dans le monde moderne. Marvel quand à lui proposa une toute autre vision du super-héros avec ce que nous appellerons le "projet Avengers".

Cependant, nous préférons ne pas nous lancer dans l'exploration de ces deux visions et les traiter dans une partie ultérieure centrée sur le super-héros aujourd'hui et sur le chemin qu'il a commencé à prendre. De même, nous évoquerons le portage du super-héros dans le monde du jeu vidéo comme participant de cette nouvelle mouvance.

## **B - Lieu de débats**

Nuançons à présent l'essor du super-héros dans la culture. Bien que son omniprésence soit indéniable, nous nous devons de souligner ses difficultés et les controverses qu'a connu le milieu.

### **I - Danger pour la jeunesse et infantilisation**

En introduction à cette étude, je mentionnais le fait que, lorsque j'entendais parler de super-héros, j'entendais souvent une association avec le divertissement et la jeunesse. Bien que nombre d'aventures de super-héros soient destinées à un public mineur, il est important de savoir que pour une grande partie d'entre elles, elles sont avant tout destinées à un public plus mûr. On peut d'ailleurs souligner le fait que ce qu'on appelle

---

<sup>13</sup> Qui avait déjà réalisé les deux premiers films sur l'univers X-Men.

"l'âge moderne des comics<sup>14</sup>" réinstalle dans le comic-book une ambiance sombre, réaliste et parfois même dure. Qu'est ce qui vaut alors à l'univers des super-héros cette qualification de littérature pour enfants ?

En premier lieu, son origine historique. Comme nous l'avons dit précédemment, les premières bandes dessinées étaient au départ à volonté humoristique et se trouvaient comme divertissement dans les pages de journaux, puis dans des recueils. Le caractère amusant et pauvre de la BD est resté ancré dans les esprits même après l'apparition du super-héros. Le grand succès qu'il connaissait alors était principalement acquis auprès des jeunes adultes, les moins de 25 ans. En somme, le super-héros était populaire hors des classes dirigeantes. Ces classes dirigeantes, ce sont les actifs mûrs et les politiciens souvent plus âgés. Ces classes là n'avaient pas connu le super-héros dans leur jeunesse et ne l'avaient jamais réellement considéré. On peut observer ce phénomène à toutes les époques : avec la télévision, le jeu vidéo... Ces médias sont généralement dénigrés par les plus anciens et ne sont réellement acceptés qu'une fois que la classe dite dirigeante a elle-même connu ces médias étant jeune. Aujourd'hui, le jeu vidéo est accusé de rendre la jeunesse violente et abrutie. Avant, c'était ce qu'on disait du téléphone mobile et, encore avant, de la télévision.

Le comic-book n'a pas dérogé à la règle. Après avoir été considéré comme enfantin en raison de ses origines, il a été accusé de pervertir la jeunesse durant les années 50. Notons pour étayer nos propos ci-dessus qu'aujourd'hui, on ne juge plus le comic-book comme source de violence alors qu'il n'a jamais été aussi violent... on peut donc déduire qu'à la fin des années 80, il était pleinement entré dans le quotidien de toutes les tranches d'âge : même les plus anciens avaient connu leur comic-book étant jeune.

Dans les années 50, ce n'était pas le cas. Le super-héros existait depuis une douzaine d'années et n'était pas encore inscrit dans toutes les tranches de la société. Plusieurs voix s'élevaient contre la bande dessinée mais une d'entre elles allait se faire entendre : il s'agit de la voix du psychiatre Fredric Wertham.

Fredric Wertham est né en Allemagne en 1895, à Munich. Après avoir étudié la psychologie en Europe, il obtient en 1921 un diplôme à l'université de Würzburg, en Bavière. Il nourrit une correspondance avec Sigmund Freud et travaille dans la clinique d'Emil Kraepelin dès l'acquisition de son diplôme. Kraepelin était un éminent psychiatre, lui-même élève de précurseurs dans le domaine de la psychiatrie. On le considère généralement comme un des fondateurs de la psychiatrie scientifique moderne, c'est-à-dire le diagnostic psychiatrique basé sur l'observation clinique des patients et des troubles. Il a défini plusieurs catégories de démences ou encore de psychoses maniaco-dépressives. Il influença grandement le travail de Wertham qui étudia l'importance de ce qu'on appelle les mass-media dans les comportements de la jeunesse.

---

<sup>14</sup> "L'âge moderne des comics" commence à la fin des années 80 avec *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller, paru en 1986, et *The Killing Joke*, d'Alan Moore, paru en 1988, et s'étend jusqu'à nos jours.

Avec ses recherches sur les médias, Wertham pensait pouvoir établir un lien entre la violence des jeunes et l'addiction au cinéma ou la bande dessinée. Il étudia plusieurs cas de jeunes violents et écrivit dès 1948 un article intitulé *The Psychopathology of Comic Books*<sup>15</sup>. A la même époque, des associations de parents telles que le "Cincinnati Parents Committee" commençaient à apporter leur jugement sur les comic-books. Ledit "Committee" publia notamment dans *Parents Magazine* des notations de bandes dessinées selon des critères arbitraires, dont le contenu. Le congrès américain lança en 1950 une enquête sur le crime organisé dans le pays. Parmi les points étudiés, la question de l'influence de ce qu'on appelait les "crime comics", les bandes dessinées d'enquêtes et de meurtres. L'un des juges du comité d'étude déclara que certains jeunes ayant commis des crimes étaient aussi lecteurs de comic-books et particulièrement de crime comics. Dès lors, de plus en plus de jeunes criminels prétendirent avoir été influencés par leurs lectures de bande dessinées.

Le plus grand choc eu lieu cependant en 1954, avec la sortie du livre de Wertham, *Seduction of the Innocent*<sup>16</sup>. Le livre n'attaquait pas seulement les crime comics mais l'ensemble des comic-books. Il soulignait la violence des combats et accusait clairement les comic-books de développer la délinquance juvénile. Il résumait l'univers du comic-books en quelques mots assassins : "The world of the comic book is the world of the strong, the ruthless, the bluffer, the shred deceiver, the torturer and the thief."<sup>17</sup> ["Le monde des comic-books est celui du fort, du sans-pitié, du menteur, de l'imposteur, du tortionnaire et du voleur"]. Son livre regorgeait de phrases *choc* et d'images choisies. Ces images, sorties de leur contexte, prêtaient régulièrement à confusion<sup>18</sup>. Pour étayer ses propos, il se servait d'études de cas précis de jeunes criminels. Parmi les observations de Wertham, il y avait la suivante : la plupart des jeunes délinquants étudiés avouaient lire des bandes dessinées. De fait, le constat de Wertham, appuyé par son statut de psychiatre et ses études de cas clinique, donnèrent autorité à ses conclusions. On peut cependant se demander pourquoi personne n'a soulevé le fait qu'en 1954, la quasi-totalité des jeunes lisait des bandes dessinées et qu'au regard de ce chiffre, seule une minorité d'entre eux semblaient dans la délinquance. Nous pouvons imaginer que si cette question n'a pas été posée, c'est parce qu'il était dans l'air du temps de voir le comic-book d'un mauvais œil ou, comme nous le disions plus haut, parce qu'il n'était pas ancré dans le quotidien des classes dirigeantes de la société de l'époque.

Wertham ne s'arrêta pas au lien entre délinquance et comic-book. Il poussa son raisonnement plus loin en disant que les comics enseignaient une mauvaise vision des lois de la physique... à cause du vol de Superman. Il argua également que le personnage de Robin est un encouragement à l'homosexualité : le jeune garçon était selon lui trop

<sup>15</sup> Dans la revue scientifique *American journal of Psychotherapy*, vol2, n°3 (Juin 1948), publiée par l'Association for the Advancement of Psychotherapy.

<sup>16</sup> *Seduction of the Innocent*, de Fredric Wertham, 1954, Rinehart & Company.

<sup>17</sup> Issu de *Seduction of the Innocent*, de Fredric Wertham, 1954, Rinehart & Company.

<sup>18</sup> Voir exemple en annexe p57.

attaché à Batman et avait les jambes trop arquées et écartées. Il s'attaqua également à Wonder Woman en disant que le personnage de Marston donnait aux petites filles de mauvaises idées sur la place des femmes dans la société.

Wertham oublia d'étudier dans son livre les enfants n'ayant pas basculé dans la délinquance et par la même occasion, le fait qu'eux aussi lisaient des bandes dessinées. En outre il ne fit aucune distinction au sein des bandes dessinées et prêta aux enfants des lectures de comics d'horreur ou aux thèmes plus adultes alors qu'en réalité, ceux-ci étaient principalement lus par un public mûr : les soldats de la seconde guerre mondiale, durant les campagnes militaires et une fois la guerre terminée. Aujourd'hui, on soulignerait sans doute le caractère lacunaire de cette étude mais à l'époque, le livre de Wertham rencontra un franc succès, si bien que le Sénat américain lança une étude pour établir la relation entre délinquance et comic-books.

Une confrontation eut lieu entre la commission d'étude sénatoriale, appuyée par Wertham comme expert, et les éditeurs de bandes dessinées. Parmi ces derniers, peu étaient réellement connaisseurs de ce qui était édité dans leurs pages. Ce n'était ni les responsables d'édition, ni les équipes d'auteurs. Aussi bon nombre d'entre eux furent incapables d'argumenter face aux accusations de la cour et certains abondèrent même dans son sens.

Finalement, afin d'éviter la promulgation d'une loi à l'encontre des éditeurs de comic-books, les maisons d'édition créèrent le Comic Code Authority (CCA). Le Code se voulait être un organisme d'auto-régulation. Il ne devait pas être imposé mais toute publication correspondant aux critères établis se voyait apposer le sceau "Approved by the Comic Code Authority". Le sceau indiquait simplement que le comic-book était... conforme au bon enseignement de la jeunesse.

Dans sa version d'origine, le code comporte notamment les points suivants<sup>19</sup> :

- Toute représentation de violence excessive et de sexualité est interdite.
- Les figures d'autorité ne doivent pas être ridiculisées ni présentées avec un manque de respect.
- Le bien doit toujours triompher du mal.
- Les personnages traditionnels de la littérature d'horreur (vampires, loup-garous, goules et zombies) sont interdits.
- La publicité pour le tabac, l'alcool, les armes, les posters et cartes postales de pin-ups dénudées ne doivent pas apparaître dans les magazines.
- La moquerie ou les attaques envers tout groupe racial ou religieux sont interdits.
- Les mots "crime", "terror" ou "horror" n'ont pas le droit d'apparaître dans les titres des magazines.
- On ne doit ni représenter ni faire d'allusion à des relations sexuelles illicites. Les scènes d'amour violentes et les relations sexuelles anormales sont interdites.

<sup>19</sup> L'intégralité du Comic Code en version originale est disponible en annexe, p52-55.

- Obscénités, vulgarité ou tout mot ayant acquis un caractère ou un sens indésirable sont prohibés.

La création du CCA ne fut cependant pas l'unanimité. Du côté anti-comic-books, on jugea l'initiative trop laxiste. Du côté des éditeurs, plusieurs craignirent que le sceau du CCA ne devienne indispensable à la publication de comic-books.

Ces derniers eurent raison. Petit à petit, l'importance du sceau se fit plus grande. Ce qui devait être au départ une simple indication (à la manière de celles du CSA pour la télévision française ou du PEGI pour les jeux vidéo en Europe) se rendit rapidement indispensable. Désireux de n'acheter que des comics qui ne risquaient pas de pervertir l'esprit de leurs enfants, les parents achetèrent principalement des publications approuvées par le CCA. De fil en aiguille, les revendeurs n'acceptèrent dans leurs rayons que la littérature approuvée et les éditeurs suivirent le mouvement, laissant au placard les projets jugés trop violents ou trop immoraux.

Cela eut plusieurs conséquences. Premièrement, la disparition pure et simple de plusieurs périodiques, notamment chez Entertaining Comics. La maison d'édition publiait à l'époque la majeure partie des crime-comics et des horror-comics ainsi que le magazine satirique *Mad*. Avec l'interdiction d'afficher les mots "crime", "terror" ou "horror" sur les couvertures des parutions, la plupart des comics édités par EC se retrouvèrent en voie d'extinction. *Mad*, grâce à son format de magazine pu contourner le Code et rester actif jusqu'à aujourd'hui.

Une autre conséquence directe de la montée en puissance du CCA fut l'infantilisation des publications. En effet, certaines règles forçaient un cadrage très strict du contenu. Parmi celles que nous avons citées ci-dessus, prenons celle du tabac, de l'alcool, etc. pour commencer. L'interdiction de faire une quelconque publicité à ces substances était absolue, même si le but était de mettre en garde contre lesdites substances. Au-delà des contraintes esthétiques que cela pouvait engendrer, de nombreux scénarii se voyaient bannis du monde de la bande dessinée. Il n'était plus question de combattre un adversaire accro aux stupéfiants même si on montrait la dangerosité de son addiction; il n'était pas non plus question dans un crime-comic de mener une enquête concernant une quelconque drogue.

L'interdiction de représenter des monstres tels que les zombies ou les vampires fit disparaître tout bonnement les comics de frisson et d'horreur.

