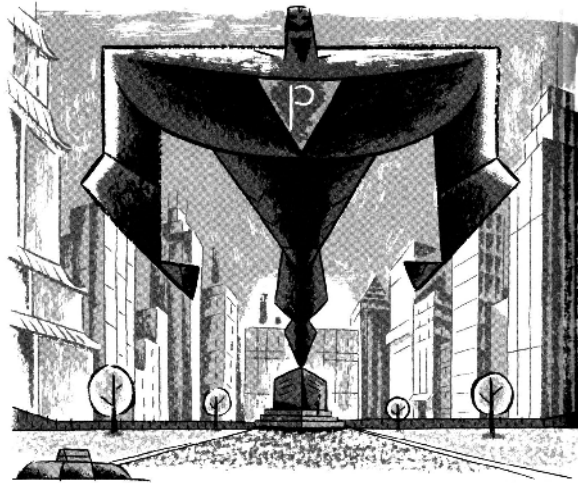


École Européenne Supérieure de l'image
Université de Poitiers
UFR Lettres et Langues



VISIONS ALTERNATIVES :
**À la recherche de nouveaux champs
d'exploration du super héros dans la
bande dessinée américaine contemporaine**

Mémoire présenté en vue de l'obtention du Master 2 en
Arts et littératures spécialisé en Bande Dessinée par
Nicolas Boucher

Sous la direction de
Dominique Hérody et Denis Mellier

Deuxième session – septembre 2012

Remerciements

Avant de commencer, je tiens à remercier mes directeurs de mémoire, Dominique Hérody et Denis Mellier, mais aussi Harry Morgan pour leurs conseils avisés et leurs honnêtes critiques. Je remercie aussi la femme de ma vie, Marine, qui a su me supporter tout au long de la rédaction de ce mémoire. Je remercie encore Marine pour avoir fait patiemment le ménage, la vaisselle, la bibliographie et la relecture. Je remercie aussi tous ceux qui m'ont aidé, de près ou de loin, par leur confiance et leurs suggestions. Finalement, la rédaction de ce mémoire n'aurait pas été possible sans mes deux mains, ni mon ordinateur portable, qui a su me rester fidèle jusqu'au bout.

Introduction

Alors qu'à la suite des deux Guerres mondiales nous avons vu les bases de notre mode de vie être remises en question, les États-Unis ont su, par ces funestes occasions, imposer leurs valeurs et leur morale au reste de l'Occident. Ces valeurs se sont bâties sur une accumulation de mythes fondateurs, comme celui du pionnier, du cow-boy, plus globalement tout ce qui entoure l'histoire de la Conquête de l'Ouest. Ces nombreux mythes (qu'il serait trop long d'énumérer ici) ont pour point commun d'être régulièrement revisités, réadaptés, puis, peu à peu, réinterprétés, que ce soit pour être en perpétuelle phase avec la société ou bien pour offrir un point de vue critique sur celle-ci. On retrouve dans chacun de ces mythes des thèmes communs, la lutte contre un environnement hostile ou un ennemi physique bien défini et le dépassement de soi au cours de cette lutte, qui sert avant tout à s'imposer dans un espace physique ou mental sous prétexte de « rendre justice » ou de servir de phare, d'exemple pour la société et, plus globalement, l'humanité. Ces mythes ont évolué avec le temps, passant rapidement de personnes existantes comme les pionniers à de pures fictions, comme on les retrouve aujourd'hui dans à peu près n'importe quel film hollywoodien. Les justiciers, qu'ils soient masqués, comme Zorro (créé en 1919 par le new-yorkais Johnston McCulley), ou non, comme Tarzan (créé en 1912 par Edgar Rice Burroughs), connaissent un succès immédiat auprès du public. Ils seront détrônés à la suite du krach boursier de 1929 et à l'aube de la Seconde Guerre mondiale, avec la naissance d'un nouveau format de publication, le comic-book, qui voit l'apparition d'un type de justicier du papier d'un genre inédit : le super-héros. Le mythe du super-héros repose sur des notions plus ou moins claires de conquête, physique ou psychologique, d'espaces ou de personnes, comme ceux du pionnier ou du justicier qui l'ont précédé ou d'autres qui l'ont suivi, comme le soldat guerrier après la Seconde Guerre mondiale.

Le mythe du super-héros

Aspect incontournable de la société américaine depuis près de soixante-quinze ans, la figure du super-héros apparaît avec la publication du premier épisode de Superman, signé Jerry Siegel et Joe Shuster, dans *Action Comics #1* (publié par National Allied Publication, qui allait devenir DC Comics) en 1938. Très vite, d'autres

personnages apparaissent : Batman en 1939, Captain America en 1940, Wonder Woman en 1941 et des dizaines d'autres entre temps. Les conventions de la bande dessinée de super-héros vont peu à peu se mettre en place dans les années qui suivent jusqu'à permettre à cette nouvelle forme de se constituer en tant que genre à part entière, au même titre que les histoires de western, d'horreur, d'heroic-fantasy ou de science-fiction. Nous entendons ici la notion de genre comme elle a pu être théorisée par Jean-Marie Schaeffer et Yves Stalloni dans leurs ouvrages respectifs. Martin Degand dans son texte *Le mythe et le genre littéraire, aspects théoriques*, reprend leurs théories et explique que la notion de genre se définit autour de trois caractères principaux, à savoir les traits communs d'une œuvre à l'autre, la pertinence de ceux-ci et la « loi du nombre » (c'est-à-dire que plus il y a d'œuvres qui partagent ces traits communs pertinents, plus elles constituent un genre)¹. Selon Thierry Groensteen, ce genre découle directement de la création du format comic-book², nous le pensons avec lui, en ajoutant que la bande dessinée était probablement alors le seul médium qui pouvait visuellement montrer toute la superbe de ces personnages, clairement définis comme étant au-dessus de la moyenne.

Un retour sur l'histoire des super-héros nous permettra de voir quelles en ont été les évolutions principales. Bien sûr, nous ne prétendons pas pouvoir dans les pages qui suivent, faire ressortir toutes les particularités des bandes dessinées de super-héros. Il s'agit d'un corpus bien trop vaste pour qu'on le définisse sans jamais utiliser quelques raccourcis et sans quelques malheureuses omissions.

À ses débuts, le super-héros, dans sa recherche de la justice, va se confronter à de simples malfrats, voleurs et autres nuisances locales, dont la police se charge déjà bien. Il va ensuite se trouver des ennemis toujours plus puissants, face auxquels il devra rivaliser de force et d'ingéniosité pour pouvoir les vaincre. On passe ainsi du criminel de base au scientifique fou qui, la plupart du temps, a un plan visant à asservir le pays. Avec la Seconde Guerre mondiale, les super-héros américains deviennent les protecteurs du monde libre : Captain America ou Wonder Woman vont se retrouver sur les lignes de front. D'autres personnages, comme Superman et Plastic Man, vont rester chez eux, pour s'occuper des espions et terroristes en tout genre. Par la suite, le super-

1 Degand, Martin. *Le mythe et le genre littéraire, aspects théoriques* [en ligne] <http://bcs.fltr.ucl.ac.be/FE/19/TM19.html>, consulté le 10 août 2012

2 <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article9> et [article10](http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article10)

héros va avoir affaire à des extraterrestres, des intraterrestres (des habitants de l'intérieur de la Terre), des hommes du passé, du futur, et des monstres plus extravagants les uns que les autres. Nous voyons ici que, depuis ses débuts, le super-héros a eu à lutter contre des menaces de plus en plus dangereuses, qui mettaient en valeur sa propre puissance. Ainsi, Superman a développé ses nombreux pouvoirs (vol, vision à rayons X ou chauffante, souffle chaud et glacial, etc.) tout au long des dix premières années de sa carrière pour répondre à des dangers toujours plus élaborés. Inlassablement, tous les mois entre 1938 et 1958, le super-héros doit sauver le monde d'incessantes attaques de plus en plus farfelues.

Cependant, si un mois s'écoule entre deux numéros des aventures d'un super-héros, le temps dans son univers est, quant à lui, plutôt stagnant. Umberto Eco, étudiant le mythe de Superman dans les années 70, a expliqué, avec vingt ans de retard, que ce temps statique permettait à ce personnage d'exister dans une société qui ne change pas et d'en régler ses crises momentanées³. Cette fixation sur le présent nous montre que ce qui résulte des actions du super-héros, c'est la conservation, la préservation d'un statut quo, plutôt que la conquête. Bien sûr, le super-héros sauve et libère les opprimés, mais il est obligé de perpétuellement recommencer. Il n'envahit ni ne conquiert rien, puisque rien ne reste de ses actions. Sa justice n'apporte pas de solution sur le long terme. Il ne règle jamais les conflits mondiaux, la faim dans le monde, mais, agit au cas par cas et le plus souvent avec ses poings. Comme le souligne Gabriel Gaudette : « vouloir « lutter contre le crime » est un combat aussi chimérique que de « combattre le racisme », puisqu'il n'est possible de le faire qu'en faisant porter à un seul individu le poids d'une valeur. »⁴ La justice du super-héros met uniquement fin à un épiphénomène qui se reproduira sous une autre forme par la suite. En résumé, même s'il remporte une bataille, il ne peut gagner la guerre. Plusieurs histoires alternatives montrent d'ailleurs la vacuité d'un héros qui, après en avoir résolu tous les problèmes, devient maître du

3 Plus précisément, selon Eco, le fait d'avoir des aventures à suivre, de vivre une expérience après l'autre, ferait inéluctablement vieillir l'homme d'acier, le rapprochant de plus en plus de sa mort. À l'époque de la rédaction de son article, les aventures de Superman n'étaient déjà plus des histoires courtes, sans conséquences les unes avec les autres. Cette structure était surtout en vigueur dans les années 50-60, quand Mort Weisinger éditait les titres de la famille de Superman. Julius Schwartz, qui l'a remplacé à ce poste en 1971, s'est attaché à intégrer Superman dans un univers plus cohérent et plus moderne. La suite a montré que cette idée avait aussi ses limites, mais pas forcément pour les raisons que l'auteur aborde. Eco, Umberto. *Le Mythe de Superman*. In: *Communications*, 24, 1976. pp.24-40.

4 Gaudette, Gabriel. *La révolte intérieure du super-héros : pourquoi Andy est mon (ex) justicier masqué préféré* [en ligne] <http://popenstock.ca/dossier/article/la-revolte-interieure-du-super-heros-pourquoi-andy-est-mon-ex-justicier-masque>, consulté le 12 juin 2012

monde⁵.