Les interdictions de langage, de violence ou de discrimination, contribuèrent à une perte de profondeur du méchant, le rendant plat et pas très différent du héros puisqu'il ne pouvait pas afficher clairement ni mal, ni sadisme, ni même langage offensant.

De même, l'obligation de toujours faire triompher le bien du mal força les histoires à être courtes et complètes à la fin du comic-books. En aucun cas, le méchant ne pouvait triompher de manière temporaire afin d'ouvrir la voie à une suite et imposer une

difficulté au héros. Toutes ces règles combinées contribuèrent à infantiliser grandement le monde des comic-books et celui des super-héros en leur ôtant toute profondeur et obligeant les similitudes entre les histoires (par manque de voies possibles à explorer justement).

Les années 1960 marquèrent alors la toute puissance du CCA qui censura avec une grande rigidité les comic-books. Mais son hégémonie fut progressivement remise en cause. Tout d'abord par des publications dites "underground", des comics publiés sans l'accord du CCA et vendues par des distributeurs anticonformistes. Pour eux, le fait de ne pas être soumis au sceau du Comic Code était même un gage de qualité. Cela n'atteignait pas les super-héros, mais montra que les BD pouvaient sortir de l'emprise du Code.

## II - Déclin de la censure

La deuxième étape eu lieu en 1971. Stan Lee, alors directeur de Marvel, fut contacté par le Ministère américain de la Santé afin de publier une histoire montrant les dangers de la drogue. Comme nous l'avons vu plus haut, cela allait clairement à l'encontre du CCA, la représentation, même négative, de la drogue étant prohibée par le Code. Marvel décida alors de passer outre l'interdiction et publia un épisode de Spiderman, dans le numéro 96 de *The Amazing Spider-man*, de Mai, où était introduite une scène montrant un jeune sous l'emprise du LSD se jeter par la fenêtre d'un immeuble. Le comité du CCA fut critiqué pour sa rigidité et sa prise de position vis-à-vis de l'histoire. Le fait qu'une grande maison d'édition comme Marvel Comics s'opposait ouvertement au Code dans les aventures d'un de ses héros phare entama le déclin du CCA.

En Octobre de la même année, toujours dans l'univers Spiderman, fut introduit le personnage de Morbius, un humain ayant subi une mutation génétique avec de l'ADN de chauve-souris. Le personnage correspondait alors à l'image du vampire et était dessinée sous des traits caractéristiques du vampire sans pour autant être nommé ainsi. Le Code ferma les yeux malgré une transgression manifeste et montra un début d'assouplissement. En Juin 1973, dans une des suites de l'aventure initiée dans le numéro 96 de *The Amazing Spider-man* cité ci-dessus, le scénariste Gerry Conway décida de faire mourir une innocente : Gwen Stacy, la petite amie de Peter Parker/Spiderman. Véritable dommage collatéral dans un combat opposant l'Homme Araignée avec le Bouffon Vert, le doute subsistait même quand à l'implication involontaire de Spiderman dans la mort de la jeune femme. Le comic-books enfrenait cette fois la règle de la violence et, d'une certaine manière, celle du triomphe nécessaire du bien sur le mal.

Avec l'ouverture de cette porte par Marvel, DC Comics, l'autre grande maison d'édition de super-héros, pu également traiter du problème de la drogue dans un épisode de Green Lantern. La couverture de comic-book représentait même une seringue et fut approuvée par le CCA.

Le déclin du CCA alla de plus en plus croissant et il fut rendu caduc durant les années 70. Sa disparition définitive ne fut cependant officialisée qu'en 2011.

L'instauration du Code fut pour les éditeurs, mais surtout pour les auteurs et les fanatiques de comic-books, une véritable catastrophe qui entacha la qualité des publications et donna aux comics un aspect bien trop infantile alors qu'une grande partie de son public était adulte. Pour prendre un exemple fort, la première aventure de Superman, et donc la première aventure de super-héros, aurait été elle-même contraire au Code. En effet, tout l'enjeu de ce double épisode était d'empêcher une guerre en luttant contre le marché des armes à feu. Or, en se référant au Code, la publicité, même négative, pour les armes à feu était soumise aux mêmes règles que celles contre l'alcool ou la drogue. Cette première publication était pourtant loin d'être particulièrement sombre et brillait au contraire par la présentation d'un héroïsme certain. En d'autres termes, si le Code avait été établi avant 1938, le super-héros n'aurait jamais vu le jour, les crime-comics et les horror-comics auraient disparus. Il ne serait alors resté que les BD à visée humoristique et, effectivement infantile.

On peut donc imaginer que cette vision adoucie et infantilisée du comic-books durant plus d'une décennie a favorisé cette image de "divertissement pour enfants" et cette méconnaissance des valeurs didactiques ou politiques. De là à penser que cette méconnaissance est restée ancrée dans les consciences des non-initiés jusqu'à aujourd'hui, il n'y a qu'un pas que nous sommes tenté de franchir.

## **Deuxième partie : Héros/Vilains : un double teinté de manichéisme.**

Dans cette partie, nous allons nous pencher sur les caractéristiques du super-héros mais aussi celles de son adversaire. Nous allons mettre en évidence un système de valeur inversé entre les deux figures et dégager de là plusieurs messages moraux que nous pourrions qualifier de "positifs" (nous y reviendrons plus tard) induits par ce système. Il s'agit d'une partie plutôt manichéenne qui entend montrer les aspects positifs du super-héros et les aspects négatifs de son adversaire. Nous développerons dans une partie ultérieure un propos plus nuancé.

### **A - Le super-héros, un super héros.**

Comme nous l'avons dit dans cette courte introduction, il s'agit ici de mettre en valeur l'aspect idéal du super-héros et de dresser une liste de ses caractéristiques positives.

Nous commencerons en développant plus avant la question du mythe, dont nous avons parlé avec Superman.

## I - Avatars de rôles

Nikolavitch dans *Mythe & Super-héros*<sup>20</sup>, résumait l'action du personnage mythique comme étant l'apport de l'ordre dans le chaos. Cette idée d'une lutte permanente d'un bien contre un mal : qu'il s'agisse de combattre un monstre, de fonder une ville, d'explorer des terres inconnues, le héros mythique apporte toujours une forme de lumière sur son monde. Cela peut être par la purge d'un Mal, l'établissement d'une société ou la découverte de quelque chose sur son monde (pour reprendre les exemples de Mal cités plus haut). La démarche fondamentale des super-héros n'est donc pas si différente. Superman ouvre la voie, mais chaque super-héros peut être rattaché à une mission mythique.

Prenons par exemple le personnage de Batman. Superman était appelé "l'Homme d'Acier" pour mettre en valeur sa principale caractéristique. Batman est appelé "Le Chevalier Noir" pour mettre en valeur son rôle. Car au fond, Batman est-il si différent d'un chevalier ? Etudions plus profondément certaines de ses caractéristiques. Contrairement à la plupart des super-héros, Batman est un humain qui ne dispose pas de super pouvoirs. Il est donc techniquement comme tous les autres humains. Ce qui le différencie, ce sont ses origines, ses capacités et ses décisions. Du point de vue des origines, Bruce Wayne est le riche héritier de la famille Wayne, dont la fortune s'élevait de manière colossale grâce à un grand empire immobilier et industriel. Son père était docteur et Bruce a toujours vécu dans un grand manoir, dans lequel se trouve également son majordome, Alfred Pennyworth. En transposant la situation au Moyen-âge et au temps des chevaliers, la famille Wayne était, en raison de son influence et de son rôle de propriétaire terrien, une famille noble.

Concernant les capacités de Batman, il est nécessaire de rappeler que pour endosser la cape de son alter-ego, Wayne s'est entraîné à maîtriser bien des domaines : il pratique des arts martiaux, est très cultivé, très intelligent, doté d'une mémoire eidétique, fin limier et dispose de technologie de pointe. Les récits de l'âge moderne (à partir des années 80), font de lui l'élève d'un certain Henri Ducard, dont il estimera les méthodes trop extrêmes. L'importance de Ducard dans le cas présent est d'incarner le précepteur qui prodigue une science du combat et de la tactique au jeune Wayne. Bruce est donc un personnage entraîné et dont les capacités dépassent celles du commun des mortels tout en restant humaines. On peut en cela le comparer à un chevalier, dont les caractéristiques sont du même ordre.

---

<sup>20</sup> *Mythe & Super-héros*, d'Alex Nikolavitch, 2011, Les Moutons Electriques.

Enfin, ses décisions. C'est ici que repose la différence la plus importante entre Batman et le tout venant. L'épisode 47 de *Batman*<sup>21</sup>, révèle au lecteur le nom de l'assassin des parents de Bruce Wayne, Joe Chill. On sait que c'est le meurtre brutal de ses parents qui donna à Wayne l'envie de combattre le crime alors qu'il n'était encore qu'un jeune adolescent. Dans cet épisode, un flash-back a lieu, montrant l'assassinat et le parcours de l'orphelin. Une case en particulier montre le jeune Wayne face à la tombe de ses parents, déclamant ces mots :

"Je jure de consacrer ma vie et mon héritage à traîner votre assassin en justice... et à combattre tous les criminels ! Je le jure !"<sup>22</sup>

La couverture de ce même numéro mentionne littéralement le *serment* de Bruce Wayne. C'est ce qui lui vaut son surnom et la comparaison avec un chevalier. Lui aussi à prêté serment et son histoire est fondée autour de cela. Il a prêté serment à des figures d'autorités que sont les parents de combattre le mal, le mal qui s'en est pris à eux et tout mal similaire, à l'instar d'un vassal faisant serment de défendre son suzerain et de lutter contre ses ennemis. Batman, c'est cet avatar-ci, celui de l'homme ordinaire qui se dépasse et jure fidélité à une cause, faisant preuve d'une totale *abnégation*.

On pourrait penser au premier abord que tous les super-héros font le serment de se battre pour la justice. C'est en effet le cas, de manière claire ou de manière tacite pour une grande partie d'entre eux. Mais tous ne se montrent pas dans le même rôle que Batman. Prenons l'exemple de deux autres héros de l'univers DC Comics : Green Lantern et Green Arrow.

Le premier a pour particularité de ne pas être le seul Green Lantern. En effet, les Green Lantern sont un ordre créé par les Gardiens d'Oa, des aliens d'une grande sagesse dont le but est, basiquement, de protéger la galaxie de la peur et de la guerre. Ces gardiens ont divisé la galaxie en plusieurs secteurs et à chaque secteur est attribué un Green Lantern. Le Green Lantern est choisi par deux objets magiques : une lanterne et un anneau. Pour être choisi, le Green Lantern doit ignorer la peur. Une fois membre du corps des Lantern, il se voit confier la garde de son secteur. Si le comic-book éponyme est généralement centré sur le Green Lantern humain, il n'est pas rare de suivre les aventures de certains de ses compagnons. En outre, plusieurs humains ont endossé le costume de Green Lantern. De fait, ce héros apparaît plus comme un guerrier saint : la notion de lutte de la volonté contre la peur et de défense de toute une population par un seul homme rappelle un peu la posture d'un prêcheur qui apporte une sorte d'illumination. Mais le Green Lantern répond aussi aux critères de l'administrateur. Il est un chargé d'un secteur de population vaste (puisqu'à l'échelle spatiale), doit veiller à son bon fonctionnement et rendre des comptes à une autorité supérieure. Le Corps des Green Lantern ressemble ainsi à celui d'un groupe ordonnant la société. Il est approchable en cela de la figure royale/religieuse dans la tripartition des fonctions de Dumézil.

<sup>21</sup> *Les Origines de Batman*, par Bob Kane et Bill Finger, parue dans *Batman n°47*, Juin/Juillet 1948, DC Comics.

<sup>22</sup> Voir annexe p58.

Green Arrow quand à lui est une représentation moderne de Robin des Bois. Dépourvu de pouvoir comme Batman, il porte un costume vert, un masque et se bat à l'aide d'un arc et de gadgets. Il s'oppose régulièrement aux membres de la Ligue des Justiciers en leur reprochant de ne pas suffisamment s'intéresser aux petits crimes et à la délinquance touchant le commun de la population. De par son aspect, son arme de prédilection et son intérêt pour les gens les plus modestes, il s'apparente effectivement bien au brigand de Sherwood, lui-même héros des pauvres et des petites gens.

Wolverine, membre des X-men et issu du catalogue de Marvel Comics présente quand à lui un tout autre aspect. Bien moins manichéen que la plupart des héros, il est porté sur l'alcool, le tabac. Très solitaire et d'un caractère impulsif, il est aussi violent et très sanguin. Son nom reflète cette personnalité impulsive et animale, et le héros est souvent caractérisé par sa sauvagerie. Quel aspect ou rôle peut-il donc endosser ? Celui du combat contre la noirceur intérieure. Wolverine, en s'associant à d'autres et en se rapprochant du Professeur Xavier, figure de sagesse et de tempérance, montre une volonté de s'appivoiser lui-même, de dompter la bête intérieur, le chaos. Il lutte face à sa propre aliénation et pour s'intégrer dans une société.

On retrouve une part de cette lutte avec le personnage de Hulk/Bruce Banner. Celui-ci est clairement identifiable comme un Dr Jekyll moderne. Lui-même Docteur, Banner est un scientifique brillant, posé, agréable à vivre et d'un naturel sympathique. Suite à une expérience qui a mal tourné, il se voit habité par une créature sauvage, puissante et destructrice, Hulk. Ce Hulk prend le pas sur Banner qui subit une réelle transformation lorsque celui-ci est trop stressé ou trop énervé, en somme, lorsqu'il perd le contrôle de lui-même. Wolverine était un personnage qui luttait contre sa part d'ombre et qui ne connaissait pas de dédoublement, alors que Banner est sujet à une réelle séparation de son être. Il est l'incarnation d'une forme de folie destructrice et en apparence incontrôlable. Son plus grand défi personnel est d'empêcher par sa volonté de laisser l'autre lui prendre le contrôle. On a donc une vision semblable à celle de Wolverine mais à un niveau pathologique et bien plus grave.

Nous pourrions citer encore bien des personnages ainsi, tels que Power Girl, une version alternative de Supergirl, plus âgée, plus féminine et plus mature qui accepte sa féminité et incarne d'une certaine manière le passage à l'âge adulte et l'émancipation, mais encore une fois, énumérer chaque rôle symbolique de chaque héros serait extrêmement long et d'un ennui certain, aussi, nous allons poursuivre notre étude sur le système de valeurs et de règles des super-héros.

## **II - Règles, codes, valeurs : des héros codifiés.**

En effet, un super-héros ne se définit pas uniquement par le rôle général qu'il semble incarner ou par son aspect. Un super-héros, c'est également tout un code d'honneur et

de valeurs, code généralement auto-imposé. On retrouve régulièrement ses valeurs chez plusieurs super-héros.

### 1 - Le meurtre

Une des règles les plus courantes – mais pas pour autant systématique – est celle du meurtre. Un très grand nombre de super-héros n'a jamais recours au meurtre. On peut citer parmi ceux là, la plupart des héros de DC Comics, en particulier ceux de la Ligue des Justiciers, tels que Superman, Batman, Green Lantern, Flash... Mais également bon nombre de héros Marvel, dont Spiderman. La tentation du meurtre est souvent mise en scène que ce soit sur un support papier ou télévisuel. Elle constitue souvent pour le héros un test de sa volonté. Jusqu'où peut-il tenir son engagement de ne pas devenir lui-même un tueur ? Ainsi, dans le film *The Dark Knight*, de Christopher Nolan, sorti en 2008, lorsque Batman dit au Joker qu'il n'a "qu'une seule règle" il parle de cette règle-ci. Et il s'agit d'une règle mise à mal en permanence, lorsque le héros est en voie d'assouvir sa vengeance ou lorsqu'il est provoqué par son adversaire.

En effet, il n'est pas rare qu'un adversaire signale à un super-héros que la seule façon de l'empêcher de nuire est de le tuer. Certains déséquilibrés comme le Joker aimeraient pousser le héros à commettre l'irréparable et à devenir comme eux. D'autres comme Lex Luthor ou Magneto entendent prouver au héros à quel point ce refus de donner la mort est un acte de faiblesse.

Nous le disons, cette règle n'est pas systématique chez les super-héros et n'a pas toujours été une règle. Dans ses premières aventures, Batman disposait d'armes à feu et n'hésitait pas à tirer sur ses ennemis. C'est lors de sa première aventure dans le périodique portant son nom que naît cette règle. Dans *Batman #1* de Printemps 1940, apparaissait un personnage de vilain qui allait rester dans les mémoires comme le pire ennemi de Batman et un des plus grands vilains de bande dessinée au monde : le Joker. Paradoxalement, c'est à lui qu'on doit la règle d'or de Batman, à savoir ne pas tuer. Il y avait, certes, une volonté d'adoucir la violence du personnage dont l'aspect était déjà bien plus terrifiant et sombre que celui de Superman. Mais ce qui décida de la naissance de la règle, ce fut une décision purement éditoriale. Tout simplement, les éditeurs voulaient que le personnage du Joker survive afin de pouvoir revenir combattre Batman dans de futurs épisodes. Finalement, Batman ne tua pas le Joker et depuis lors, le fait de ne pas tuer devint une règle indétachable du personnage.

Superman quand à lui ne tuait pas dans ses premières aventures. Cela venait sans doute de sa force supérieure. En effet, l'Homme d'Acier ne rencontrait pas à l'époque d'ennemis capables de le terrasser, tels que Doomsday ou Darkseid. Et la kryptonite n'exista qu'à partir de la fin des années 40. Il ne combattait au départ que des mortels, de petits gangsters dont les armes ne pouvaient même pas l'inquiéter. Superman passait alors généralement son temps à frapper ou ignorer ses adversaires selon la situation. On

peut se douter que sans encourir le moindre danger, répondre par la force létale aurait pu paraître excessif et aurait été source d'incompréhension de la part du lecteur.

Avec ces deux grandes figures qui refusent très rapidement le meurtre (dès le début des années 40), la règle commence à s'installer parmi les personnages du catalogue DC Comics. Elle devient une règle d'or et le fait de tuer devient un tabou. Si bien qu'il faut attendre les années 2000 pour voir un héros commettre l'irréparable. Il s'agit de Wonder Woman, en septembre 2005, dans *Wonder Woman Vol2 #219*.

*Wonder Woman Vol2 #219* est la conclusion (en termes d'action) de l'arc narratif<sup>23</sup> intitulé "Sacrifice" dans lequel la Ligue des Justiciers se voit confrontée... à Superman. Dans cet arc narratif, un personnage du nom de Maxwell Lord, ambigu mais globalement antagoniste de la Ligue, prend le contrôle de l'esprit de Superman. Superman contrôlé, il devient un immense danger. Wonder Woman tente de convaincre Lord de le libérer, mais celui-ci envoie l'Homme d'Acier la combattre. Après un combat acharné, l'héroïne parvient à s'éloigner de Superman et à capturer Lord dans son lasso magique. Celui-ci accepte alors de laisser Superman tranquille. Mais comme nous le disons plus haut, les vilains ont tendance à provoquer les super-héros. Maxwell Lord, alors qu'il est encore prisonnier du lasso, assure à Wonder Woman qu'il recommencera un jour, qu'il ne sera pas entravé à vie. Il la nargue en disant que la prochaine fois, il lui fera tuer un être cher ("*And the next time, he'll kill Batman or Lois... or you*") et que le lien établi entre leurs deux esprits ne peut pas être défait. Wonder Woman le soulève alors par la gorge et le force à lui dire comment rompre le lien. Il répond simplement "tue moi". On voit alors Wonder Woman briser la nuque de Maxwell Lord sans ciller<sup>24</sup>.

L'épisode se veut traumatisant par la froideur avec laquelle Wonder Woman exécute Lord alors qu'il est ligoté et impuissant. La scène ne nous montre pas la terreur dans les yeux de Lord, mais le regard implacable et résolu de l'Amazone qui lui brise le cou sans effort. Trois pages entières sont consacrées à la gravité de la situation : une montrant la réaction de Superman et deux autres celle de Batman. Superman, chancelant suite à son combat contre Wonder Woman, se montre choqué et incrédule. Il accuse son amie de meurtre et sa dernière case le montre la regardant, le visage masqué par l'ombre. On devine un regard accusateur et distant<sup>25</sup>. Un jugement est tombé de la part de Superman qui tourne les talons. Batman est montré sans son costume, se remettant de ses blessures. Wonder Woman lui explique la situation. Face à son mutisme et sa gravité, elle l'implore de lui "dire quelque chose" ("*Bruce... Say something... please*"), ce à quoi Batman répond simplement "get out" ("*vas t-en*") sans lui adresser un regard<sup>26</sup>.

---

<sup>23</sup> Un arc narratif désigne une histoire se continuant sur plusieurs numéros de plusieurs publications et formant une saga propre.

<sup>24</sup> Voir annexe p59.

<sup>25</sup> Voir annexe p60.

<sup>26</sup> Voir annexe p61.

Cet acte bien qu'enfreignant la règle du meurtre me semble être un passage fort et obligé dans le monde des super-héros de la Ligue des Justiciers. A mon sens, connaître les interdits est une chose, voir la gravité et les conséquences de leur transgression est une chose bien plus forte. C'est parce qu'il y a transgression de cette règle qu'on se rend compte à quel point elle compte aux yeux de héros tels que Batman ou Superman. Les deux comptent parmi les plus influents super-héros jamais créés, leur avis est primordial. Que ces deux figures condamnent le meurtre, quel qu'il soit, c'est renforcer l'importance de cette règle.

Un épisode animé de Batman nous enseigne aussi l'importance de ne avoir recours au meurtre. Il s'agit d'un film sorti en 2010, *Batman : Under the Red Hood*<sup>27</sup>. Ce film adapte le comic-book *Un Deuil dans la famille* (paru dans *Batman* #426 - #429 entre 1988 et 1989) ainsi que ses suites. Il reprend le célèbre meurtre du deuxième Robin, Jason Todd, par le Joker. Pour faire court, Jason Todd est assassiné par le Joker dans une scène particulièrement difficile et violente, mais réapparaît plus tard dans l'histoire sous l'identité de Red Hood. Il cherche à purger la ville de Gotham de ses criminels en n'hésitant pas à les tuer. La pègre, poussée dans ses derniers retranchements, décide de s'allier au Joker. Celui-ci tente de les tuer à son tour, toujours animé par sa folie, et fini capturé par Red Hood. La fin du film voit une confrontation entre Batman et Jason Todd, autour d'un Joker prisonnier et particulièrement fou. Todd veut tuer le Joker et veut que Batman comprenne ce choix. Batman s'entêtant à refuser le meurtre, son ancien partenaire lui demande pourquoi. Il lui demande si c'est trop difficile pour lui. Batman sursaute et répond avec une passion certaine qu'au contraire, ce serait un choix trop facile.

Batman pointe du doigt la raison pour laquelle bon nombre de super-héros refuse le recours au meurtre. Le meurtre est la marque de fabrique – aux yeux de ces héros-ci – des vilains car elle ne demande aucun contrôle de soi. C'est une voie facile dans laquelle basculer et dans laquelle on s'engouffre toujours plus. Une voie qui n'est par ailleurs pas celle de la justice puisqu'elle décide de la mort d'une personne sur une simple appréciation ou sur un affect.

## 2 - Sacrifice et Résilience

Cela nous offre une transition parfaite avec une autre valeur commune à tous les super-héros : une grande force d'esprit et une grande résilience. Qu'il s'agisse de la question du meurtre ou de faire face à toute autre forme de problème, les super-héros se montrent toujours très résistants. Pour la plupart, ils ont connu des traumatismes qui les ont poussé à devenir des justiciers. Batman ou Spiderman font face au deuil d'un ou de plusieurs membres de leur famille. Superman ou J'onn J'onzz, sont condamnés à ne revoir aucun membre de leur espèce. Iron Man manque de mourir après avoir vu les

---

<sup>27</sup> Traduit *Batman et Red Hood : Sous le masque Rouge* en français.

ravages de la guerre et des armes... En outre, la plupart des super-héros rencontrent de nombreux problèmes personnels : l'amour impossible, la solitude, l'adversité face aux criminels ou face à certains citoyens qui ne les apprécient pas, etc. Bruce Wayne/Batman vit reclus dans son manoir et abandonne l'idée d'une vie normale; Superman se retire dans sa Forteresse de Solitude, ultime lieu où il peut se retrouver lui-même; Tony Stark/Iron Man a des problèmes avec l'alcool; Peter Parker/Spiderman est un jeune homme qui peine à trouver une place dans son monde et qui a des difficultés financières.

En fait, les super-héros sont affligés des mêmes contraintes que celles dont sont affligés la plupart des gens. Ils doivent cependant y ajouter celles inhérentes à leur vie de justicier. Ils le savent mais décident de persister dans cette voie, se sacrifiant littéralement à un idéal. Cette résilience et ce sens du sacrifice fait d'eux des idoles et des exemples à suivre.

Grant Morrison, auteur de comic-books très prolifique, dit ceci au sujet des super-héros : *"We love our superheroes because they refuse to give up on us. We can kill them, ban them, mock them, and still they return, patiently reminding us of who we are and what we wish we could be."*<sup>28 29</sup>. Il pointe du doigt le fait que ces super-héros sont sans cesse soumis à tout type de traitement, que ce soit dans le monde éditorial ou dans leurs propres aventures. Mais au final, les super-héros parviennent toujours à revenir sur le devant de la scène et se relever. Comme Morrison, nous pensons que cette incroyable capacité à toujours se relever participe d'un certain enseignement. L'idée est que, quelques soient les difficultés rencontrées, il ne faut jamais baisser les bras.

### 3 - Humilité

A cette notion de sacrifice, on peut ajouter celle d'humilité. En effet, la plupart des héros ne se servent pas de leur statut de "surhomme" pour améliorer leur quotidien. Ils n'ont jamais recours au vol et ne capitalisent pas sur leur image. Peter Parker profite de la célébrité de Spiderman pour vendre des photos de lui, mais il n'en tire que peu d'argent et voit sans cesse son alter ego dénigré par son rédacteur en chef (qui déteste Spiderman). Iron Man révèle son identité au monde et s'en vante, mais il dispose déjà d'un empire industriel et d'une fortune colossale, il ne révèle son identité que par amusement. Hormis les héros riches tels que Iron Man et Batman, la plupart des autres super-héros travaillent dur pour gagner leur vie : Superman tout comme Spiderman travaille dans le milieu du journalisme; Thor est médecin; J'onn J'onzz policier... Une honnêteté qui fait montre d'une certaine modestie puisque ces personnages prennent leur rôle pour une charge plus que pour tremplin personnel.