Encore aujourd'hui, la notion de temps est différente dans leur monde. Bien sûr, il y a un présent, un futur et un passé. Seulement, le passé a une fâcheuse tendance à se rapprocher sans cesse alors que le futur fuit inexorablement. Par exemple, le personnage de Tony Stark, lors de sa première apparition en 1963, est fait prisonnier lors de la Guerre du Viêt Nam. Lors de la redéfinition de ses origines en 2006, il est fait prisonnier en Afghanistan. Bien sûr, ces actualisations, qui s'accompagnent d'un ajustement du discours et des sous-textes idéologiques qui étaient alors proposés, ne sont cependant pas propre aux comic-books et ces différentes remises au goût du jour se retrouvent aussi au cinéma et à la télévision⁶.

Les super-héros ont le plus souvent en commun une origine dramatique, voire carrément tragique (la mort d'un ou de plusieurs êtres cher), qui mènera à un attrait quasi obsessionnel pour la justice (quoique la notion soit, pour certains d'entre eux comme le Punisher ou Lobo, toute personnelle). Ils ont la plupart du temps des super-pouvoirs, qui peuvent être très variés. Ils évoluent dans un espace urbain très structuré, souvent de grandes villes. Ils sont vêtus d'un costume, qui fonctionne comme un logo, un symbole infaillible qui permet de les reconnaître et de les identifier. Parfois, de manière ironique, il peut s'agir d'un simple pardessus. Les super-héros sont souvent dotés d'une carrure qui les éloigne du commun des mortels. Depuis soixante-quinze ans, l'archétype même du personnage n'a eu de cesse d'évoluer. Les auteurs ont ainsi tenter de développer la psychologie et la profondeur des personnages. Les historiens du comic-book s'autorisent à dire que l'évolution des super-héros s'est faite en quatre temps : le Golden Age, le Silver Age, le Bronze Age et le Modern Age. Ces classifications sont communément admises et utilisées par les fans, les critiques et les théoriciens, même si les dates de début et de fin varient souvent d'un auteur à l'autre.

5 Dès 1985-86, avec le Squadron Supreme de Mark Gruenwald, jusqu'à aujourd'hui, avec Uncanny X-Force de Remender, chez Marvel, en passant par la mini-série Coup d'État, chez Wildstorm en 2004.

6 Au cinéma, par exemple, on retrouve avec *Beastly* une réinterprétation moderne de l'histoire de *La belle et la bête*, qui a tout lieu de réappropriation du mythe. Dans un cadre contemporain (New York, aujourd'hui), un jeune lycéen vaniteux se fait changer en homme hideux et défiguré pour lui apprendre une leçon d'humilité. Là où l'œuvre originale se place comme un conte initiatique tentant de résoudre la dualité de l'être, par l'harmonisation de ses différentes composantes (beauté/bestialité ; femme/homme ; douceur/force, tout ça se mélangeant par l'union de la Belle avec la Bête, qui deviennent, symboliquement, complets, voir Bureau, Louis-Marie. *Le symbolisme dans La belle et la bête* [en ligne] <http://clubdumillenaire.fr/2011/09/le-symbolisme-de-la-belle-et-la-bete/>, consulté le 10 août 2012), la reprise moderne focalise sur la quête d'amour d'un personnage qui en a besoin pour lever un sortilège.

Les différents ages du super-héros

Entre 1938 et 1956, une période qui correspond au Golden Age, les héros sont quasi infaillibles, extraordinaires et dotés la plupart du temps de pouvoirs d'origine mystique (le premier Green Lantern, le premier Blue Beetle, Captain Marvel, Wonder Woman). Seul un élément exogène peut les affaiblir : la kryptonite fait perdre ses moyens à Superman (apparue tardivement en 1949) et le fait d'enchaîner Wonder Woman la rend vulnérable. Peu de doutes altèrent leurs esprits et ils sont les garants d'une morale infaillible. Les super-héros sont des êtres au-dessus de la moyenne, qui inspirent le reste de l'humanité, à la manière des héros des mythes et légendes. Pendant l'effort de guerre, il n'est pas rare de voir les super-héros lutter contre la corruption ou encore venir offrir leur support moral aux troupes américaines. À la fin de la guerre, l'engouement pour les super-héros va peu à peu s'éteindre et le genre semblait au bord de l'essoufflement le plus complet en 1954, grandement doublé par d'autres genres plus porteurs, les *western comics*, *romance comics*, ou *funny animals comics* (Mickey Mouse, Donald Duck). L'apparition d'une autorité d'autocensure des comics, la rigide *Comic Code Authority* (proche, dans ses intentions et ses principes, du *Code Hays*, qui faisait loi à Hollywood entre 1934 et 1966) enterra les comic-books violents comme les *horror comics* ou les *crime comics*, laissant le champ libre à un renouveau des super-héros.

À partir de 1956 et jusqu'en 1970, le Silver Age voit une nouvelle génération d'auteurs (Gardner Fox, Carmine Infantino, Gil Kane, Stan Lee, Steve Ditko ou encore Jack Kirby, parmi tant d'autres) peaufiner le travail de celle qui a précédé en réactualisant la notion de super-héros. Les pouvoirs des nouveaux personnages qui apparaissent pointent du doigt les dangers de la science, qu'il s'agisse d'accidents de laboratoire (Flash), de rayons cosmiques (les Fantastic Four) ou gamma (Hulk). C'est surtout à partir de ce moment que les super-héros ne sont plus simplement définis par leurs extraordinaires capacités. Leurs relations, le plus souvent conflictuelles, sont de plus en plus mises en avant. Le super-héros a des problèmes (Peter Parker, alias Spider-Man, doit toujours trouver de quoi payer les médicaments de sa pauvre tante May) et doit les résoudre en même temps qu'il combat le crime. Être un super-héros a aussi des conséquences négatives sur la vie du personnage et ces conséquences vont être traitées

au cours de cette période. Les difficultés des super-héros ne viennent ainsi plus seulement d'éléments extérieurs, mais aussi de l'intérieur : Tony Stark, avec son éclat d'obus coincé près du cœur est obligé de porter l'armure d'Iron Man s'il veut survivre. Les X-Men sont génétiquement plus évolués et cela leur confère d'extraordinaires pouvoirs. C'est aussi ce qui les ostracise ; représentant la prochaine étape de l'évolution de l'homme, ils effraient le commun des mortels. Ainsi, en plus d'avoir des ennemis de plus en plus puissants, les héros sont aussi leurs propres ennemis (s'il y a une personne qu'Hulk déteste par-dessus tout, c'est son alter ego Bruce Banner).

Surtout, les expériences du super-héros s'accumulent et ont des conséquences de plus en plus importantes sur la suite de ses aventures, à mesure que les auteurs et les éditeurs y font référence. C'est à ce moment-là que, petit à petit, les notions de continuité et d'univers partagé prennent forme. Ainsi, chez DC Comics, les héros du Silver Age vivent sur Terre-1 et ceux du Golden Age vivent de nouvelles aventures sur Terre-2, dans un univers parallèle. Les deux univers sont accessibles l'un par l'autre. Chez Marvel, à l'exception de Namor et Captain America, peu de personnages du Golden Age réapparaîtront dans le Silver Age. Cela peut s'expliquer par le fait que la plupart des personnages de la Timely (ancêtre de Marvel Comics⁷) créés au moment de la Seconde Guerre mondiale luttaient le plus souvent directement sur le front, contre les nazis ou les Japonais, selon les occasions. Façonnés par la guerre, il est possible qu'ils n'aient pas su, selon Wallace Harrington, trouver un nouveau public une fois celle-ci terminée⁸. Les super-héros de DC Comics sont, au contraire, restés chez eux pour lutter contre des menaces locales, les espions particulièrement. L'adaptation d'après-guerre a donc été plus facile pour ces personnages, qui n'ont pas eu à changer d'environnement.

La période qui s'étend des années 70 jusqu'en 1985 est considérée comme le Bronze Age. Si on pouvait sentir une rupture entre le Golden et le Silver Age et les super-héros qui existaient aux deux époques (facilitée chez DC par la séparation des deux univers et chez Marvel par le peu de références à l'époque précédant l'apparition des *Fantastic Four*, les premiers super-héros du Silver Age de Marvel), le passage au Bronze Age est plus confus. En 1972, alors qu'il était complètement interdit d'aborder le

7 La maison d'édition Timely Comics crée en 1939 par Martin Goodman est devenue dans les années 50 Atlas Comics puis en 1961 Marvel Comics, comme l'expliquent Duncan, Rady et J.Smith, Matthew dans *The Power of Comics History, Form and Culture*, Continuum Books, 2009, p.90

8 Harrington, Wallace, *The Battle of Europe Within the Pages Of Superman Comics* [en ligne] <http://www.supermanhomepage.com/comics/comics.php?topic=articles/supes-war>, cons. le 4 07 2012

sujet, Stan Lee a publié une histoire de Spider-Man sur la drogue sans avoir eu préalablement l'approbation de la *Comic Code Authority*. Suite à cette histoire, le Comic Code a été assoupli pour refléter les évolutions de la société d'alors. Plusieurs historiens font naître le début de cet âge à ce moment-là.

Pendant le Bronze Age, le super-héros a encore des problèmes. Ils deviennent même de plus en plus importants à mesure que les comic-books se veulent de plus en plus proche des réalités sociales de l'époque, dans un souci de réalisme et de vraisemblance. Ainsi, alors qu'en 1974 Richard Nixon s'embourbe dans la très réelle affaire du Watergate, Captain America découvre dans son univers fictionnel que le président des États-Unis est aussi à la tête d'une organisation terroriste appelée l'Empire Secret (Secret Empire). Déçu par son gouvernement, Steve Rogers abandonnera l'identité de Captain America pour devenir Nomad. Le temps d'une réflexion sur la place d'un héros patriote dans l'Amérique moderne, notre héros prend conscience du fait qu'il ne représente pas un gouvernement, mais les aspirations d'un pays, avant d'enfiler à nouveau le costume de Captain America. Les changements, aussi dramatiques soient-ils, sont donc malgré tout réversibles.

Les auteurs de cette époque commencent à raconter des histoires plus longues (l'histoire de Captain America s'étale sur huit numéros⁹). On quitte lentement le schéma habituel où chaque numéro d'une série raconte une histoire différente. La psychologie des super-héros devient de plus en plus élaborée, à mesure que les personnages et leurs récits atteignent une dimension plus romanesque, comme l'explique Fabio Soares Da Silva dans un article récent. Il explique ainsi ce glissement :

«La décision d'abandonner l'ancienne structure narrative, appuyée sur l'action, est le principal responsable du changement de profil des super-héros. A long terme, même une équipe fortement créative de scénaristes ne pourrait pas créer d'histoires suffisamment originales pour captiver durablement la curiosité du lecteur – surtout quand les publications sont hebdomadaires. Il semblait donc nécessaire de remplacer le registre du style épique (basé sur l'accumulation d'exploits) en prolongeant une seule histoire et la faisant durer plusieurs semaines, voire plusieurs années. »¹⁰.