---

<sup>28</sup> Trad.: "Nous aimons nos super-héros parce qu'ils refusent de nous abandonner. Nous pouvons les tuer, les bannir, nous moquer d'eux et pourtant ils reviennent, nous rappelant patiemment qui nous sommes et ce que nous souhaiterions être".

<sup>29</sup> Dans *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human*, Grand Morrison, 2011, Spiegel & Grau.

#### *4 - Bravoure*

En outre, le super-héros est un personnage courageux. Bien que généralement bénéficiaire de superpouvoirs ou d'une technologie supérieure et d'un bon entraînement, il n'en reste pas moins faillible et n'est pas exempt de faiblesses. Batman est un humain sans superpouvoirs et dont l'équipement est certes plus avancé que celui des autres mais qui ne lui confère pas non plus un avantage surhumain. Il risque donc sa vie en permanence. Par ailleurs, il affronte très souvent des adversaires dotés de superpouvoirs : Bane, qui se sert d'un sérum pour obtenir une force gargantuesque; Freeze qui peut congeler ses adversaires; Gueule d'Argile qui peut se transformer et se déformer en raison du fait qu'il soit entièrement fait de boue... Iron Man, bien que disposant d'une armure lui conférant l'équivalent de superpouvoirs n'en est pas moins humain. Il est vulnérable lorsqu'il n'est pas dans son armure (d'autant plus qu'il a dévoilé son identité au monde) et reste dépendant du bon état de celle-ci (s'il combat un adversaire plus puissant que lui, elle peut se retrouver endommagée). Spiderman ou les X-men sont des humains qui ont bénéficié d'une mutation les rendant plus forts que le commun des mortels, mais ils ne sont pas invincibles pour autant et affrontent des adversaires souvent plus puissants qu'eux. Même Superman réputé comme étant le plus puissant de tous les super-héros par les autres membres de la Ligue des Justiciers reste vulnérable. Il connaît des équivalents en terme de puissance (tels que Doomsday) et craint à la fois la magie et la kryptonite.

Les héros sont conscients de leur vulnérabilité mais décident malgré tout d'endosser leur costume et de combattre le crime, ce qui met en valeur leur bravoure et leur combattivité. En cela, on peut les rapprocher à nouveau des héros mythiques qui brillent de cette même caractéristique.

### **III - Anonymat et alter ego**

Nous avons évoqué la notion d'humilité peu avant. Elle repose principalement sur une des caractéristiques principales du super-héros : l'identité secrète. Tous les super-héros ont une double identité, même si certains comme Tony Stark décident de la divulguer.

Cette double identité est intéressante de bien des façons.

#### *1 - Symbole*

Avant tout, elle permet au héros de se sortir de sa condition d'être identifiable et d'accéder au rang de symbole. Outre la protection que cela offre à ses proches ou à lui-même, cela renforce avant tout son pouvoir. L'identité, le nom, le costume... tout cela

participe d'une grande mise en scène et d'un art du coup de théâtre qui font que le super-héros marque les mémoires de ses adversaires (et au passage, des lecteurs/spectateurs). Combattre le crime, c'est bien. Mais opérer en tant qu'avatar inidentifiable de la Justice, c'est encore mieux. Ce n'est pas Bruce Wayne, le milliardaire philanthrope qui se bat dans les rues de Gotham City, c'est Batman, un être fort, rapide, intelligent qui se dissimule dans le noir et est toujours au bon endroit au bon moment. Cette image de l'être innommable élève le personnage sous le costume à un rang de puissance et de crainte bien plus élevé. On en vient à se demander qui il est vraiment et à se nourrir de fantasmes. Les comics et les films ont souvent exploré la représentation du héros chez les malfrats ou la population. L'humanité de Batman est ainsi souvent remise en cause par les petits criminels qui se demandent s'il n'est pas un mutant ou un monstre.

Dans "Les origines de Batman" (*Batman #47*, de Juin/Juillet 1948), Bruce Wayne qualifie les criminels de "par essence lâches et superstitieux" et entend incarner une créature de la nuit afin de leur insuffler la terreur. C'est alors qu'il aperçoit une chauve souris et décide de prendre l'apparence de cet animal lors de ses sorties nocturnes. La plupart du temps, l'identité secrète est définie par la mutation ou le pouvoir particulier du héros. Spiderman se déguise en araignée parce que son ADN a été mélangé à celui d'une araignée et qu'il dispose d'aptitudes similaires. Les Green Lantern se nomment ainsi en raison de la lanterne magique qui alimente leur anneau, anneau leur conférant leur pouvoir. Captain America est appelé ainsi et porte un costume aux couleurs des Etats-Unis parce qu'il est issu d'un programme d'amélioration génétique de l'armée américaine dont le but est de produire des super soldats. Tous autant qu'ils sont, ils dépassent leur propre personne, ils sortent de leur condition d'humain normal afin de devenir plus.

La chose est poussée au plus loin avec le personnage de V dans le comic-book *V pour Vendetta*, d'Alan Moore (paru par série entre 1988 et 1989) et le film éponyme réalisé par James McTeigue en 2006. Dans le comic-book comme dans le film, le personnage de V n'est connu que sous cette identité. Son visage est dissimulé par un masque représentant Guy Fawkes<sup>30</sup> et n'est jamais révélé au lecteur/spectateur. On sait que le pseudonyme V vient du chiffre romain *cinq*, numéro de la cellule dans laquelle il avait été emprisonné par le régime fasciste dans le passé<sup>31</sup>. V se présente comme un justicier, un anarchiste révolutionnaire dont le but est de déchoir le pouvoir despotique en place dans l'histoire. Qualifié de terroriste par le gouvernement et ayant un rôle ambigu dans le comic-book, il n'en reste pas moins un personnage qui brille d'intérêt grâce à son anonymat. Dans le film, le personnage est clairement idéalisé, l'ambiguïté du comic ayant été largement atténuée. Mais dans les deux œuvres, l'accent est mis sur le fait qu'il

<sup>30</sup> Révolutionnaire, membre de la Conspiration des poudres de 1605, visant à renverser le roi James 1<sup>er</sup> d'Angleterre et son gouvernement.

<sup>31</sup> Dans le comic-book, le Royaume Uni de 1997 est sous le joug d'un régime totalitaire ayant largement recours aux emprisonnements politiques.

incarne un opprimé du système qui s'insurge et agit contre lui. C'est un opprimé, sans identité, sans visage, sans nom, un opprimé parmi d'autres et donc une représentation de tous les opprimés. Il agit en tant que symbole. Il est donc impalpable et incoercible. C'est du moins l'idée qu'il veut insuffler. Bien qu'il meure à la fin (de sa propre volonté), il cherche à ne pas agir en tant qu'homme défini et identifiable par le régime. C'est avec le personnage de V qu'on parvient à comprendre l'étendue de l'importance de l'identité secrète : le super-héros n'est pas un homme ou une femme, c'est une idéologie.

## 2 - Humanisation

Mais là n'est pas le seul intérêt de la double identité, du moins, pas à mon sens. Car, dans la logique des choses, c'est le héros qui est créé avant l'identité civile. Les auteurs ont tout d'abord cherché à créer des super-héros, pas des hommes ordinaires. Le fait que ça se passe dans ce sens et non dans l'autre est intéressant. Nous avons soulevé au dessus l'importance d'une identité secrète pour le héros. Mais si le héros est créé avant le civil, pourquoi s'encombrer à créer le civil ? La réponse nous apparait assez simple mais aussi très importante : si une des deux identités permet de grandir le héros et de lui faire dépasser sa condition, l'autre identité lui permet de s'humaniser. C'est là tout l'art d'être un super-héros. Un super-héros, c'est avant tout une personne qui se dépasse mais à laquelle on peut s'identifier. Alan Moore, auteur de *Watchmen*, fait d'ailleurs dire à un de ses héros "Il y a une notion que je voudrais voir enterrée : la personne ordinaire. Ridicule. Il n'y a pas de personnes ordinaires."<sup>32</sup>. Il est amusant de voir que le personnage disant cette phrase, Adrian Veidt, est un super-héros sans superpouvoirs. Il est donc comme Batman, un homme "normal" qui agit de manière "anormale". Mais la chose à retenir ici, c'est qu'un super-héros n'est pas plus extraordinaire qu'une personne du commun, il est simplement extraordinaire différemment. Moore semble couper la distinction entre super-héros et êtres humains et met donc en avant une volonté d'humanisation du héros.

Pour participer à l'humanisation des héros, nous pouvons remarquer la diversité et la complexité de leurs identités civiles. Ces identités sont d'ailleurs sans cesse étoffées et continuent d'être soumises à des relectures et des réinventions aujourd'hui. Il y a Bruce Wayne, le milliardaire accablé par la solitude et souffrant du deuil de ses parents; Peter Parker le jeune perdu qui connaît les mêmes difficultés qu'un jeune travailleur ou qu'un étudiant; Tony Stark, le passionné de technologie, de gadgets... une sorte de Bill Gates plus branché; Bruce Banner est un scientifique sérieux et pondéré qui cache en lui une forte colère (il est battu dans son enfance par son père qui se trouve également avoir tué sa mère). Il représente toute personne dissimulant ses problèmes jusqu'à l'explosion, symbolisée par Hulk; Les X-men quand à eux sont généralement des jeunes (où on été des jeunes) dont les capacités et le changement sont source d'effroi. La mutation

<sup>32</sup> Adrian Veidt, dans *Watchmen*, par Alan Moore et Dave Gibbons, 1986-87, DC Comics.

apparaissant à l'adolescence, elle est un parallèle évident de la puberté et du passage à l'âge adulte, souvent accompagné d'une perte de repères de la part de l'adolescent...

Les origines et identités civiles peuvent correspondre à tout type d'individu, que ce soit par rapport au rang social du héros ou par rapport à sa psychologie. Ils ne sont pas tous formatés sur un même modèle, bien que certaines récurrences existent, et ouvrent ainsi la voie à de multiples possibilités d'identification de la part du lecteur. Ainsi, le super-héros s'humanise en créant un lien, une connexion particulière avec telle ou telle personne. Il est assez amusant de questionner les fans de super-héros au sujet de leur héros préféré. On remarquera que la préférence n'est pas dictée par la puissance ou les capacités du héros dans la plupart des cas, mais par un rapport particulier d'affinités avec celui-ci. Ainsi, alors que mon père préférerait le personnage de Spiderman, le jeune homme un peu casse-cou faisant des acrobaties dans les rues de New York, j'ai toujours été plus proche de Batman en raison de mon calme et de mon aspect introverti.

En plus de cette identification, on peut noter une autre caractéristique qui permet l'humanisation du héros : l'anthropomorphisme. Si on regarde bien, la plupart des super-héros sont très clairement anthropomorphes. Une grande partie d'entre eux sont des humains ayant ou non subi une mutation ou une altération de leur ADN, mais humains. Ils gardent une apparence humaine, comme leur alter ego en témoigne. Ni Peter Parker, ni Flash ne sont cosmétiquement impactés par leur condition de super-héros. Même les super-héros non humains sont généralement très proches d'êtres humains. Le plus évident est évidemment Superman. Bien que natif d'un autre monde, rien ne le différencie d'un terrien. Un personnage comme le martien J'onn J'onzz bien que naturellement vert, se sert de son pouvoir de métamorphose pour se mêler aux humains et leur ressembler. Outre l'aspect physique, on peut remarquer chez un grand nombre de héros – pas tous mais une majorité – l'usage des termes "man", "woman", "girl" ou "boy" dans leur pseudonyme : Superman, Batman, Wonder Woman, Iron Man, Spiderman, Supergirl, etc. Cet emploi massif des termes énumérés dénote une volonté de faire un lien entre le héros et l'être humain. Ce sont avant tout des hommes et des femmes, comme nous.

Avec cette connexion, on crée une proximité entre un lecteur/spectateur et un super-héros. De cette proximité et grâce aux valeurs véhiculés et incarnés par le héros, on permet au lecteur/spectateur de retenir des leçons morales, de courage, d'inspiration. Mais les super-héros participent aussi activement à l'enseignement.

#### **IV - Mentors et éducateurs**

Si le héros peut induire de bons principes et des valeurs nobles, il peut aussi agir en tant que mentor ou éducateur. Le fait que plusieurs d'entre eux soient titulaires de diplômes d'études supérieures (Iron Man, Bruce Banner, Thor/Donald Blake, le Professeur Xavier...) tend à faire d'eux des figures d'enseignement, mais c'est principalement par le

biais de l'acolyte que le super-héros accède au rang d'éducateur. On peut citer trois figures importantes : Batman, Superman et le Professeur Xavier (ou Professeur X).

### 1 - Charles Xavier : super-professeur

Des trois personnages, c'est à n'en pas douter le Professeur Xavier qui fait le plus figure d'enseignant dans une optique scolaire. Charles Xavier est un des mutants les plus anciens de l'univers X-men, ce qui le prédispose à en faire une figure potentielle d'enseignant. De même, ses nombreuses pérégrinations (en Asie, en Europe, au Moyen-Orient...) peuvent le participer de la même élaboration. Mais le plus significatif reste l'école des mutants qu'il fonda, sous le nom d'Institut Xavier.

C'est justement par le biais de ses voyages et de son contact avec les mutants, alors qu'ils étaient encore peu répandus et peu connus, que Xavier comprend que les mutants sont une espèce à part entière en train d'émerger<sup>33</sup>. Il se trouve très tôt confronté à Magneto, un autre mutant, qui estime que les humains ne pourront jamais s'entendre avec son espèce. Xavier, soucieux d'une cohabitation et fervent défenseur de cet idéal, décide de fonder son Institut dans un manoir reculé et de prendre sous son aile de jeunes mutants afin de les aider à contrôler leurs pouvoirs. Le professeur est persuadé qu'humains et mutants pourront vivre en paix si ces derniers ne représentent pas une menace pour l'humanité. Il fonde également une équipe de mutants apte au combat, les X-men (en référence à Xavier), dont le but est de s'opposer aux mauvais mutants et à Magneto. Charles Xavier opère donc réellement comme un enseignant : il permet l'acquisition de nouvelles connaissances (notamment par la maîtrise des pouvoirs mutants) mais dispense également un enseignement moral (d'humilité, chaque mutant apprenant qu'il n'est pas supérieur aux humains à cause de sa mutation, et de tolérance).

On peut aussi remarquer que le Professeur X est désigné comme enseignant par ses caractéristiques de super-héros. Très tôt victime d'une paralysie, il ne dispose pas de l'usage de ses deux jambes<sup>34</sup> et reste constamment dans un fauteuil roulant. Qu'on se rassure, ce n'est pas le fait d'être pourvu d'un handicap qui fait de lui un enseignant. Mais ce handicap souligne le fait qu'il ne brille pas par sa puissance physique, mettant en valeur par contraste son intellect et sa patience (le handicap physique interdisant aussi une certaine fougue). Cette caractéristique physique va de pair avec le pouvoir même du Professeur. Dans l'univers Marvel, Charles Xavier est considéré comme le plus puissant télépathe connu : il est non seulement capable de lire dans les pensées, mais peut également communiquer avec n'importe quelle personne sur Terre ou dans l'espace (à condition qu'elle ne soit pas trop éloignée) et est même capable de contrôler les gens par la pensée. Cette capacité met en relief une chose : Xavier est une personne dont la puissance de l'esprit est immense. Et cette toute-puissance de l'esprit, c'est une

<sup>33</sup> Dans l'univers X-men, on appelle les mutants *homo superior*, les distinguant des humains, *homo sapiens*.

<sup>34</sup> Il récupère l'usage de ses jambes à plusieurs reprises mais fini toujours par se retrouver paralysé.

métaphore de son rôle de professeur. Il n'est pas puissant comme Hulk, il n'est pas non plus intelligent de la même manière que Bruce Wayne ou Tony Stark, il est la force de l'esprit, du cerveau, par excellence et de fait, une incarnation de la connaissance et de la sagesse.

## 2 - Batman : précepteur par excellence

Le personnage de Batman est lui aussi particulièrement intéressant. Bien que dépourvu de superpouvoirs, il est admis que Batman est un être humain hors du commun. Disposant d'une forme physique particulièrement grande et d'un entraînement au combat rapproché de qualité, il s'avère être un combattant redoutable<sup>35</sup>. Il dispose également d'une mémoire eidétique qui lui permet de parler couramment un nombre inconnu et sans cesse croissant de langues (dans les séries animées, on le voyait même parler des langues de pays fictifs) ainsi que d'avoir une connaissance très étendue dans la recherche scientifique de tout type, le domaine de la culture ou de l'art. Dans la série animée *La Ligue des Justiciers*, Aquaman sous-entend que Batman est également très bon aux échecs. Il est aussi considéré comme le plus grand détective au monde. Cela fait de lui une personne très complète, aux champs de connaissances extrêmement étendus et par conséquent, un mentor potentiel très intéressant.

Ce rôle de mentor, il l'assume dès 1940 et l'apparition de Robin. Ce personnage devenu quasiment aussi emblématique que Batman est généralement un jeune garçon que Batman prend sous son aile. Il existe cinq versions différentes de Robin, bien qu'on n'en connaisse généralement qu'une. Dick Grayson est le premier à porter le costume et sans doute le plus intéressant. Il est proche de Batman dans ses origines : jeune orphelin, il est persuadé que la mort de ses parents n'est pas accidentelle. Lorsqu'il découvre que Bruce Wayne, qui l'avait recueilli, n'est autre que Batman, il lui demande son aide et devient le premier Robin. Dick est formé par Batman qui lui enseigne son code de conduite, ses méthodes d'investigations et d'entraînement. Il l'entraîne à la manière d'un précepteur comme on a pu le voir pour des rois antiques<sup>36</sup> ou de la même façon que dans des œuvres de fiction telles que *Star Wars*<sup>37</sup>. Il est particulièrement intéressant de voir une des conséquences de cet entraînement. Dick Grayson est entraîné à être comme Batman. Or, de Novembre 1994 à Janvier 1995, Bruce Wayne se trouve dans l'incapacité d'endosser le costume de Batman<sup>38</sup>. Après plusieurs conflits de succession entre divers personnages, Dick Grayson devient temporairement le nouveau Batman.

<sup>35</sup> Il est même capable de s'opposer à des méta-humains, autrement dit, des gens dotés de superpouvoirs.

<sup>36</sup> Alexandre le Grand avec Aristote ou Néron avec Sénèque.

<sup>37</sup> Dans *Star Wars*, les Jedi ou Sith enseignent leur sagesse et leur art du combat à un unique apprenti, de la même manière que dans la relation Batman/Robin.

<sup>38</sup> L'arc narratif "Knightfall" se conclut sur une victoire de Bane qui brise le dos de Batman. Le comic-book a notamment inspiré le film *The Dark Knight Rises*, de Christopher Nolan, sorti en 2012.

Le fait que le premier disciple de Batman porte un temps son costume parachève l'idée d'un enseignement prodigué par le maître à un élève. Dick Grayson était déjà connu à l'époque pour avoir renoncé au costume de Robin et être devenu un héros émancipé, Nightwing<sup>39</sup>. On a donc trois phases dans le développement de Dick Grayson :

- 1<sup>ère</sup> phase : celle de l'acolyte Robin, en formation.
- 2<sup>ème</sup> phase : celle de Nightwing, émancipé et, d'une certaine manière "diplômé", instruit.
- 3<sup>ème</sup> phase : accession temporaire au rôle du maître, Batman, avant de reprendre son identité propre.

Les autres robins se montrent moins riches en termes d'accomplissement mais apportent toujours une certaine nouveauté. Jason Todd est un jeune perturbé, impulsif et violent mais disposant d'un grand potentiel. Il est une incarnation du jeune délinquant qui peut être éduqué et ramené dans le droit chemin.

Tim Drake est un jeune prodige. Enthousiaste et très intelligent, il devine très tôt l'identité de Nightwing et de Batman. Prenant un peu le contre-pied de Todd, Drake est l'image du jeune surdoué dont on développe les talents.

Stéphanie Brown (oui, un Robin féminin) est encore différente. Déjà précédemment connue comme Spoiler, un autre super-héros, elle prend le relais de Tim Drake après l'émancipation de ce dernier. Elle ne reste pas longtemps dans le costume de Robin, étant renvoyée par Batman pour insubordination. Par la suite, elle endosse à nouveau le costume de Spoiler et collabore avec Batman avec une grande docilité. Ici, on a à faire à la "tête brûlée", dont le comportement conduit à une exclusion et qui fini par apprendre de ses erreurs.

Enfin vient le personnage de Damian Wayne. Fils de Bruce Wayne et de Talia Al'Ghul (elle-même fille d'un des pires ennemis de Batman, Ra's Al'Ghul), il incarne en quelque sorte l'impulsivité et le caprice. Prétendant un temps au rôle de Batman lors de la disparition de Bruce Wayne, il doit collaborer avec Batman/Dick Grayson sous l'identité de Robin. Il reste néanmoins convaincu qu'il est l'héritier légitime du Bat-costume. Damian est à mon sens important sous deux angles :

- Premièrement, il offre à Dick Grayson la possibilité de mettre en œuvre son rôle de maître une fois le costume de Batman endossé, le tout avec un disciple des plus trublion.
- Deuxièmement, Damian représente le fils capricieux, hautain et le défi de l'éducation parentale pour Bruce Wayne et Talia Al'Ghul. Bien que la relation père-fils ait toujours été présente (plus ou moins fortement) entre Batman et Robin<sup>40</sup>, la question est ici soulevée encore plus fortement. Les échecs de Damian ne sont-ils pas d'une certaine

<sup>39</sup> En 1984 dans *The new Teen Titans* #39.

<sup>40</sup> Le premier Robin, Dick Grayson a même été adopté par Bruce Wayne.

façon, ceux de ses parents ? L'idée de ce personnage est d'offrir une autre forme de défi au précepteur qu'est Batman.

### 3 - *Superman, un idéal à atteindre.*

Superman est encore un éducateur différent. Il n'est pas comme Charles Xavier et ne fonde aucune école. Il n'est pas non plus comme Batman puisqu'il n'a pas autant de disciples. Il est cependant un modèle.

Il est un modèle avant tout pour Supergirl<sup>41</sup>. Dans sa première version, Supergirl est une jeune kryptonienne, Kara Zor-El, cousine de Superman. Elle arrive sur Terre après lui alors qu'il officie déjà en tant que super-héros<sup>42</sup>. Gardée secrète au départ par son cousin qui tente de la protéger, elle prend exemple sur lui. Superman lui enseigne ses valeurs et lui apprend à vivre au sein de l'humanité. Soucieuse de devenir aussi forte et bonne que son illustre parent, Supergirl est dévouée et sans cesse prête à l'aider. Disposant des mêmes capacités que Superman, elle n'a pas autant besoin d'entraînement qu'un personnage comme Robin. Elle doit donc surtout s'inspirer du personnage de Superman.

Nous en parlions précédemment, il existe une version alternative de Kara Zor-El nommé Power Girl, plus féminine et plus mature. Elle représente en quelque sorte la jeune Supergirl qui aurait bénéficié du modèle de Superman au point d'acquérir sa place propre dans l'univers. Cette émancipation a été de nombreuses fois exploitée au fil des récits. Dans l'histoire fictive<sup>43</sup> "La mort de Superman" (parue dans *Superman #149* en 1961), Superman est tué par Lex Luthor et la fin de l'histoire voit Kara reprendre le flambeau (un case du comic nous montre notamment une Une de journal dont le titre est "Supergirl reprend la croisade de Superman"). Dans cette même histoire, Supergirl se révèle au monde en portant un costume de Superman dont elle surgit (imageant parfaitement cette naissance d'une Kara parvenue au niveau de son modèle)<sup>44</sup>.

Egalement dans la série animée *La Ligue des Justiciers*, un court arc est dédié au fait que Supergirl tente de ressembler de plus en plus à Superman (elle adopte même un costume plus proche du sien) et à se faire remarquer (de nombreux autres héros signalent à Superman le fait que sa cousine l'admire mais qu'il ne semble pas s'en rendre compte). A la fin de cet arc, Supergirl et d'autres personnages sont emmenés dans le futur afin d'aider les descendants de la Ligue des Justiciers. La jeune femme fini par se

<sup>41</sup> Première apparition dans Action Comics #252 – Mai 1959.

<sup>42</sup> L'oncle de Superman et quelques kryptoniens sont censé avoir survécu à la destruction de Krypton grâce à la dérive dans l'espace de la ville d'Argo. Mais la survie étant temporaire, les parents de Kara décident d'envoyer leur fille sur Terre où il savait qu'un autre kryptonien œuvrait en tant que super-héros.

<sup>43</sup> De nombreux comics relatent des histoires "fictives" ou "imaginaires" dans lesquelles les héros se marient, meurent ou font tout type de choses qui sont considérés comme n'entrant pas dans la chronologie officielle du personnage.

<sup>44</sup> Voir annexe p62.

sacrifier en restant dans le futur afin que ses compagnons puissent repartir. Dans cette vision, on nous montre une Supergirl souffrant de vivre dans l'ombre de Superman et qui fini par commettre un acte d'héroïsme ultime, accédant finalement à son statut d'héroïne à part entière.

La position de Superman en tant que plus grand héros ayant jamais existé lui permet d'être sans cesse admiré par ses semblables et par les gens du commun. En tant qu'une des principales figures de la Ligue des Justiciers, il est un modèle pour les autres héros plus modestes. De même, de nombreux civils lui vouent une grande admiration, tel que Jimmy Olsen, le photographe du Daily Planet. Superman incarne une sorte de symbole absolu de l'héroïsme. Dans le dernier film centré sur le héros, *Man of Steel*<sup>45</sup>, on peut entendre le père de Superman, Jor-El dire ces mots : *"Tu donneras au peuple de la Terre, un idéal à atteindre. Ils se rueront sur tes pas, ils trébucheront, ils tomberont. Mais le moment venu, ils te rejoindront dans le soleil. Le moment venu, tu les aideras à accomplir des miracles"*.