9 Captain America #176-183

10 Soares Da Silva, Fabio, Le super-héros : l'évolution d'un élément réparateur dans un monde chaotique [en ligne] <http://popenstock.ca/dossier/article/le-super-heros-levolution-dun-element-reparateur-dans-un-monde-chaotique>, consulté le 28 juin 2011

C'est sur ces bases-là qu'a lieu l'une des évolutions les plus récentes du super-héros. En 1986, DC Comics publie deux miniséries, *Watchmen* (par Alan Moore, David Gibbons et John Higgins) et *The Dark Knight Returns* (par Frank Miller, Klaus Janson et Lynn Varley), qui vont complètement remettre en question les super-héros et servir régulièrement d'inspirations aux auteurs depuis vingt-cinq ans en ouvrant la voie à ce qu'on va appeler le Modern Age. À travers ces œuvres, qui se veulent ancrées dans la réalité la plus crue, plusieurs éléments fondateurs des super-héros sont remis en cause.

Tout d'abord, les auteurs se demandent, en développant des uchronies, comment ces personnages colorés peuvent trouver une place dans une société au bord de l'autodestruction. À l'époque, si la guerre froide tirait à sa fin, la peur d'une troisième Guerre mondiale qu'elle faisait naître en a marqué plus d'un. Moore se demande dans *Watchmen* dans quelle mesure un super-héros (qu'il s'agisse du Dr Manhattan, seul personnage à avoir effectivement des super-pouvoirs, ou bien d'Ozymandias, doté d'une intelligence hors du commun) pourrait influencer l'équilibre des forces mondiales. La réponse est plutôt claire : les super-héros, s'ils existaient, finiraient tôt ou tard par utiliser leurs capacités pour changer la face du monde telle qu'on le connaît. Le Dr Manhattan est un élément clé de la victoire des États-Unis lors de la Guerre du Viêt Nam, et Ozymandias invente un plan des plus ambitieux pour mettre un terme à la tension nucléaire qui grimpe inexorablement entre les États-Unis et l'URSS à cause de la puissance du Dr Manhattan.

Miller, dans *The Dark Knight Returns*, montre comment une société part à la dérive quand ses héros l'abandonnent. Dans la diégèse de l'histoire, les héros ont dû prendre leur retraite quand le gouvernement a décidé qu'un pouvoir comme le leur était trop dangereux pour être laissé libre. Batman a disparu de la circulation depuis dix ans et Superman travaille pour un gouvernement qui ne semble pas être des plus efficaces, laissant le crime et la corruption proliférer. Quand il revient sur le devant de la scène pour mettre un terme cette escalade, Batman est considéré par les médias et les autorités comme un rebelle qui va à l'encontre de son gouvernement. Miller, en montrant une société décadente livrée au chaos, cherche surtout à parler de l'état de notre propre société. Les thématiques de *The Dark Knight Returns* sont symptomatiques des années 80 : la tension liée à la guerre froide est à son paroxysme dans l'œuvre, et elle a des conséquences dramatiques, à savoir un hiver nucléaire sur toute l'Amérique. Le

gouvernement représenté dans *The Dark Knight Returns*, quant à lui, n'est qu'une exagération des tendances des gouvernements bien à droite de Reagan et Thatcher, toujours plus répressive sans pour autant être efficace. Miller parle aussi des rapports entre les médias et les politiques, soulignant le danger d'un média à la solde d'un gouvernement et d'un gouvernement à la politique médiatisé.

Les super-héros ne sont plus seulement des gardiens du statu quo, ils ne sont plus uniquement là pour lutter contre des attaques extraterrestres ou des savant fous. Ils deviennent politisés. Les super-héros sont au-dessus des gouvernements, qu'ils pourraient aisément contrôler s'ils en avaient envie. Ces histoires sont créés pour un public adulte, avec des dialogues crus, des situations crues et un traitement plus réaliste, en opposition avec ce qui pouvait se faire dans les autres comics qu'on retrouvait dans les kiosques à journaux. Elles vont inspirer tout un courant de la bande dessinée américaine des années 80 et 90, le *grim 'n' gritty* (sombre et violent), encore en vogue aujourd'hui, même si le gros de la vague est passé. Graphiquement, cela se traduit par des matières plus détaillées, des costumes qui ressemblent de plus en plus à des armures, des illustrations de plus en plus photographiques. Narrativement, les super-héros ne sont plus invincibles : Batman se fait briser le dos et Superman se fait tuer par Doomsday. La population doit réapprendre à vivre dans un monde qui n'est pas protégé par un super-héros et celui-ci est tellement humanisé qu'il fini par avoir tous nos défauts. Les super-héros deviennent cyniques, égoïstes, parfois cruels et sadiques, et leur figure se mélangerait presque à celle du super-vilain, si ceux-ci n'allaient encore plus loin. Déjà en 1986, Alan Moore sous-entendait dans *Killing Joke* le viol de Barbara Gordon (sous les yeux de son père) par le Joker. Toujours dans l'univers de Batman, Grant Morrison sous-entend en 1989 dans *Arkham Asylum : A Serious House on Serious Earth* que le super-vilain Mad-Hatter est un pédophile.

À la même période apparaît une pratique qui va elle aussi marquer les années suivantes, la réitération. Déjà utilisée au début du Silver Age (les seconds Flash et Green Lantern sont des versions modernisées des Flash et Green Lantern parus dans le Golden Age), cette manœuvre va prendre une importance capitale dans le Modern Age. En 1985, avec *Crisis on Infinite Earth*, DC fait le pari de se débarrasser de l'histoire pesante qui compose son univers depuis près de cinquante ans. Pour autant, les personnages qui ont fait vivre l'éditeur toutes ces années ne disparaissent pas tous. Si certains meurent

avec *Crisis* (le second Flash, Supergirl), les autres sont « remis à zéro ». Complètement redéfinis afin d'être plus modernes, leurs origines sont revues pour être plus en phase avec le présent. Si avec *Watchmen* et *The Dark Knight Returns* le super-héros est déconstruit, remis en question, *Crisis* se propose au contraire de le reconstruire sur des bases plus modernes. L'entreprise fut un succès et, depuis, la réactualisation est un concept qui a été régulièrement réutilisé, que ce soit chez Marvel ou DC.

Ainsi Marvel a aussi tenté de faire renaître une partie de ses héros (les *Fantastic Four*, *Iron Man*, *Captain America* et les *Avengers*) en 1996 avec la ligne *Heroes Reborn*, puis avec plus de succès en 2000 avec la ligne *Ultimate*. Une quantité pléthorique d'œuvres ont été créées pour redéfinir des personnages en l'intégrant à un univers plus contemporain, qu'il s'agisse de *Batman: Year One* en 1987, *X-men: Children of the Atom* en 1999, ou encore plus récemment *Superman: Birthright* en 2004. Plus que de simples recyclages, ces incessants retours en arrière sont autant de réflexions sur le super-héros en tant que modèle pour la société, mais aussi en tant que genre. Servant parfois d'hommage au Silver Age, ces œuvres montrent à quel point les auteurs sont nostalgiques d'une période où tout restait à écrire sur les super-héros (comme le montre globalement toute l'œuvre d'Alex Ross, de *Marvels* à *Project: Superpowers*). Certaines œuvres servent plutôt à ajuster les origines des super-héros pour les rendre plus actuelles, notamment ceux dont les origines sont directement liées à un événement historique important récent (la Seconde Guerre mondiale ou la guerre du Viêt Nam, par exemple, dont les références ont été remplacées par des références à la guerre du Golfe ou à celle en Afghanistan comme dans *Iron Man: Extremis*, en 2006). Certaines autres, finalement, visent à sortir complètement le super-héros de son univers habituel. C'est le cas par exemple des multiples miniséries estampillées *Noir*, chez Marvel, qui ont revu les origines de quelques personnages emblématiques (*Spider-Man*, les *X-men*, *Daredevil* et plusieurs autres), en les combinant avec les conventions des polars et des films noirs des années 30-50. Toutes ces altérations, qui sont comme autant d'échos, ont bien sûr pour but premier d'attirer un lectorat plus vaste, aux intérêts éloignés des fictions super-héroïques mais elles en disent aussi beaucoup sur l'état actuel du super-héros, qui cherche à se renouveler par la multiplication de ses incarnations.

Les représentations des super-héros

La bande dessinée de super-héros, si elle se constitue en genre, est un genre transversal. On retrouve en effet dans la plupart des bandes dessinées de super-héros des éléments d'autres genres établis. Batman et Daredevil évoluent dans des univers sombres, teintés de polar ; les Fantastic Four sont des super-héros de science-fiction, qui croisent des extraterrestres et se promènent dans les dimensions ; Tom Strong emprunte énormément de son folklore aux magazines *pulps*, passant du *steampunk* (Pneuman, le majordome, est un robot à vapeur) au fantastique sans complexe ; Jonah Hex, personnage de *western* côtoie les super-héros de chez DC Comics. Pourtant, les codes de la bande dessinée de super-héros sont toujours omniprésents, et malgré certaines évolutions depuis soixante-quinze ans, semblent de plus en plus rigides dans des séries plus traditionnelles comme celles publiées par Marvel et DC et qui font le gros de la production super-héroïque. Bien sûr, certains auteurs (Alan Moore, Warren Ellis) arrivent à aller plus loin et à offrir une vision du super-héros plus riche, explorant vraiment les conséquences de leurs actes, mais tout cela se fait le plus souvent au détriment de l'identité graphique de l'œuvre, qui reste très conventionnelle. Comme si le succès de *Watchmen* avait eu pour conséquence, par son dessin académique, de figer le super-héros dans cette forme quand il s'agit d'en parler sérieusement. En plus des codes narratifs structurels classiques que nous avons abordés plus haut, il existe tout un ensemble de normes graphiques qui ont pris forme entre les années 40 et 70 et qui sont encore en vigueur aujourd'hui. La plus évidente concerne le corps du super-héros. Les super-héros sont censés être moralement au dessus du reste des humains, et ils se doivent de l'être aussi physiquement. Selon Scott Jeffery, dans un texte intitulé *Producing and consuming the post-human body in superhero narrative*¹¹, le corps du super-héros a évolué en quatre étapes entre le Golden Age et aujourd'hui.

Tout d'abord, les super-héros ont eu un Corps Parfait (*Perfect Body*), alors qu'ils étaient au service de la société. Ce corps est un idéal d'eugénisme qui représente l'apogée des capacités humaines. Le super-héros est une homme blanc dont le corps est une arme infailible pour lutter contre le crime. C'est donc l'allégorie parfaite de l'adage « un esprit sain dans un corps sain ». À la fin de la Seconde Guerre mondiale, cette

11 Jeffery, Scott. *Producing and consuming the post-human body in superhero narrative* [en ligne] http://stir.academia.edu/ScottJeffery/Papers/1312409/Producing_and_Consuming_the_Posthuman_Body_in_Superhero_Narratives, consulté le 10 juillet 2012

vision est tombée en désuétude par les connotations troubles qu'elle retenait, ce qui, selon Jeffery, serait un des facteurs de la désaffection pour les super-héros dans les années 50.

Puis, le Silver Age et une nouvelle génération d'auteurs comme Jack Kirby ou Steve Ditko ont amené une nouvelle image du super-héros, qui est devenu un personnage au Corps Cosmique (*Cosmic Body*). Dans cette version, le corps du super-héros n'est plus une fin en soi, le super-héros n'étant qu'une fourmi dans l'univers. Son corps est source de pouvoir, mais aussi source de limitations, comme Daredevil qui, malgré ses sens hyper développés, est aveugle. L'humain est entouré de multiples entités et concepts qui le dépassent, le super-héros n'étant que le premier d'entre eux. Ainsi, il n'est pas rare que le Docteur Strange (de Stan Lee et Steve Ditko) ou même le professeur Xavier (le mentor paraplégique des X-Men, créé par Lee et Kirby) vivent une partie de leurs aventures dans le plan astral, avec un corps dématérialisé. Le super-héros (chez Marvel particulièrement) dans un retournement radical, devient une figure à l'opposé de celle que le lecteur a connu dans le Golden Age, perpétuée par des éditeurs comme DC Comics. Souvent adolescent et/ou rejeté par la société, il est le symbole du mouvement de contreculture qui est né à cette époque.

Dans les années 80, avec la vague de comics sombres et violents à laquelle nous avons fait allusion plus haut sont apparus des personnages au Corps Dur (*Hard Body*), hyper-musclés, virils et qui se veulent indestructibles. Ces personnages, comme Cable, Bane ou même Doomsday, typés sur les *action heroes* représentés au cinéma par des acteurs comme Stallone ou Schwarzenegger, tiennent plutôt, selon Jeffery, du fantasme collectif constitutif de la culture populaire dans la société reagannienne.

Finalement, le corps du super-héros est devenu aujourd'hui un Corps Militaro-Industriel (*Military-Industrial Body*), dans le sens où il est souvent créé par l'armée ou par des corporations aux intentions parfois douteuses. Bien sûr, les comic-books n'ont pas attendu le XXI^e siècle pour créer ce genre de personnage, souvenons-nous simplement de Captain America, créé en 1940. À cette époque cependant, cette expérience était unique et non reproductible (le créateur du sérum se fait tuer avant de pouvoir noter la formule). Aujourd'hui, le corps du super-héros peut être fabriqué industriellement, être perfectionné par l'usage de prothèses ou de drogues, comme le *Kick*¹², et même se dupliquer. Ainsi, dans les *New X-Men* de Morrison¹³, on apprend que

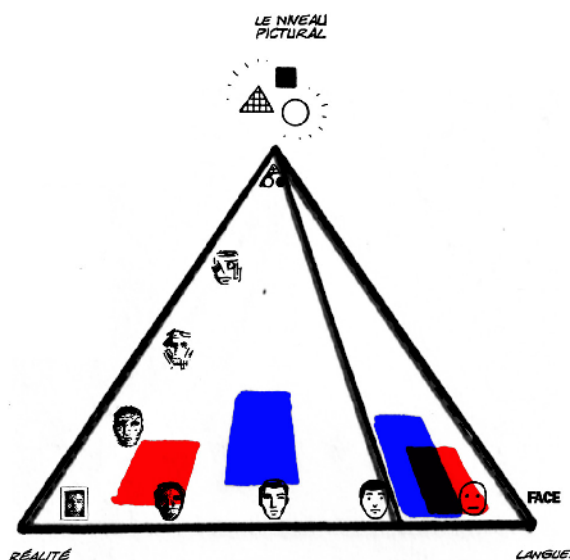
12 Morrison, Grant et Quitely, Franck. *New X-Men* #135-138, Marvel Comics, 2003

13 Morrison, Grant et Bachalo, Chris. *New X-Men* #142-145, Marvel Comics, 2003

le programme *Weapon X*, qui a greffé au mutant Wolverine l'adamantium qui recouvre tous ses os, est en fait une antenne d'un projet plus vaste, *Weapon Plus*, une variation canadienne du programme du super-soldat qui a créé Captain America, et que ce programme en est à sa quinzième incarnation, avec autant d'armes créées. Ainsi, le personnage de Fantomex est en fait Weapon XIII).

Pourtant, il est intrigant de voir à quel point les représentations multiples et variées de ce corps ont toujours été des images foncièrement similaires. Pas vraiment réalistes, même quand elles s'y essaient au maximum (*Marvels*), elles restent très académiques, voire classiques. Le nombre d'auteurs ayant travaillé sur des bandes dessinées de super-héros chez Marvel et DC est incalculable (surtout que plusieurs auteurs sont passés d'un éditeur à l'autre) et, malgré une esthétique apparemment hétérogène, il est possible de voir une évolution du corps du super-héros et de la décrire en quatre phases seulement.

Scott McCloud, dans *Understanding Comics*, décrit une aire triangulaire pouvant contenir tout ce qu'il appelle le vocabulaire pictural¹⁴. Elle est composée au sommet d'un niveau pictural (où les formes, lignes et couleurs ne désignent qu'elles-mêmes) et à la base de la réalité (celle que nous percevons avec nos yeux) et de la langue (les mots, tels qu'ils sont écrits). Tout dessin, toute trace s'intègre dans cette pyramide.



La pyramide de Scott McCloud. En bleu, les super-héros selon Jack Kirby et Stan Lee en 1962. En rouge, les super-héros selon Jim Lee et Chris Claremont en 1992

Selon le degré de réalisme (est-ce proche ou pas d'une représentation de type photographique, au niveau des clair-obscur, de la forme, etc.), une image se situe vers l'un des trois sommets. Dans cette pyramide, qui n'est certes pas forcément très exhaustive, la bande dessinée de super-héros occupe un espace très réduit.

¹⁴ McCloud, Scott, *L'art Invisible*, Vertige Graphic, 1999, p.51 à 55

Alors que la bande dessinée de super-héros est en pleine crise existentielle (les auteurs cherchent clairement ce qu'il reste à faire avec les super-héros, les multiples répétitions et références au passé en sont des symptômes limpides), elle est en même temps, en termes de ventes, sur le déclin. Les éditeurs semblent chercher par tous les moyens à endiguer cette baisse des ventes, en déclinant leurs personnages sous plusieurs formes et variations (Ultimate, Noir, etc.) et dans plusieurs médias (cinéma, jeux vidéos, télévision), tout en restant étonnamment dans un espace réduit de la représentation iconique, une forme classique, conventionnelle.

Problématique

La désaffection du public a des origines multiples et, pour la plupart, ces raisons n'ont rien à voir avec le contenu des œuvres. Le prix toujours en augmentation des comics (entre 2,99 et 3,99 dollars selon les éditeurs), leur distribution limitée, le côté interactif des jeux vidéos, internet sont autant de justifications du problème, il n'en demeure pas moins qu'il nous apparaît que la bande dessinée de super-héros manque de diversité graphique, surtout en regard de ce qui se fait ailleurs que ce soit dans la bande dessinée américaine ou mondiale. Où sont les Edmond Baudoin, les Art Spiegelman de la bande dessinée de super-héros ? Après avoir noyauté et détruit le mythe du super-héros de l'intérieur, avec des œuvres comme *Watchmen* ou *The Dark Knight Returns*, que reste-t-il à faire ? Les différents éditeurs ont répondu à la question, soit en continuant la destruction du personnage (Black Summer en est un exemple récent) ou bien en cherchant à le ramener à ses racines (encore une fois, l'œuvre hagiographique d'Alex Ross en est un bon exemple). Peut-on vraiment reconstruire le mythe sans le remettre complètement en question, narrativement, mais aussi graphiquement ? Si on souhaite le rebâtir sur de nouvelles bases, lesquelles choisir ? En revisitant la bande dessinée de super-héros, en l'intégrant à d'autres genres ou registres (policier, humour, intimiste, autobiographie, romance, etc...), en lui cherchant une nouvelle esthétique, des modes de représentation différents, peut-on lui faire dire de nouvelles choses ? Peut-on lui donner une nouvelle voie à travers une nouvelle voix ? Peut-on encore découvrir de nouveaux champs d'explorations ?

Dans ce travail, nous parlerons beaucoup d'auteurs *alternatifs*. Nous prenons le terme dans son sens anglais car il nous apparaît juste et pourtant sans équivalent dans la langue française. Nous entendons par là qu'ils offrent une vision différente, qui s'éloigne ou remet en question les normes établies.

Quelques représentations alternatives antérieures

Même s'ils sont peu nombreux, quelques auteurs ont cherché à offrir une vision moins traditionnelle du mythe et de l'image du super-héros et ceci, assez tôt. Le genre super-héroïque a toujours été tiraillé entre une tendance à se prendre au sérieux et une tendance à l'autoparodie. En fait, selon Groensteen, il bascule justement dans l'autoparodie à partir du moment où il se prend trop au sérieux ; quand « le mythe est tellement sollicité qu'il se retourne en sa propre parodie »¹⁵. *Stardust the Super-Wizard*, par exemple, est selon lui un cas typique de personnage tellement ampoulé qu'il en devient risible, mais il n'est pas le seul :

*« Quant aux parodies involontaires, c'est par dizaines, sinon par centaines que l'on compte les super-héros éphémères qui ne réussirent pas à s'imposer, pâles copies des têtes d'affiche, accablées d'entrée de jeu par le ridicule de leurs improbables pouvoirs, de leurs costumes de cirque et d'une phraséologie boursouflée. »*¹⁶

Si pendant le Golden Age, il existe des personnages qui évoluent dans un univers à dimension humoristique, les auteurs ne cherchent pas à produire des œuvres parodiques. Il s'agit plutôt d'œuvres décomplexées, qui assument le côté naïf du concept même du super-héros, du bon samaritain aux pouvoirs extraordinaires qui passe son temps à aider son prochain, souvent avec des compagnons ridicules. Plastic Man, avec son corps malléable et élastique, est associé à un personnage complètement imbécile, Woozy Winks. Captain Marvel est accompagné de toute une ménagerie, comportant entre autre un tigre parlant, Tawky Tawny, et un ver de terre à l'intelligence extraordinaire appelé Mister Mind.