Il est intéressant de constater que ces mots sont issus d'un film sorti 75 ans après la première apparition de Superman dans la bande dessinée. On peut y voir une vision-bilan de l'influence du héros dans le monde du comic-book, mais également dans le monde en général. Car la renommée de Superman est à ce point immense dans notre culture qu'il est impossible, même sans s'intéresser au personnage de ne pas le connaître. On me faisait également remarquer il y a peu que la musique du premier film, composée par John Williams, était à l'instar de celle de Star Wars ou de 2001, L'Odyssée de l'espace, connu de tous, même de ceux n'ayant pas vu le film.

Superman, c'est l'exemple à suivre. C'est le version ultime du justicier, de la force, de la grandeur. Il tombe mais n'est jamais mis en échec. Il fait des erreurs mais parvient à se dépasser. Dans la phrase de *Man of Steel* citée plus haut, l'idée est que Superman est un modèle et qu'on peut avec atteindre son niveau si on persiste et persévère dans cette voie.

L'impact du personnage sur la culture mondiale a largement dépassé le cadre de la bande dessinée, aussi, il a pu devenir une icône et un héraut politique.

## V - Hérauts politiques

Il n'est pas anodin que les super-héros soient des vecteurs d'idées sociales ou politiques. Incarnant des valeurs positives, ils sont naturellement disposés à être des exemples de progrès.

---

<sup>45</sup> Réalisé par Zack Snyder et sorti le 19 Juin 2013.

Superman, a largement dépassé son rôle premier de personnage de fiction. Dès sa première aventure, il se battait pour éviter une guerre, guerre déclenchée par le lobbysme des armes. Mais tout au long de leur histoire, les super-héros ont véhiculé des messages similaires. Ainsi, dans *Superman IV*, sorti en 1987, on peut voir le kryptonien participer au désarmement nucléaire mondial en projetant tous les missiles intercontinentaux dans le soleil. Dans la série animée de 1997, il participait également au désarmement nucléaire, ainsi que dans plusieurs comics.

Wonder Woman est un personnage dont le principal combat officieux est l'acceptation des femmes à leur juste valeur dans la société des années 1940. En 1944, son créateur, William Marston s'exprimait au sujet de son personnage dans *The American Scholar*. Il disait alors : *"Même les filles ne voudront pas être des filles tant que nos archétypes féminins manqueront de force, de vigueur et de puissance. Comme elles ne veulent pas être des filles, elles ne veulent pas être tendres, soumises, pacifiques comme le sont les femmes bonnes. Les grandes qualités des femmes ont été méprisées à cause de leur faiblesse. Le remède logique est de créer un personnage féminin avec toute la force de Superman plus l'allure d'une femme bonne et belle."*<sup>46</sup>

Les X-men sont une image de la discrimination. Outre la question du passage adulte en parallèle de celle de la mutation, force est de constater que l'affrontement entre le Professeur X et Magneto tourne essentiellement autour de cette question. Xavier pense que malgré la différence, les mutants et les humains peuvent coexister. Magneto, dont les origines font de lui un enfant juif rescapé de la Shoah, incarne le différent qui a peur d'être discriminé. Il a connu ça durant son enfance et est persuadé que l'histoire va se répéter pour des raisons similaires. Xavier lutte sur deux fronts : le premier pour montrer au monde que les mutants peuvent s'intégrer et vivre normalement et en paix avec les humains; le deuxième pour éviter aux mutants de craindre leur différence.

Magneto quand à lui est un exemple du discriminé qui renforce le clivage en agissant comme ses oppresseurs. Le discours porté est contre la discrimination mais également contre une forme de communautarisme qui, finalement, participe d'une autre discrimination.

On peut également trouver dans les comic-books plusieurs luttes contre l'homophobie. Plus haut, nous avons parlé du Comic Code. Dans ce code était stipulée une interdiction de représenter des amours illicites. A l'époque, l'amour homosexuel en faisait partie. Il faut s'avoir que, bien que le Code était tombé en désuétude dès les années 70, il avait continué d'évoluer, s'assouplissant de plus en plus. En 1989, un revirement avait eu lieu, intégrant les homosexuels aux groupes qui ne devaient pas être soumis à la discrimination (comme les groupes ethniques ou religieux). Mais déjà avant cela, on pouvait trouver des prises de positions plus ou moins explicites contre l'homophobie.

---

<sup>46</sup> "Why 100,000,000 Americans read comics" dans *The American Scholar*, vol 13, n°1, (p35-44), 1944.

Le personnage de Wonder Woman est issu d'un peuple exclusivement féminin dont les a priori contre les hommes sont plutôt tranchés. Bien que Wonder Woman ne soit pas homosexuelle elle-même (plusieurs romances lui sont prêtées, notamment avec Batman), la société dont elle est issue fit d'elle une icône du mouvement gay au Etats-Unis.

Dans *Watchmen*, d'Alan Moore, paru entre 1986 et 1987, une justicière, Silhouette est exclue du premier groupe de héros en raison de son homosexualité. Dans l'adaptation filmique de 2008, le générique d'ouverture présente une scène où deux lesbiennes sont assassinées en raison de leur orientation sexuelle. Moore dénonce également ces discriminations dans *V pour Vendetta* (1988-1989) où une jeune femme lesbienne est persécutée et enfermée par le régime fasciste.

Enfin, tout simplement, le fait que plusieurs héros comme Superman soient issus d'une autre planète et soient tout à fait anthropomorphes est d'une certaine manière un discours contre la xénophobie.

## **B - Vilains**

Mais si les super-héros sont des incarnations de valeurs positives et des vecteurs de tolérance ou de paix, leur incroyable force d'inspiration et d'exemplarité vient également du contraste qu'on peut établir entre eux et leurs ennemis.

Si au départ, les super-héros affrontaient principalement des corrompus, des malfrats, des caïds de la pègre ou tout autre ennemi commun, dirons nous, ils ont rapidement eu à faire à des génies du crime ou des forces surpuissantes : des super-vilains.

Comme le dit l'adage, "A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire". C'est un peu la même chose ici. Sans ennemi capable d'inquiéter le héros, son combat devient plus un amusement qu'autre chose. Si l'adversaire se montre extrêmement dangereux, le héros peut ainsi accomplir des prouesses et accéder au rang d'exemple pour tous.

### **I - Des miroirs opposés.**

Les principales caractéristiques d'un méchant de comic-book usuel est d'être une figure inverse de celle du héros. Etudions plusieurs cas intéressants.

#### ***1 - Le Joker***

Le Joker est un des personnages les plus emblématiques du monde des super-héros, bons et mauvais personnages confondus. Il est un des plus anciens (1940 pour sa

première apparition) et un des plus représentés dans divers médias (plusieurs films, séries, films d'animations et même jeux vidéo). Il est aussi, et ce n'est pas inintéressant de le signaler, le seul personnage issu d'une bande dessinée de super-héros à avoir été oscarisé<sup>47</sup>.

Le Joker est de loin le pire ennemi de Batman. Alors que le justicier masqué incarne une rigueur et une volonté d'ordre, le Joker est une figure absolue de la folie et du chaos. Lui-même s'en revendique très largement. Violent par essence, il est aussi cruel, sadique. Bien que lui aussi dépourvu de pouvoirs, il est à l'origine de la mort d'un Robin (Jason Todd) et du handicap de Barbara Gordon (Batgirl). Il se complet dans le meurtre et la destruction.

En tant que figure du chaos, il n'obéit à aucune logique. Dans le film de Christopher Nolan, *The Dark Knight* (2008), Alfred fait remarquer que certains criminels ne sont pas attirés par le gain, qu'ils n'obéissent à aucune cohérence et ne rêvent que de "voir le monde brûler", en faisant référence au Joker. Dans le comic-book *Joker*, de Brian Azzarello<sup>48</sup>, le Joker conclut un accord avec un criminel avant de le quitter. Une fois sorti de la pièce, il revient et abat froidement ledit criminel, sans raison apparente.

Dans *The Killing Joke*<sup>49</sup>, il tente de rendre fou le commissaire Gordon. Son but n'est que de semer le chaos, les larmes et la folie derrière lui. Dans *The Dark Knight Returns*<sup>50</sup>, l'auteur présente un Batman âgé qui revient combattre le crime après une période d'inactivité. Dans ce comic-book, le Joker, qui était en état catatonique à l'Asile d'Arkham, reprend son activité et s'évade dès que le retour de Batman est officialisé. Il agit clairement comme ennemi juré du Chevalier Noir et ne rêve que de le combattre jusqu'à ce qu'un des deux ne tue l'autre.

On peut remarquer également, la différence esthétique entre les deux personnages. Batman porte un costume sombre évoquant la nuit et les chauves-souris alors que le Joker porte un accoutrement plutôt habillé et haut en couleur. Sa peau est d'un blanc immaculé, ses lèvres rouges, ses cheveux verts. Il revêt un grand costume où le violet et le vert dominant. Là aussi, alors que le déguisement de Batman reflète sa noirceur et sa rigueur, celui du Joker rappelle à la fois son aspect clownesque et sa folie (par l'abondance de couleurs criardes).

La panoplie du personnage est aussi à prendre en compte. Comme Batman, il use de nombreux gadgets, opposés à ceux du Chevalier Noir. Alors que Batman insiste sur la discrétion, la disparition et des techniques de combat ou armes non létales, le Joker use

---

<sup>47</sup> En 2008, le film *The Dark Knight*, de Christopher Nolan est le premier film de super-héros à remporter un Oscar d'interprétation : celui du meilleur second rôle, attribué à titre posthume à Heath Ledger pour son interprétation du Joker.

<sup>48</sup> Publié en 2008 par DC Comics.

<sup>49</sup> 1988, par Alan Moore (scénario) et Brian Bolland (dessin), publié par DC Comics.

<sup>50</sup> 1986, par Frank Miller, publié par DC Comics.

de gaz hilarant, d'explosifs et d'armes à feu, le rendant, jusque dans ses méthodes d'action, très opposé au Batman.

## *2 - Lex Luthor*

Un autre méchant intéressant est l'ennemi suprême de Superman : Lex Luthor. Contrairement au super-héros, Luthor ne dispose d'aucun pouvoir. On peut se demander comment il peut être un tel adversaire pour l'Homme d'Acier dont les capacités dépassent l'entendement.

Luthor agit comme un opposé exact de Superman. Superman est fort, indestructible, droit, courageux et honnête. Il agit au grand jour et son alter ego, Clark Kent, est originaire d'une famille de paysans du Kansas et travaille comme simple reporter dans un journal. Lex Luthor est un homme riche, à la tête d'un grand empire industriel et financier. Il brille par une grande ambition (qui le pousse même à briguer la présidence des Etats-Unis), un ego démesuré et une intelligence exceptionnelle (qui a souvent été comparée à celle de Batman). A l'inverse de Superman, il n'agit que rarement en public, se cachant derrière une image de philanthrope. Il échafaude de nombreux plans sournois, use de tromperie et n'hésite pas à se servir d'intermédiaires pour accomplir ses méfaits.

C'est l'exact opposé de Superman, autant dans sa façon d'agir que dans ses capacités. Il est également très différent du Joker dans le sens où ses actes sont réfléchis et ont un but. Il ne laisse rien au hasard et, bien qu'il collabore avec le Joker à quelques occasions, il préfère ne pas avoir à faire à lui, car il le juge trop instable.

## *3 - Autres méchants*

On peut citer de nombreux autres méchants emblématiques, le nombre de vilains étant généralement plus élevé que le nombre de héros. Si nous consacrons une sous partie entière à chacun d'entre eux, cela s'avérerait très long. Parmi ceux que nous aimerions encore citer, on trouve les personnages de Sinestro, Green Goblin, Loki, Darkseid et Double Face. Dans le cadre d'une mise en avant des oppositions héros/vilains, nous pourrions à nouveau parler de Magneto, opposé à Charles Xavier, mais nous reprendrions alors beaucoup trop d'éléments déjà soulignés précédemment.

### **Sinestro**

Sinestro est un personnage issu de l'univers DC Comics et plus particulièrement de l'univers Green Lantern. A l'origine membre du Corps des Green Lantern et formateur

du Green Lantern Hal Jordan<sup>51</sup>, il se retrouve toujours banni du Corps. C'est généralement à cet instant qu'il entreprend de se venger et se fait forger un anneau jaune<sup>52</sup> durant son exil. Avec cet anneau, il agit comme un opposé parfait du Green Lantern : ses pouvoirs sont équivalents aux siens et lui permettent de créer exactement les mêmes choses. De plus, la puissance de l'anneau de volonté et de celui de peur sont égales, faisant que Sinestro et Hal Jordan peuvent se vaincre mutuellement.

En outre, Sinestro est dépeint comme mégalomane. Jugé "meilleur Green Lantern de la galaxie" lorsque Hal Jordan est encore novice, il laisse son ego prendre le pas sur son sens du devoir. Ainsi, si son secteur<sup>53</sup> est réputé pour être le plus sûr de l'univers c'est parce qu'en réalité, Sinestro le dirige d'une main de fer (ce qui est une raison de son bannissement).

### Green Goblin

Issu de l'univers Marvel, Green Goblin<sup>54</sup> est un adversaire parmi les plus redoutables de Spiderman. Il est opposé à celui-ci de bien des façons.