C'est surtout à l'aube du Silver Age que les parodies des super-héros apparaissent, les plus connues étant *Superduperman* d'Harvey Kurtzman et Wally Wood,

15 Groensteen, Thierry, *Parodies, la bande dessinée au second degré*, Flammarion, 2010, p.74

16 Ibid.

parue dans *Mad* en 1953 ou encore *Hostileman*, de Jules Feiffer, parue entre 1964 et 1969 dans *Playboy*. Marvel, entre 1967 et 1968, produira *Not Brand Eech*, une série d'histoires courtes qui moquent les super-héros de la firme, et même parfois ceux de leur concurrent direct DC (Superman devenant Stuporman, avec un \$ sur la poitrine). Toutes ces parodies, aussi drôles soient-elles, ne s'éloignent pas beaucoup des codes graphiques de l'époque, exagérant simplement une esthétique dérivée du dessin académique, peut-être simplement parce que les auteurs qui travaillent dessus sont des auteurs maison (John et Marie Severin ou encore Jack Kirby).

Peu d'auteurs de la vague underground se sont attelés au genre super-héroïque, considérant la plupart du temps le genre puéril et infantile. Pourtant l'influence de ces auteurs sur le genre existe. En effet, si aujourd'hui les super-héros se veulent plus matures, plus humains, moins manichéens, c'est en partie parce que des personnes comme Robert Crumb, Justin Green ou encore Art Spiegelman ont cherché à utiliser le comic-book pour raconter des histoires d'hommes normaux, quoique névrosés. Les éditeurs comme Marvel ou DC, se sont clairement inspirés de ces auteurs pour chercher à donner plus de profondeur à leurs personnages. Les œuvres de ces trente dernières années sont caractérisées par une introspection évidente du super-héros, même si elle mène rarement à un changement radical de la manière dont il aborde son rapport à l'action super-héroïque. Dans le même temps, ces mêmes éditeurs ont continués à produire sporadiquement des séries parodiques, comme *What The--?!*.

La raison en est que le genre super-héroïque est peut-être tout simplement plus facile à parodier qu'à faire évoluer. Ainsi, dans les années 80, Fred Hembeck a fait les belles heures du magazine *Marvel Age* avec ses pages plaçant les plus grands héros de Marvel dans des situations incongrues. Sergio Aragonès a produit en 1996 avec Marc Evanier *Sergio Aragonès Destroys DC* et *Sergio Aragonès Massacres Marvel*, deux œuvres raillant les dérives des comics de l'époque, de plus en plus sombres et violents. Quand les grands éditeurs parodient eux-même les super-héros, ils se moquent gentiment de leurs travers, leur tendance à utiliser la violence comme un ressort scénaristique facile, par exemple (En quelques années chez DC, Batman est devenu paraplégique, Superman est mort, et Aquaman a perdu une main). La plupart du temps, il s'agit surtout d'histoires qui parlent aux fans, en faisant directement référence aux aventures déjà vécues des personnages. Le problème de ce genre d'approche, c'est

qu'elle se base sur ce qui a déjà été fait, le raillant plus ou moins ouvertement. L'auteur se contente de détourner ce qui préexiste. Devant cette impasse, certains ont cherché des alternatives à la parodie plus ou moins explicite.

Ainsi en 1997, alors que Marvel Comics vient d'annoncer sa faillite, Tom Devlin, fondateur d'Highwater Books sort le deuxième volume de son anthologie *Coober Skeber*. Ce volume est sarcastiquement sous-titré « *Marvel Benefit Issue* » et reprend des personnages plus ou moins obscurs de Marvel, de Hulk au Devil Dinosaur en passant par Warlock et le Silver Surfer. Tout à fait illégal, cet ouvrage unique réunit sous une couverture de Seth une dizaine d'auteurs underground dont James Kochalka ou encore Ron Regé, sans aucune des contraintes éditoriales



que ces auteurs auraient eues s'ils avaient voulu reprendre ces personnages chez Marvel. Cela nous donne des œuvres diverses, certaines tirant vers l'hommage, d'autres vers la parodie, le non-sens ou encore l'érotisme. La plupart des histoires mettent les super-héros face à leur limite : Hulk se bat vainement contre la pluie ; Captain America renonce par dépit à frapper un ennemi dont le plan est trop alambiqué. Le constat global de cette anthologie est clair : malgré tous leurs pouvoirs, l'inutilité des super-héros est flagrante. Cependant, les auteurs ne cherchent pas à révolutionner le genre, simplement à créer des histoires avec ces personnages-là, sans se soucier de quelques contraintes éditoriales. Premier exemple du genre, *Coober Skeber* fait intervenir des auteurs au style parfois très particulier et leur donne toute latitude de raconter ce qui leur chante. Marvel a vite empêché la distribution de cette anthologie, tout en embauchant James Kochalka. Ainsi, son histoire de Hulk a été refaite en couleur pour sortir quelques années plus tard dans le *Incredible Hulk 2001 Annual*. *Coober Skeber* avait un fort potentiel, mais, reprenant des personnages ne lui appartenant pas, l'expérience a tourné court et n'est pas prête à revoir le jour de sitôt.

Chez Slave Labor Graphics, J. Torres a créé, en 1998, *Love In Tights*, un comic-book d'histoires courtes mêlant super-héros et romance. Pendant six numéros, plusieurs auteurs, indépendants, mais surtout débutants, ont joué avec les codes de ces deux

genres. Si la plupart des auteurs sont tombés dans l'oubli, certains, comme Francis Manapul ou Takeshi Miyazawa, se sont ensuite tournés vers des bandes de super-héros plus traditionnelles. Les histoires publiés dans les six numéros ne se valent pas toutes, les auteurs n'ayant pas la même expérience du médium. Pour certaines, le dessin n'est pas assez maîtrisé, ailleurs, c'est le scénario trop simpliste ou le découpage mal géré qui pêche. L'anthologie regroupe toutes sortes de styles graphiques, allant du classique avec Mike Hawthorne, au manga avec Takeshi Miyazawa, en



passant par des dessins plus stylisés comme ceux de Jason Bone ou encore Andi Watson. Pour éviter toute mise en demeure et tout procès, les super-héros sont créés de toutes pièces, même si on reconnaît facilement les hommages et les parodies de Batman, Superman, Spider-man ou encore des Fantatsic Four. On peut aisément comprendre que les auteurs, pour la plupart débutants, se soient attachés à des archétypes pour créer leurs histoires. Là encore, le but n'était pas de révolutionner le genre, simplement de lui apporter une autre sensibilité, liée ici au *romance comics*. Les auteurs cherchaient à raconter des histoires de super-héros à travers un prisme différent que celui, plus conventionnel, de la lutte entre l'agent du bien et celui du mal (même si on retrouve parfois cette dichotomie dans les histoires de *Love In Tights*).

En ce début de XXIe siècle, on trouve de plus en plus d'œuvres qui mélangent ainsi les genres que ce soit chez les grands éditeurs (Marvel, DC, Image) ou chez des éditeurs plus alternatifs comme Fantagraphics ou Top Shelf Productions. Ces œuvres posent des questions importantes autour de l'intericonicité et des limites du genre. C'est pourquoi nous voulons nous y intéresser. En effet, en les lisant, nous nous sommes demandés si ces œuvres peuvent vraiment s'intégrer au genre super-héroïque ou bien si elles étaient condamnées à ne ressortir que comme des parodies ou des hommages. Y a-t-il des formes énonciatrices structurantes du récit ? Ne peut-on utiliser un graphisme grotesque que dans le cadre d'une histoire également grotesque ?

Nous avons sélectionné un corpus d'œuvres graphiquement atypiques qui nous semblent s'éloigner des canons classiques de la bande dessinée super-héroïque. Nous nous sommes intéressés de prime abord au côté graphique de la question. Mais, très

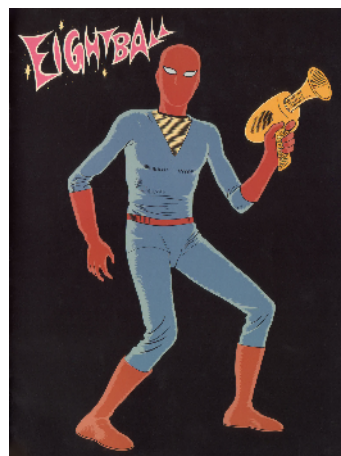
vite, il nous est apparu que le traitement de ces œuvres devait se faire de manière plus globale, car elles offrent un regard différent sur le super-héros que ce soit sur le fond ou sur la forme. Nous porterons donc notre attention sur les degrés de stylisation de l'univers dans lequel le super-héros évolue et leurs conséquences. Nous aborderons aussi la question de la figure du super-héros qui est proposé, afin de voir si elle s'intègre à la figure classique.

Présentation du corpus

Notre corpus se compose d'œuvres récentes, toutes publiées entre 2003 et 2007, chez des éditeurs traditionnels comme Marvel et DC et des éditeurs alternatifs, comme Oni Press, Fantagraphics et Top Shelf Productions. Il est constitué des sept œuvres suivantes :

The Death Ray, de Daniel Clowes

En 2004, Daniel Clowes a sorti dans le numéro 23 de sa revue *Eightball* une histoire de quarante pages intitulée *The Death Ray*. Andy, le personnage principal, raconte comment il a découvert qu'il avait des pouvoirs le jour où il a fumé une cigarette pour la première fois. Après moult tentatives, il décidera de ne pas utiliser ses pouvoirs pour se lancer dans une carrière de justicier et finira par vivre une vie tranquille. Andy emprunte beaucoup à l'univers de Spider-Man. Clowes a raconté en entrevue qu'il



a grandi en se sentant proche du héros, puisqu'il était comme lui un adolescent maigrelet et *nerd* qui vivait avec un parent de substitution (Tante May pour Spider-Man, sa grand-mère pour Clowes). La position de l'auteur sur le super-héros est cependant mitigée, entre le fait qu'il en ait été un fan comme un autre et la conscience du fantasme pré-adolescent que le concept évoque¹⁷. L'auteur de *Ghost World*, ou encore *Ice Heaven*, s'est permis des positions peu flatteuses sur les comic-books de super-héros, comme dans son essai *Modern Cartoonist* : « *Many of them offer an embarrassingly direct look into the ID of their adolescent creator (the musculature of the average super-being is a*

17 Gaudette, Gabriel. La révolte intérieure du super-héros : pourquoi Andy est mon (ex) justicier masqué préféré [en ligne] <http://popenstock.ca/dossier/article/la-revolte-interieure-du-super-heros-pourquoi-andy-est-mon-ex-justicier-masque>, consulté le 12 juin 2012

labyrinth of castration anxiety and gender confusion). »¹⁸.