Derrière l'identité du Goblin se cache en fait Norman Osborn<sup>55</sup>, un riche industriel et scientifique. Au départ issu d'un milieu modeste, le personnage n'en devient pas moins très riche et très puissant, s'opposant en cela à Peter Parker/Spiderman, jeune journaliste sans-le-sou. Evinçant son partenaire, le Dr Stromm, de l'entreprise qu'ils avaient fondée ensemble, il obtient le pouvoir total sur Oscorp (ladite entreprise) et sur les recherches de Stromm. Il découvre alors la formule d'un sérum visant à augmenter les capacités humaines, physiques et intellectuelles.

Bien que l'absorption du sérum ait fait d'Osborn un surhomme, il a aussi eu pour effet secondaire de le rendre fou et schizophrène. Sa seconde personnalité se manifeste généralement sous la forme d'un gobelin dont il avait cauchemardé enfant. On y voit aussi une opposition entre Osborn et Spiderman. Alors que l'Homme Araignée définit son personnage par ses capacités et l'origine de sa mutation, Osborn se caractérise par une peur manifestant sa folie. Il y a là deux démarches très différentes : la première traduisant une revendication et la seconde une névrose.

Pour finir, on peut également parler de l'équipement du Green Goblin. Spiderman utilise principalement un costume. Ses capacités sont essentiellement dues à sa mutation<sup>56</sup>.

---

<sup>51</sup> La version la plus célèbre du super-héros est celle incarnée par Hal Jordan.

<sup>52</sup> Dans l'univers Green Lantern, plusieurs énergies correspondent à des émotions ou forces de l'esprit. Il est possible de canaliser ces différentes énergies par le biais notamment d'anneaux. Le vert représente la **volonté** et le jaune la **peur**.

<sup>53</sup> Sinestro protège le secteur 1417. Pour rappel, dans l'univers Green Lantern, chaque membre du Corps se voit assigner un secteur dont il doit assurer la protection.

<sup>54</sup> En version française, on parle de Bouffon Vert, mais la traduction perd au passage l'allusion au gobelin.

<sup>55</sup> Norman Osborn ne se cantonne pas au rôle du Green Goblin, mais ici, c'est surtout ce rôle qui nous intéresse.

<sup>56</sup> Au départ cependant, les fils de soie d'araignée qu'il utilise sont artificiels. Il ne développe la capacité de les faire qu'après un certain temps.

Osborn, bien que lui aussi doué de capacités surhumaines, se caractérise par toute une liste de gadgets : il dispose d'un planeur de haute technologie, rapide, agile et équipé de plusieurs armes; il use d'armes à feu et s'avère être un excellent tireur; enfin, il se sert de grenades diverses, allant de la grenade explosive à celle contenant du gaz.

Green Goblin est donc opposé à Spiderman par son statut social, par sa santé mentale et par ses méthodes (utilisation de la science et la technologie à des fins immorales).

### **Loki**

Personnage qui a vécu une nouvelle jeunesse avec ses récentes apparitions au cinéma<sup>57</sup>, Loki est un adversaire de Thor, dans l'univers Marvel. Très semblable au personnage mythologique dont il s'inspire, Loki est un être fourbe, calculateur et jaloux.

Dans le comic-book, il est né en tant que géant des glaces de Jotunheim<sup>58</sup>, mais adopté par Odin<sup>59</sup>. Il est donc le frère adoptif du super-héros Thor, dont il devient le plus grand ennemi. Alors que Thor est un avatar de la force, du courage et une représentation du combattant ultime, Loki est très différent. Il préfère cultiver des forces intellectuelles, telles que la stratégie et la magie. Maître de l'illusion, Loki apprend également la magie noire ce qui lui vaut le qualificatif de "Dieu du Mal".

Il prend connaissance de la prophétie du Ragnarok<sup>60</sup> très tôt et tente subtilement de l'accomplir.

Loki est en tout point opposé à Thor. Bien qu'ils partagent quelques caractéristiques physiques (la résistance aux maladies, l'endurance, etc.), Thor est défini par sa puissance et sa bravoure alors que Loki est défini par sa ruse et sa lâcheté. De même, Thor est exilé sur Terre par Odin afin de lui enseigner l'humilité (le jeune prince étant fougueux et orgueilleux) alors que Loki se montre toujours fuyant et introverti.

### **Darkseid**

Darkseid est un personnage de l'univers DC Comics, ennemi de Superman et de la Ligue des Justiciers. En termes de pouvoirs et de caractéristiques, il se différencie de l'Homme d'Acier par une plus grande force encore. Il est également capable de télépathie et de télékinésie. Comme Superman, ses yeux peuvent envoyer un rayon offensif, mais bien plus puissant et qui ne rate jamais sa cible. Darkseid est également extrêmement intelligent.

---

<sup>57</sup> Dans *Thor*, de Kenneth Branagh, en 2011, et dans sa suite *Thor : Le monde des ténèbres*, d'Alan Taylor, en 2013. Il est aussi le principal antagoniste dans *Avengers*, de Joss Whedon, en 2012.

<sup>58</sup> Dans la mythologie scandinave, l'univers est divisé en plusieurs mondes, dont Jotunheim. Le comic-book reprend cela et l'adapte à son récit.

<sup>59</sup> Le Dieu des dieux dans la mythologie scandinave.

<sup>60</sup> Dans la mythologie scandinave, le Ragnarok désigne l'apocalypse durant lequel toutes les créatures, mortes ou vivantes se combattent. Loki y a un rôle d'antagoniste prépondérant, ce que le comic-book reprend.

Mais outre cet aspect augmenté de Superman, Darkseid se différencie de lui par ses buts. Issu des New Gods et donc dieu par essence, il dirige d'une main de fer une planète du nom d'Apokolips. Le nom de cette planète n'est pas sans évoquer l'Apocalypse et souligne la finalité de Darkseid.

Ce seigneur du Mal dispose d'une armée cruelle et sans pitié qu'il lance à travers ses ennemis dans toute la galaxie. Son but est de détruire ou de contrôler toute existence dans l'univers. Pour arriver à cette fin, Darkseid cherche désespérément une chose appelée "l'Equation de l'Anti-vie" qui lui permettrait de supprimer la volonté propre de chaque être afin de le manipuler.

On peut facilement établir un contraste entre cet adversaire suprême et Superman. Le second est dévoué à la défense de la vie et, bien qu'un des derniers survivants de son espèce, il se sacrifie au quotidien pour aider les autres. Darkseid quand à lui voue son existence au contrôle et à l'asservissement et se bat farouchement contre High Father, un autre membre des New Gods voué au Bien.

### **Double Face**

Double Face est un personnage de DC Comics issu de l'univers Batman<sup>61</sup>. Autrefois Harvey Dent, procureur et ami de Bruce Wayne, Double Face est un psychopathe souffrant de troubles mentaux, notamment la schizophrénie.

Blessé durant un procès, Dent s'est endurci et a fini par prôner une application froide et implacable de la justice. Il n'hésite pas à se montrer violent et à donner la mort mais remet toujours la décision du châtement au hasard. Pour ce faire, il se sert d'une pièce de monnaie.

Chez Double Face cohabitent plusieurs personnalités : deux personnalités représentant respectivement le procureur impulsif mais intègre et le psychopathe violent; mais également, d'une certaine manière, cette pièce de monnaie. Dans plusieurs histoires, Batman triomphe de Double Face en perturbant son lancer : généralement, il lance d'autres pièces en même temps que lui, rendant Double Face totalement paniqué. Si Double Face panique, c'est à la fois par fétichisme, cette pièce représentant un pan de sa personne à part entière, mais également parce que le jugement ne peut être rendu, que la décision est perturbée, inconnue.

Double Face est un vilain par essence car il s'oppose aux valeurs généralement admises du super-héros. Le super-héros se veut engagé et responsable. Il ne laisse pas ses choix au hasard et en assume les conséquences lorsqu'il fait erreur. Double Face incarne la distance prise avec la responsabilité et la culpabilité. Il remet toutes ses décisions à une part de sa personnalité qu'il refoule et se croit ainsi exempt de tout acte commis.

---

<sup>61</sup> Dans la version originale, il se nomme Two Face, mais dans la version française, on le connaît aussi sous le nom de "Pile ou Face".

Malgré tous ces exemples de caractéristiques inversées, nous pouvons également trouver d'autres signes d'oppositions entre super-héros et super-vilains. Ces signes, nous les regroupons sous les termes de "difformité et inhumanité".

## II - Difformité et inhumanité

Nous disions précédemment qu'en plus de leur système de valeurs positives, les super-héros créaient un lien avec le lecteur/spectateur via un aspect : leur humanité. Cette humanité, elle était mise en valeur par leur esthétique, généralement leur pseudonyme et par l'existence d'un alter ego pouvant créer un rapport d'affinités et d'identification.

Nous remarquons assez facilement que le super-vilain obéit généralement (mais pas systématiquement) à un effet contraire. Le méchant est généralement de nature non humaine ou difforme.

Déjà dans les histoires antiques, les héros mythiques affrontaient des adversaires monstrueux : le minotaure, la gorgone, le sphinx ou encore des loups et des serpents. Pour certains d'entre eux, ils étaient en partie humains mais mi-animaux ou mi-monstres.

Lorsqu'on regarde de plus près les super-vilains, la plupart suivent également ce raisonnement.

Ainsi, nombre d'entre eux ne sont pas humains : Darkseid, Sinestro, Doomsday, Thanos, Bizarro... ils sont plusieurs à être issus d'une race extra-terrestre. Mais contrairement à Superman qui ressemblait trait pour trait à un humain, ceux là affichent clairement leur différence.

**Darkseid** est un géant de deux mètres et demi, massif, au visage noir et craquelé, dont la texture rappelle la roche, et aux yeux rouges.

**Sinestro** a une peau magenta et un front très haut.

**Doomsday** est une créature grande et puissante dont le corps est couvert par endroit de protubérances osseuses lui donnant un aspect naturellement inquiétant.

**Thanos** est l'homologue de Darkseid chez Marvel et dispose d'un aspect semblable bien que caractérisé par une peau violette.

**Bizarro** est quand à lui un clone raté de Superman dont plusieurs caractéristiques sont opposées à celles de l'Homme d'Acier. Son aspect est également différent, le faisant plus ressembler au monstre de Frankenstein qu'au dernier fils de Krypton.

Mais même lorsque ces personnages sont humains ou d'origine humaine, ils ont tendance à porter leur rôle de méchant sur leur apparence. On peut citer un grand nombre des adversaires de Batman.

Le **Joker** notamment est très marqué. Son sourire est immense à tel point qu'il ressemble à une fissure et inspire la peur. Ses cheveux sont verts et sa peau est blanche comme la craie. Il n'est pas rare que ses yeux soient exorbités ou injectés de sang. Le Joker ressemble à un humain dont la folie aurait profondément marqué son physique<sup>62</sup>.

**Double Face** est particulièrement monstrueux puisqu'il a une partie du visage brûlée à l'acide. Cette moitié de visage est d'une couleur allant du noir carbonisé au violet. Sa bouche est souvent très abimée et sa joue ravagée par la brûlure. Son œil est également jauni par l'absence de paupière.

Le **Pingouin** est généralement représenté comme petit, gros et ayant un nez proéminent alors qu'un personnage comme **Mr Freeze** sera identifiable par son visage gelé enfermé dans un scaphandre de vert. **Killer Croc** quand à lui a muté en homme lézard et **Gueule d'Argile** ressemble souvent à une montagne de boue.

Mais Batman n'a pas le monopole des adversaires monstrueux. Parmi les nombreux adversaires difformes, on peut parler de **Crâne Rouge**, l'ennemi de Captain America, dont le visage évoque un crâne de squelette.

**Dents de Sabre**, un ennemi de Wolverine, ou le **Lézard**, ennemi de Spiderman, brillent par leur ressemblance avec des animaux. Le premier est très poilu et bestial et ressemble à un fauve tandis que le deuxième, comme Killer Croc cité plus haut, a l'apparence d'un homme-lézard.

**Venom**, également ennemi de Spiderman, prend une apparence proche de celle de l'Homme Araignée mais s'illustre par une mâchoire remplie de longues dents effilées.

A ces apparences monstrueuses ou difformes, nous pouvons également ajouter la différence entre les noms des vilains et celle des héros. Notamment avec la liste présentée ci-dessus. Alors que les super-héros portaient très souvent les particules "man", "woman", "boy" ou "girl", les vilains en sont quasiment toujours dépourvus.

Au contraire, le nom est plus souvent porteur d'une marque de violence par l'utilisation d'un caractère physique (*Dents de Sabre*, *Crâne Rouge*, *Killer Croc*) ou par allusion à la dangerosité (*Venom*<sup>63</sup>, *Doomsday*<sup>64</sup>, *Darkseid*<sup>65</sup>, *Sinestro*). Certains autres portent dans leur nom leur aspect pervers ou clownesque (*Joker*, *Pingouin*, *Double Face*...).

---

<sup>62</sup> Voir annexe p63.

<sup>63</sup> Vemon = venin en anglais.

<sup>64</sup> Doomsday = Jour du Jugement (apocalypse de la Bible).

<sup>65</sup> Dark = sombre en anglais.

Nous avons pu voir que le super-héros didactique reposait principalement sur un système de valeurs. Le super-héros représente à la fois des vertus et des forces qu'on peut qualifier de positives mais est aussi caractérisé par son humanité et son aspect symbolique. Il est alors présenté comme une incarnation de volonté, d'endurance et de persévérance. Il est soumis à des épreuves qui permettent de tester sa volonté et sa tempérance. Toujours affligé par de nouvelles difficultés, le super-héros enseigne à son public l'importance de toujours faire face et de toujours se relever malgré les embûches. Afin de renforcer l'image positive et le message véhiculé par la figure du super-héros, nous avons vu qu'il avait été très tôt opposé à des ennemis sortant de l'anonymat du crime. Ces ennemis ne représentent plus une entité abstraite (le Mal sous toutes ses formes) ou des groupuscules criminels (gangsters, brigands, etc.) mais des personnages uniques, car nommés et caractérisés, à l'instar des super-héros qu'ils combattent. Avec cette personnalisation du Mal apparaît la possibilité de représenter différents vices et différentes afflictions : cela peut être la perfidie, la folie, la mégalomanie ou encore l'avarice et la cruauté. Ces antagonistes connus ayant systématiquement gagné en importance et popularité, ils ont permis la création d'avatars de valeurs négatives. Ainsi, l'apparition d'un adversaire comme le Joker ou Magneto dans un comic-book permet d'identifier immédiatement un mal précis auquel s'opposer. La nature fondamentalement mauvaise de ces ennemis est soulignée par un aspect et une dénomination faisant d'eux des personnages globalement contraires aux héros. De fait, le couple super-héros/super-vilains met en relief un système de valeurs opposées et un jugement manichéen. Le contraste mis en évidence par ce couple renforce ainsi chaque avatar : le héros est encore plus héroïque et le vilain est encore plus abject.

Dans cette forme ci, le système d'opposition permet d'inculquer des valeurs de Bien et de Mal et de nourrir des idéaux. La figure du vilain est tellement chargée négativement qu'elle inspire la méfiance et la distance alors que la figure du héros est présentée comme exemplaire.

Cependant, le monde des super-héros n'est pas blanc ou noir, il est aussi teinté de nombreuses nuances de gris, participant également de sa portée didactique.

Dans la suite de cette étude, qui sera développée durant l'année 2013-2014, nous nous intéresserons particulièrement à ces nuances et zones sombres dans l'univers des super-héros. Nous verrons ainsi que même si le super-héros est un avatar du Bien, il a souvent été remis en question par ses propres auteurs. Voici quelques points que nous aborderons ultérieurement :

La question de la légitimité des actes du super-héros. A-t-il le droit d'exercer sa vision de la justice ? Nous verrons que certains héros ont recours à la force létale. Aussi, est-il légitime de s'opposer au crime en usant de moyens extrêmes ?

Nous poserons aussi la question du danger de la puissance. Des héros tels que Superman, Hulk ou le Dr Manhattan disposent de pouvoirs extrêmement puissants. Aussi, nous verrons que la limite entre protection et source de dangers n'est pas très épaisse.

Nous nous pencherons également sur le super-vilains comme "autre alter ego". Il sera alors question de constater les similitudes entre héros et vilains et d'user d'un œil critiques sur ces ressemblances. Nous verrons que les origines du Bien et du Mal sont parfois très liées et nous nous demanderons à quel point le super-héros n'est pas aussi à l'origine d'une forme de Mal.

Nous étudierons des œuvres à tonalité sombre telles que *Watchmen*, d'Alan Moore et Dave Gibbons, *The Killing Joke*, de Moore et Brian Bolland, *The Dark Knight Returns* de Franck Miller, *Joker* de Brian Azzarello, *Justice League Tower of Babel*, de Mark Waid et Howard Porter, ainsi que l'arc narratif *Civil War*, de Mark Millar et Steve McNiven.

Nous rendrons également compte de l'évolution actuelle du super-héros, notamment au cinéma, avec les chemins emprunté par DC Comics et Marvel Comics.

Avec ce regard complémentaire sur l'étude déjà portée, nous mettrons en relief les différents aspects du super-héros et de son antagoniste qui permettent de porter des jugements de valeurs et un regard critique sur l'univers des comic-books.

## **Bibliographie**

### **OUVRAGES CRITIQUES :**

- GABILLIET Jean-Paul, *Des comics et des hommes : Histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*, Nantes, Editions du temps, 2004.
- NIKOLAVITCH Alex, *Mythe & super-héros*, Lyon, Les Moutons Electriques, 2011.
- ALARY Viviane & CORRADO Danielle (Ed. scientifique), *Mythe et Bande dessinée*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2007.
- JENNEQUIN Jean-Paul, *Histoire du comic book. 1, Des origines à 1954*, Paris, Vertige Graphic, 2002

### **CORPUS INDICATIF :**

- SIEGEL Jerry & SHUSTER Joe, "Superman" dans *Action Comics*, n°1, Juin 1938, DC Comics.
- KANE Bob & FINGER Bill, "Les Origines de Batman" dans *Batman*, n°47, Juin 1948; DC Comics.
- SIEGEL Jerry & SWAN Curt, "La mort de Superman" dans *Superman*, n°149, Novembre 1961, DC Comics.
- RUCKA Greg, "Superman Sacrifice Part 4" dans *Wonder Woman (vol.2)*, n°219, Septembre 2005, DC comics.
- MOORE Alan & BOLLAND Brian, *The Killing Joke*, Mars 1988, DC Comics.
- MOORE Alan & LLOYD David, *V pour Vendetta*, 1988-1990, Vertigo/DC Comics.
- *Batman : Under the Red Hood*, (Batman et Red Hood, sous le masque rouge), B. Vietti, avec B. Greenwood, J. Ackles, N. Patrick Harris, J. DiMaggio, Etats-Unis, 2010, Animation, 75 min.
- *Batman : The animated series* (Batman), B. Timm, avec Kevin Conroy, Mark Hamill, Etats-Unis, 1995-1999, Animation, format 20min.
- *Superman* (Superman : L'Ange de Métropolis), A. Burnett, P. Dini, B. Timm, avec Tim Daly, Dana Delany, Clancy Brown, Etats-Unis, 1997-2000, Animation, format 20min.

## **Annexes**

### **A - Comic Code (version originale) :**

#### **PREAMBLE**

*The comic book medium, having come of age on the American cultural scene, must measure up to its responsibilities.*

*Constantly improving techniques and higher standards go hand in hand with these responsibilities.*

*To make a positive contribution to contemporary life, the industry must seek new areas for developing sound, wholesome entertainment. The people responsible for writing, drawing, printing, publishing and selling comic books have done a commendable job in the past, and have been striving toward this goal.*

*Their record of progress and continuing improvement compares favorably with other media in the communications industry. An outstanding example is the development of comic books as a unique and effective tool for instruction and education. Comic books have also made their contribution in the field of letters and criticism of contemporary life.*

*In keeping with the American tradition, the members of this industry will and must continue to work together in the future.*

*In this same tradition, members of the industry must see to it that gains made in this medium are not lost and that violations of standards of good taste, which might tend toward corruption of the comic book as an instructive and wholesome form of entertainment, will be eliminated.*

*Therefore, the Comics Magazine Association of America, Inc. has adopted this Code, and placed strong powers of enforcement in the hands of an independent Code Authority.*

*Further, members of the Association have endorsed the purpose and spirit of this Code as a virtual instrument to the growth of the industry.*

*To this end, they have pledged themselves to conscientiously adhere to its principles and to abide by all decisions based on the Code made by the Administrator.*

*They are confident that this positive and forthright statement will provide an effective bulwark for the protection and enhancement of the American reading public, and that it will become a landmark in the history of self-regulation for the entire communications industry.*

#### **CODE FOR EDITORIAL MATTER**

##### **General Standards Part A**

*1. Crimes shall never be presented in such a way as to create sympathy for the criminal, to promote distrust of the forces of law and justice, or to inspire others with a desire to imitate criminals.*

2. *No comics shall explicitly present the unique details and methods of a crime.*
3. *Policemen, judges, government officials, and respected institutions shall never be presented in such a way as to create disrespect for established authority.*
4. *If crime is depicted it shall be as a sordid and unpleasant activity.*
5. *Criminals shall not be presented so as to be rendered glamorous or to occupy a position which creates the desire for emulation.*
6. *In every instance good shall triumph over evil and the criminal punished for his misdeeds.*
7. *Scenes of excessive violence shall be prohibited. Scenes of brutal torture, excessive and unnecessary knife and gun play, physical agony, gory and gruesome crime shall be eliminated.*
8. *No unique or unusual methods of concealing weapons shall be shown.*
9. *Instances of law enforcement officers dying as a result of a criminal's activities should be discouraged.*
10. *The crime of kidnapping shall never be portrayed in any detail, nor shall any profit accrue to the abductor or kidnapper. The criminal or the kidnapper must be punished in every case.*
11. *The letter of the word "crime" on a comics magazine shall never be appreciably greater than the other words contained in the title. The word "crime" shall never appear alone on a cover.*
12. *Restraint in the use of the word "crime" in titles or sub-titles shall be exercised.*

### **General Standards Part B**

1. *No comics magazine shall use the word horror or terror in its title.*
2. *All scenes of horror, excessive bloodshed, gory or gruesome crimes, depravity, lust, sadism, masochism shall not be permitted.*
3. *All lurid, unsavory, gruesome illustrations shall be eliminated.*
4. *Inclusion of stories dealing with evil shall be used or shall be published only where the intent is to illustrate a moral issue and in no case shall evil be presented alluringly nor as to injure the sensibilities of the reader.*
5. *Scenes dealing with, or instruments associated with walking dead, torture, vampires and vampirism, ghouls, cannibalism and werewolfism are prohibited.*

### **General Standards Part C**

*All elements or techniques not specifically mentioned herein, but which are contrary to the spirit*

---

*and intent of the Code, and are considered violations of good taste or decency, shall be prohibited.*

#### Dialogue

- 1. Profanity, obscenity, smut, vulgarity, or words or symbols which have acquired undesirable meanings are forbidden.*
- 2. Special precautions to avoid references to physical afflictions of deformities shall be taken.*
- 3. Although slang and colloquialisms are acceptable, excessive use should be discouraged and wherever possible good grammar shall be employed.*

#### Religion

- 1. Ridicule or attack on any religious or racial group is never permissible.*

#### Costume

- 1. Nudity in any form is prohibited, as is indecent or undue exposure.*
- 2. Suggestive and salacious illustration or suggestive posture is unacceptable.*
- 3. All characters shall be depicted in dress reasonably acceptable to society.*
- 4. Females shall be drawn realistically without exaggeration of any physical qualities. NOTE: It should be recognized that all prohibitions dealing with costume, dialogue, or artwork apply as specifically to the cover of a comic magazine as they do to the contents.*

#### Marriage and Sex

- 1. Divorce shall not be treated humorously nor represented as desirable.*
- 2. Illicit sex relations are neither to be hinted at or portrayed. Violent love scenes as well as sexual abnormalities are unacceptable.*
- 3. Respect for parents, the moral code, and for honorable behavior shall be fostered. A sympathetic understanding of the problems of love is not a license for moral distortion.*
- 4. The treatment of love-romance stories shall emphasize the value of the home and the sanctity of marriage.*
- 5. Passion or romantic interest shall never be treated in such a way as to stimulate the lower and baser emotions.*
- 6. Seduction and rape shall never be shown or suggested. 7. Sex perversion or any inference to same is strictly forbidden.*

**CODE FOR ADVERTISING MATTER**

*These regulations are applicable to all magazines published by members of the Comics magazine Association of America, Inc. Good taste shall be the guiding principle in the acceptance of advertising.*

- 1. Liquor and tobacco advertising is not acceptable.*
- 2. Advertising of sex or sex instruction books are unacceptable.*
- 3. The sale of picture postcards, "pin-ups," "art studies," or any other reproduction of nude or semi-nude figures is prohibited.*
- 4. Advertising for the sale of knives, concealable weapons, or realistic gun facsimiles is prohibited.*
- 5. Advertising for the sale of fireworks is prohibited.*
- 6. Advertising dealing with the sale of gambling equipment or printed matter dealing with gambling shall not be accepted.*
- 7. Nudity with meretricious purpose and salacious postures shall not be permitted in the advertising of any product; clothed figures shall never be presented in such a way as to be offensive or contrary to good taste or morals.*
- 8. To the best of his ability, each publisher shall ascertain that all statements made in advertisements conform to the fact and avoid misinterpretation.*
- 9. Advertisement of medical, health, or toiletry products of questionable nature are to be rejected. Advertisements for medical, health or toiletry products endorsed by the American Medical Association, or the American Dental Association, shall be deemed acceptable if they conform with all other conditions of the Advertising Code.*

**DECLARATION**

1. Ce travail est le fruit d'un travail personnel et constitue un document original.
2. Je sais que prétendre être l'auteur d'un travail écrit par une autre personne est une pratique sévèrement sanctionnée par la loi.
3. Personne d'autre que moi n'a le droit de faire valoir ce travail, en totalité ou en partie, comme le sien.
4. Les propos repris mot à mot à d'autres auteurs figurent entre guillemets (citations).
5. Les écrits sur lesquels je m'appuie dans ce mémoire sont systématiquement référencés selon un système de renvoi bibliographique clair et précis.

NOM : PERRAUD ..... PRENOM : Alexandre .....

DATE : 26/06/2013 ..... SIGNATURE : 