BigHead, de Jeffrey Brown

En 2004 encore, Jeffrey Brown, qui commence à être connu pour ses œuvres autobiographiques et sentimentales (*Clumsy*, *Unlikely*, parues chez Top Shelf Productions en 2002 et 2003), publie *BigHead* chez Top Shelf Productions. *BigHead* reprend une série d'histoires datées entre 2002 et 2004, de longueur variable (une à trente pages). Le personnage n'a tout simplement pas de vie en dehors de son activité de justicier costumé. Il combat des super-vilains stéréotypés à souhait à l'image de leurs noms :



Gigantico, Heartbroke, The Puncher, *etc.* Celui du protagoniste lui-même réfère à sa caractéristique principale, celle d'avoir une grosse tête. Il arrête souvent leurs méfaits de sa simple présence. Alors qu'il publie *BigHead*, Brown propose pour Marvel une aventure de Wolverine contre des zombies qui se solde par la mort de Kitty Pryde et Wolverine qui s'automutile par culpabilité. Cette histoire n'a pas été retenue par Marvel, mais elle lui a ouvert quelques portes, qui lui ont permis de participer à l'anthologie alternative *Strange Tales* en 2009.

Love Fights, d'Andi Watson

Andi Watson est un auteur anglais qui s'est fait une réputation grâce à ses bandes dessinées romantiques et terre à terre comme *Breakfast After Noon* ou encore *Dumped*, mais il a aussi été un scénariste plus traditionnel, notamment sur *Buffy The Vampire Slayer* chez Dark Horse, ou la minisérie *Namor*, chez Marvel. En 2003, il se lance dans une série intitulée *Love Fights*, une histoire d'amour qui se développe entre Jack et Nora dans un univers de super-héros. La série s'est arrêtée au bout de douze numéros, qui ont été republiés en deux recueils entre 2004



et 2005. Watson a admis dès le début ne pas être un fan, ou un grand connaisseur de

¹⁸ Clowes, Daniel. *Modern Cartoonist: The Naked Truth*. In : *Eightball*, 16, 2003, p.5

l'univers dans lequel évoluent les super-héros : « *I don't have dewy-eyed childhood nostalgia for the genre; I'm kinda looking in at the direct market from the outside.* »¹⁹. Ainsi, même si *Love Fights* fait souvent référence à l'histoire de l'univers DC, on ne peut pas voir cette œuvre comme le simple hommage au genre qu'elle semble être au premier abord. Ce n'est pas non plus une parodie, Watson affirmant lui-même : « *One thing I learned pretty early on was it's impossible to do a superhero parody because the most ridiculous ideas have already been done with a perfectly straight face.* »²⁰. Il s'agit plutôt d'une réflexion sur le *merchandising* associé aux super-héros aujourd'hui, mais également sur le monde dans lequel évoluent les super-héros.

***Super F*ckers*, de James Kochalka**

James Kochalka, connu pour ses strips quotidiens *American Elf* (publiés depuis 1998 sur son site <http://americanelf.com>) et qui a pris l'habitude de toujours être là où on ne l'attend pas, s'est lui aussi fendu d'une série de super-héros, *Super F*ckers*, publiée chez Top Shelf Productions. Quatre épisodes, à pagination variable allant de 36 à 26 pages, sont sortis entre 2005 et 2007. Allant plus loin que la simple parodie, *Super*



*F*ckers* rappelle la *Légion des Super-Héros* de DC et permet à James Kochalka d'offrir une vision toute personnelle du concept d'équipe de super-héros adolescents. La débauche et les guerres intestines sont à l'honneur dans cette série, qui tort le mythe du super-héros pour le pervertir encore un peu plus que ce qui avait déjà été fait par le passé. Cette série nous montre des super-héros dont le but n'est pas de sauver le monde, puisque de toute façon, comme le dit un des personnages : « *This world sucks shit!* »²¹. Cette série nous montre surtout des jeunes désœuvrés qui ont des super-pouvoirs, mais ne sont pas assez matures pour les utiliser à bon escient, ou qui n'en ont pas envie.

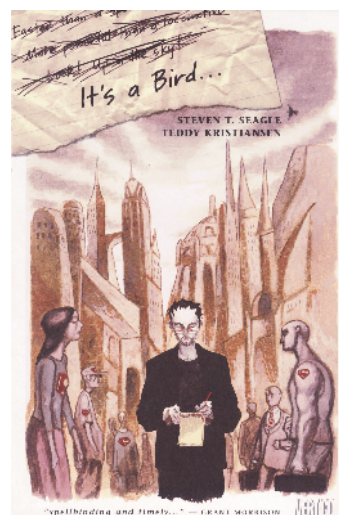
19 Singh, Arun. *Wanna Start Something? Andi Watson gets into « Love Fights »* [en ligne] <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=1842>, consulté le 1er aout 2012

20 Singh, Arun. *Wanna Start Something? Andi Watson gets into « Love Fights »* [en ligne] <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=1842>, consulté le 1er aout 2012

21 « *Ce monde pue du cul !* » Kochalka, James. *Super F*ckers 4*, Top Shelf Productions, 2007, p.3

***It's a Bird*, de Steven T. Seagle et Teddy Kristiansen**

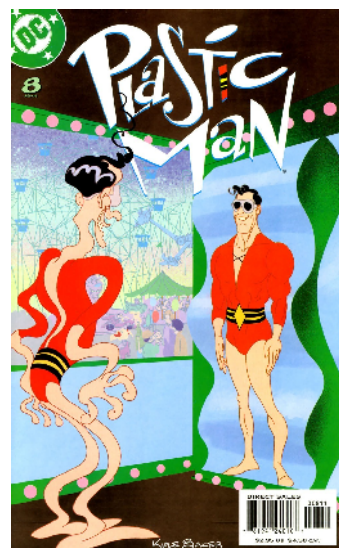
En 2004, Steven T. Seagle et Teddy Kristiansen sortent *It's a Bird*, une œuvre atypique dans la ligne pour adulte de DC, Vertigo. Seagle parle, dans ce *graphic novel* de quelques 128 pages, de son rapport au mythe de Superman, intimement lié à la maladie de Huntington, une maladie orpheline héréditaire qui court dans sa famille. Alors qu'il a appris à vivre en faisant comme si cette maladie ne le concernait pas, il va devoir changer sa manière de voir les choses afin d'avancer dans ses relations et sa vie de famille. En même temps, l'auteur se fait



proposer d'écrire les aventures de Superman. Quelques pages, intercalées entre celles qui suivent l'auteur dans sa vie quotidienne, montrent la vision qu'il a du personnage. Il y explique ce qui fait à ses yeux le mythe de Superman et il l'examine sous toutes ses coutures. En plus de révéler les contradictions qui caractérisent le personnage, l'auteur remet en question ses motivations et les conséquences de la présence d'un surhomme dans la société contemporaine.

***Plastic Man*, de Kyle Baker**

En 2004 encore, DC laisse un de ses personnages dont elle ne sait pas quoi faire, Plastic Man, entre les mains d'un artiste touche à tout : Kyle Baker, connu pour son éclectisme, ayant créé des œuvres singulières, mais toujours différentes, allant de la chronique d'un climat social (*Why I Hate Saturn*) à l'adaptation d'histoires bibliques (*King David*). Prônant un retour aux sources pour le personnage de Plastic Man, il décide de le rapprocher de ce qui faisait son succès dans les années 40 et de raconter des histoires comme le faisait Jack Cole, son créateur. Baker explique : «*I just went back to the Cole formula.*»²², rajoutant :



²² McKaw, Derek. *Working Without Anatomy: A Fanboy Interview With Kyle Baker* [en ligne] <http://www.fanboyplanet.com/interviews/mc-kylebaker1.php>, consulté le 12 juin 2012

« *It's the same thing when they hired me to do Looney Tunes: "Bugs Bunny is washed up, nobody's interested in the toys, we had to close the Warner Stores, we need to freshen Bugs Bunny up." Me and the other writers said, "you don't need to freshen him up. You've got to get back what was working about Bugs Bunny. You've managed to cut out everything." And it's the same with Plastic Man.* »²³

Pendant dix-huit numéros sur les vingt que comporte la série (les numéros 7 et 12 étant réalisés par Scott Morse), Kyle Baker explore le personnage de Plastic Man, ancien criminel du nom de Eel O'Brien et aujourd'hui employé du FBI, pris dans des aventures toujours amusantes et alambiquées. Baker semble être le premier artiste depuis des années à avoir compris que l'univers de Plastic Man ne colle tout simplement pas avec l'esthétique classique du super-héros. Il est aussi peut-être le premier à avoir cherché à le faire évoluer dans un univers graphique plus adapté à sa personnalité. Ainsi, dans un style graphique très proche des dessins animés de la Warner comme les *Looney Tunes*, Kyle Baker rend au personnage de Plastic Man toute sa fluidité et tout son humour, lui faisant prendre tour à tour des formes toujours plus originales (lampe, voiture, prison, aspirateur, etc...).

Truth, de Robert Morales et Kyle Baker

En 2003, Robert Morales (au scénario) et Kyle Baker (au dessin) ont créé la minisérie en sept numéros *Truth: Red, White & Black*, qui revient sur l'origine de Captain America. À travers les épisodes de la série, on apprend que les États-Unis ont utilisé, en 1942, des cobayes noirs pour tenter de recréer le sérum du super-soldat qui a été donné à Steve Rogers pour le changer en super-héros, faisant référence à l'étude de Tuskegee sur la syphilis. Entre 1932 et 1972, plusieurs Afro-américains ayant contractés la syphilis s'étaient vu interdire tout traitement, les scientifiques voulant alors voir comment la maladie allait évoluer. Cette thématique lourde, ainsi que celle du traitement des noirs dans l'armée américaine ne fait pas à elle seul l'intérêt du récit. Le sérum dans l'histoire n'a pas l'effet escompté et les cobayes



23 Idib.

meurent les uns après les autres, dans des souffrances plus ou moins atroces. Le dessin de Kyle Baker (Afro-américain lui-même), et son sens de la narration donne au récit une saveur particulière, bien loin du déprimant synopsis.

Au cours de notre mémoire, nous allons revenir sur chacune des bandes dessinées que nous venons de mentionner, pour voir ce qu'elles apportent ou enlèvent au mythe du super-héros. Nous chercherons à voir où l'importance de ces œuvres se situe. Nous nous attacherons surtout à mettre en valeur les procédés et processus de représentation, afin de voir ce que les auteurs ont voulu montrer et par quels moyens il y parviennent.

Plan

Pour ce mémoire, nous n'avons pas cherché à séparer les œuvres produites chez Marvel et DC et celles parues chez des éditeurs indépendants. Nous avons plutôt cherché à analyser nos œuvres au regard de quelques éléments qui nous paraissent constitutifs du super-héros. Pour ce faire, nous avons structuré notre plan de manière à ce que les problèmes de forme soient abordés avant les problèmes de fond.

Ainsi, dans une première partie, nous nous pencherons sur l'image du corps du super-héros dans nos œuvres. De quel type de corps s'agit-il ? Comment est-il représenté ? Trois types de corps de super-héros se retrouvent dans notre corpus, nous allons les détailler.

Par la suite, nous allons examiner un autre élément important pour le super-héros : son environnement direct. En effet, selon le lieu où le super-héros est représenté, ses histoires vont prendre une tournure différente. Le territoire semble donc être un élément important de la définition de nos personnages.

Finalement, nous allons décomposer d'autres structures fondatrices du super-héros, comme ses origines et l'univers dans lequel il évolue. Nous allons voir que les super-héros que nous avons rencontrés correspondent à trois types de figures différentes. Cela nous permettra d'avoir un aperçu global de la vision du super-héros que ces œuvres proposent.

Nous concluons en nous demandant si les œuvres que nous avons étudiées peuvent être une alternative au genre super-héroïque, voir si elles ne seraient pas plutôt les précurseurs d'une nouvelle voie possible pour explorer un mythe qui, grâce à une endurance certaine, a déjà une longue histoire derrière lui.

1 Des super-héros au corps codifié

Le corps du super-héros, comme on l'a vu avec Scott Jeffery, est un corps avant tout défini par ses codes. Les personnages créés à chaque époque le sont selon certains critères spécifiques. Au Golden Age, le super-héros avait un corps parfait, aux muscles saillants, considéré comme le plus grand des accomplissements, surtout comme il s'accompagnait d'un code moral des plus nobles. Le Silver Age a permis de développer une notion du corps du super-héros plus vaste, ce corps n'étant pas une fin en soi. Ce rapport au corps est aussi un rapport à l'univers, le corps est parfois une prison qui peut empêcher d'aller à la rencontre d'êtres vivants dans un autre pan de la réalité que le commun des mortels. Ainsi, le Docteur Strange devra apprendre à sortir de son corps pour pouvoir découvrir le plan astral et des personnages, comme le professeur Xavier des X-Men ou le Dr. Niles Caulder, le chef de la Doom Patrol, sont en fauteuil roulant. Cette vision s'est prolongée jusque dans le Bronze Age. Le début du Modern Age a mis en avant un corps qui n'est plus ésotérique, ni vertueux. Il s'agit d'un corps de brute, fait pour la démonstration de force, mais qui peut aussi être brisé (Batman se fait démolir le dos par Bane, Superman meurt). Aujourd'hui, les origines du corps du super-héros sont liées au complexe militaro-industriel. L'univers Ultimate, chez Marvel, en est un bon exemple²⁴, mais cette tendance s'étend dans de multiples univers différents. Les Ultramarines, apparus dans la JLA de Grant Morrison en 1998, étaient déjà des militaires ayant acquis des pouvoirs artificiellement, manipulés par leur général pour lutter contre la Justice League. De même, le Superboy du *New 52* de DC a été créé par une organisation secrète du nom de N.O.W.H.E.R.E. Bref, les exemples récents sont quand même assez nombreux.

Les œuvres de notre corpus ont souvent un graphisme atypique, sans rapport avec le graphisme en vogue actuellement, mis en valeur par des auteurs comme Bryan Hitch ou Ivan Reis, et qui ont entre elles des graphismes des plus hétéroclites (rien ne semble pouvoir rapprocher *BigHead* de *Death Ray*). Pourtant, nous allons voir s'il est possible d'utiliser la classification de Jeffery pour définir le corps des super-héros de

²⁴ Le SHIELD, une agence militaire de contre-espionnage, garde un œil sur les faits et gestes de la majorité des super-héros, de Captain America à Spider-Man. Stark Industries, Oscorp ou Roxxon sont des entreprises qui se font concurrence pour la fabrication d'un nouveau sérum de super-soldat ou un équivalent (les armures pour Tony Stark). À elles seules, ces trois entreprises sont responsable de la création de la plupart des super-héros et vilains non-mutants de l'univers Ultimate.

notre corpus et même d'essayer de l'élargir un peu plus. Il nous semble en premier lieu que les personnages de *Truth: Red, White & Black* et *The Death Ray* possèdent un corps militaro-industriel. Deuxièmement, nous verrons que les super-héros dans *Love Fights* et *It's a Bird* sont représentés avec un corps parfait, tel que défini dès le Golden Age. Ensuite, nous allons voir qu'on peut catégoriser des corps aussi différents que ceux des protagonistes des séries *Plastic Man*, *BigHead* et *Super F*ckers* en tant que corps mous, en opposition aux corps durs définis par Jeffery.

1.1 Les corps militaro-industrialisés

Que ce soit dans *Truth: Red, White & Black* ou bien *The Death Ray*, c'est l'injection d'un produit scientifique qui permet de développer des super pouvoirs. Dans les deux cas, cependant, si le produit permet de développer une force hors du commun, les résultats sur le physique des personnages seront bien différents.

1.1.1 Le corps dans *Truth: Red, White & Black*

Quand *Truth: Red, White & Black* est sorti en 2003, Captain America existait depuis plus de soixante ans. Sorti en décembre 1940 (mais, daté de mars 1941 sur la couverture²⁵), *Captain America Comics #1* montre Steve Rogers, trop frêle pour pouvoir s'engager dans l'armée à l'aube de la Seconde Guerre mondiale, se déclarer volontaire pour tenter une expérience qui lui permettrait de devenir assez fort pour pouvoir aller sur le front. En fait, l'expérience, qui consiste à l'époque en une simple injection de sérum, le transforme en un super-soldat. Plus grand, plus fort, plus rapide, plus intelligent, Steve Rogers devient, toutes proportions gardées, le premier homme d'une nouvelle race, qui correspond bien à la définition de l'Aryen qu'en avait les nazis²⁶. Il devient surtout une machine de guerre, une allégorie martiale. Si Captain America a un pistolet à ses débuts, il s'en débarrasse vite, ne conservant que son bouclier qui est une extension de sa personne, partageant ses couleurs (celles du drapeau américain) et lui permettant d'attaquer et de se défendre simultanément.

Le corps militaro-industrialisé de Steve Rogers, tel qu'il est décrit ici, est avant

25 Les comics-books sortent quelques mois plus tôt que la date inscrite sur leur couverture, ce qui permettait, à l'époque où on les vendait dans les *newsstands*, de rester plus longtemps sur les étagères.

26 Il est évident cependant que Kirby et Simon, ses créateurs juifs, ne projetaient pas dans leur super-soldat les mêmes aspirations que les nazis projetaient dans la race Aryenne, supposée supérieure.

tout une arme qui a une forme humaine. Le créateur du sérum (le Docteur Abraham Erskine, sous le pseudonyme plus que juif de Joseph Reinstein) se fait assassiner par un espion nazi peu de temps après avoir injecté Steve Rogers, sans avoir noté tous les tenants de sa formule, la rendant impossible à reproduire. Captain America est donc présenté à ses débuts comme le seul et unique représentant de sa race. Il faut attendre 1972 et le scénariste Steve Englehart pour que l'idée qu'après la Seconde Guerre mondiale, d'autres personnes aient testé d'autres versions du sérum soit avancée.

Le premier d'entre eux, William Burnside, a absorbé une version du sérum dans les années 50 et est devenu un Captain America casseur de communistes et paranoïaque qui a dû être cryogénisé après quelques mois d'exercice²⁷. Par la suite, Frank Miller a rajouté sa pierre à l'édifice en 1986 avec le personnage de Nuke, un autre super-soldat créé par l'armée américaine dans le cadre du projet *Homegrown*²⁸, qui doit se gaver de pilules pour contrôler son agressivité²⁹. Avec les années, les scénaristes ont ainsi expliqué qu'il ne suffisait pas d'une injection (ou d'une absorption) du sérum pour faire le super-soldat, mais qu'il fallait un agent stabilisateur, les vita-rays. Sans eux, le sérum est dangereux et rend le sujet de l'expérience fou, s'il a la chance de ne pas mourir sur-le-champ.

Dans *Truth*, les effets du sérum sont tout aussi mauvais sur les cobayes Noirs qui se le font injecter de force. Seulement, alors que dans les cas précédents, le sérum modifiait le corps pour le rendre parfait (c'est mentalement qu'il fait dérailler les personnages), ici, nous voyons qu'une dose trop importante de sérum déforme le corps, gonflant les muscles comme des ballons. La déformation, si elle est trop importante, mène à l'explosion de la chair, comme on peut le voir dans le troisième épisode de la série.



Truth #3, page 8, case 2

27 Cette version racontée dans *Captain America #155* sert à expliquer comment Captain America a pu vivre des aventures dans les années 50 (Stan Lee a scénarisé quelques histoires entre 1953 et 1954, avant de passer à autre chose), alors qu'il était censé être pris dans les glaces.

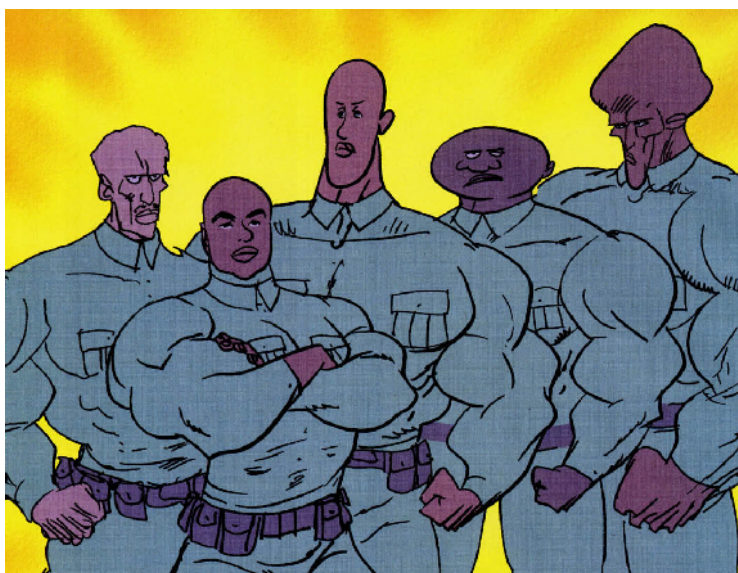
28 Le projet *Homegrown* est né des ruines du projet *Rebirth* qui a donné naissance à Captain America. Il s'intègre dans le programme plus vaste *Weapon Plus*.

29 *Daredevil #232*

Dans ce cadre précis, les deux motifs récurrents constitutifs du super-héros, selon Morgan et Hirtz, la *métamorphose* et la *reduplication*³⁰, sont convoqués. Nous voyons tout d'abord une métamorphose des personnages, qui sont présentés, au départ, comme des êtres normaux, voire pour certains un peu plus musclés ou gras que la moyenne et qui vont, suite aux expériences avec le sérum, développer une musculature hypertrophiée, notamment pour le haut du corps. Mais, il ne faut pas se leurrer, cette expérience n'a qu'un but : retrouver la posologie exacte du sérum à administrer afin de créer une armée de super-soldats calqués sur Captain America. Nous nous trouvons donc devant un cas de reduplication. L'armée tente de créer de nouveaux êtres ayant les mêmes attributs physiques et intellectuels que Steve Rogers.

Dans un premier temps, la reduplication fonctionne : l'armée parvient à créer sept super-soldats stables, même si certains sont complètement difformes. Suite à l'expérience, le corps de Larsen, présenté plus tôt comme celui d'un gaillard maigrelet et revanchard, est à la limite de la rupture, que ce soit au niveau de sa cage thoracique, de ses épaules ou bien de son crâne. Le lecteur se demande combien de temps ce personnage pourra se

déplacer avant d'éclater littéralement. Celui de Jack Harvey qui était, avant l'expérience, ce qu'on peut appeler un tas de graisse, devient un gros tas de muscles, et s'il garde une tête ronde comme un ballon, son nez s'hypertrophie lui aussi, ressemblant à une grosse patate. Isaiah



Truth #3, page 13, case 1

Bradley, le sergent Lucas

Evans et Maurice Canfield ont plus de chance : certes leurs muscles sont grossis à l'extrême, mais leurs visages ne changent pas. Mieux, dans le cas du sergent, la prise de

³⁰ Morgan, Harry, Hirtz, Manuel. *Les Apocalypses de Kirby*, Les moutons électriques, 2009, p.113

sérum semble guérir une affreuse cicatrice qui trônait jusqu'alors au sommet de son crâne. La reduplication sera pourtant de courte durée et, au bout de quelques mois seulement, Isaiah Bradley sera le seul survivant du bataillon de super-soldats noirs que l'armée a créé.

L'extrême grosseur des muscles des personnages les éloigne du corps parfait, tel qu'il était recherché par le Docteur Reinstein. Ici, les personnages et leurs formes, exceptées peut-être celles Isaiah, sont éminemment grotesques³¹. Mais, cela ne les empêche pas d'être efficaces en tant qu'arme militaire. Utilisé comme tel par l'armée, Isaiah sera envoyé sur une mission suicide où il devra détruire le pendant nazi du projet *Rebirth*, visant à créer un super-soldat. Parce qu'il a volé un costume de Captain America pour accomplir sa mission, Isaiah sera à son retour jugé par cour martiale et passera dix-sept ans en prison, sans qu'aucun soin ne lui soit administré. Le sérum du super-soldat n'étant pas aussi raffiné que celui qui a été utilisé sur Steve Rogers, il a pour effet de rendre Isaiah stérile et de diminuer ses capacités intellectuelles. L'armée américaine a besoin d'armes efficaces et fonctionnelles, qui ne s'enrayent pas. Isaiah ne répondant plus entièrement à cette description, il a été mis au rebut, caché. Officiellement, il n'a jamais existé. Pourtant, son corps, lui, ne s'est pas détérioré et soixante ans après sa transformation, il a toujours le même physique de jeune homme de vingt-cinq ans.

D'un point de vue graphique, le corps militaro-industriel du super-héros, qu'il s'agisse de Captain America ou d'Isaiah, est massif. Les lignes le définissant sont courbes et fluides. Au départ, les personnages sont mous, gras, et au fur et à mesure que le récit avance, ils deviennent de plus en plus structurés, leurs muscles sont de plus en plus saillants. L'artiste de la série, Kyle Baker, explique qu'en voyant ce que faisaient les autres auteurs sur Captain America à la même époque, il s'est aperçu qu'il n'allait pas du tout dans la même direction :

« I'm doing my thing. "Captain America!" I'm drawing it like Jack Kirby, I'm doing all those Kirby poses and square fingers. You know what I mean? Splash panels, and I'm like, yeah, and a little Sal Buscema because that's how old I am. You lock into what you

31 Nous entendons le grotesque comme une forme bizarre, invraisemblable, dont l'exagération mène au ridicule. <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/grotesque>

were into when you were a kid. And I was into Sal Buscema and Mike Zeck.

I go to the store and I'm like, "ohhh...Captain America is traced photos now. I'm sorry, I didn't realize this."

"If I'd known this was what you guys wanted I'd have made it easy on myself and traced some photos." »³²

Jusqu'au numéro 4, Isaiah, le sergent, Plumb, Larsen et Canfield sont dessinés dans un style rond, presque humoristique. Leurs poses rappellent effectivement celles de Jack Kirby et de Sal Buscema, mais elles sont encore plus exagérées. À partir du numéro 5, le dessin devient plus dramatique, les ombres commencent à envahir les personnages. Une pose similaire entre les numéro 4 et 5 permet de voir la différence dans l'approche de Baker.



Truth #4, page 22, case 3



Truth #5, page 4, case 1

Ainsi, dans les trois derniers numéros de la série, la forme du personnage oscille entre un dessin rond, l'approche clairement plus grotesque mise en avant dans les premiers numéros, et une approche plus académique, conventionnelle, même si le personnage conserve quelques uns de ses attributs grotesques (les muscles hypertrophiés, les visages simplifiés à l'extrême). Quand Steve Rogers apparaît enfin dans la série dans les numéros 6 et 7, on voit qu'il est graphiquement hyperdétaillé, tout le contraire du Isaiah qu'on a vu jusqu'alors. Son visage à lui tout seul, entre les pommettes saillante, la mâchoire carrée et jusqu'aux poches sous les yeux contient plus de détails que le corps d'Isaiah tel qu'il a été représenté jusque là. Quand Isaiah est représenté dans le dernier numéro de la série, il n'est certes plus que l'ombre de lui-même intellectuellement, mais physiquement, rien ne le sépare plus de Steve Rogers (Truth #7, page 21). Son visage est d'ailleurs complètement transformé lui aussi.

32 McCaw, Derek. *A Fanboy Interview With Kyle Baker, Part Two* – Fanboy Planet [en ligne] <http://www.fanboyplanet.com/interviews/mc-kylebaker2.php>, consulté le 2 juillet 2012

Certains éléments complètement ignorés refaisant surface (les paupières inférieures ; le nez, jusque-là simple ligne courbe, qui devient une structure cartilagineuse en tant que telle ; le menton, très rond auparavant, qui se durcit à la fin du récit).

Cette saturation de signes est d'autant plus forte qu'elle est l'apanage spécifique des personnages qui ont pris le sérum de super-soldat (Steve Rogers, Isaiah Bradley, Walker Price). Ainsi, le personnage de Phillip Merritt est clairement plus grotesque, dans tous les sens du terme. Si, dans le récit, son implication n'a rien de drôle, il a graphiquement tout du personnage humoristique. Nettement plus petit que ses congénères (il n'atteint que difficilement la poitrine des autres soldats), il est aussi plus gros et surtout plus raciste (il préfère mourir que de devoir recevoir une transfusion de sang d'un Noir). Il a un nez en saucisse, une convention admise dans la bande dessinée franco-belge, mais qui est plus rare dans la bande dessinée de super-héros américaine. En fait, le personnage de Merritt rentre dans cette catégorie de vilains dont la laideur extérieure, physique ne fait que refléter la laideur intérieure, morale.

Merritt a lui tout seul représente toutes les mauvaises valeurs de l'Amérique telles qu'elles sont combattues par Captain America. Il est une allégorie lui aussi, une incarnation de la bassesse des États-Unis, qui n'hésite pas à exploiter ses Noirs, à les utiliser pour des expériences immorales (le sérum du super-soldat, l'étude de Tuskegee sur la syphilis) et qui ne supporte pas de les voir égaux aux blancs (« *Testing on swamp guineas [...] was all swell and good, but sending them out on missions ?* »³³). Pour autant, cet ennemi est insidieux. Il est sous-entendu dans le récit que Merritt est un traître, ayant détruit le laboratoire du docteur Reinstein, qui contenait toutes les informations pour reproduire le sérum du super-soldat, mais le lecteur n'a aucune preuve formelle. Il n'est arrêté que soixante ans plus tard, entre autres motifs pour kidnapping et crime de haine. Sa confrontation avec Captain America dans le numéro 6 de *Truth* offre



Merritt en 1942 et en 2003. *Truth* #6, page 4, cases 2 et 4

33 « *Faire des tests sur des p'tits nègres [...] c'était bien pratique, mais les envoyer en mission ?* », *Truth* #6, page 13

une vision de deux Amériques. Celle de Merritt est passive et agressive, il passe son temps assis sur sa chaise, hargneux et ventripotent, à clamer la suprématie de ses idées. Captain America, lui, est dynamique, en mouvement. Il a domine Merritt tant physiquement que rhétoriquement. Graphiquement, cela se traduit simplement, que ce soit dans les plans larges ou dans les gros plans utilisés dans la mise en page. Dans les plans larges, Merritt est enfoncé dans sa chaise, collé à la table sur laquelle s'appuie Captain America, sa corpulence écrasant les membres fins de Merritt. Dans les gros plans, le personnage de Merritt est devant un fond uni, alors que Captain America a toujours des lignes qui convergent autour de sa tête, impliquant une idée d'urgence, une tension.



Merritt dominé par Captain America. *Truth* #6, page 6, cases 2 et 3

Le super-héros dans *Truth* est caractérisé par une modification de son corps par l'armée. Ce dernier est désormais défini par une pression et une turgescence constante des muscles. À l'opposé, celui de *The Death Ray* est au contraire représenté comme étant tout en finesse et en longueur.

1.1.2 Le corps dans *The Death Ray*

The Death Ray, sorti en 2004, livre une vision du super-héros à l'opposé de tous les canons habituels du genre. Ainsi, l'accident qui offre traditionnellement ses pouvoirs au super-héros, la morsure d'une araignée radioactive pour Peter Parker (Spider-Man), un éclair qui frappe des produits chimiques pour Barry Allen (Flash), est ici totalement

dédramatisé. Andy a reçu une injection d'hormone expérimentale quand il était petit et cette hormone s'active au contact de la nicotine que l'on peut trouver dans une cigarette. C'est donc quand Andy fume pour la première fois que ses pouvoirs apparaissent. Visuellement, la scène n'a pas la force et le dynamisme d'une morsure ou d'un éclair. On voit simplement Andy tirer sur une cigarette et vomir tripes et boyaux. L'œuvre récente de Clowes est caractérisée par une normalisation de l'univers qu'il développe. Clowes raconte la banalité des choses, des gens et leur ennui dans une vie trop sobre. Cette normalisation se retrouve jusque dans la scène de transformation du héros que l'on retrouve dans *The Death Ray*. Mais, plus que la simple scène de transformation, c'est tous les éléments super-héroïques de son univers qui seront normalisés à leur tour, à commencer par le costume.

Dans ses fantasmes, Andy a bien un costume complet avec des bottes, des gants et un masque couvrant le visage au complet, le tout de couleur rouge, une tunique moulante bleue avec un triangle jaune rayé de noir sur le torse. Mais, dans la réalité, comme on peut le voir dans la page 22 intitulée *On Patrol*, le costume d'Andy consistera notamment en un jogging bleu pas très ajusté, avec une poche pour le paquet de cigarette, des chaussettes rouges, un sous-pull jaune rayé de noir et un masque ne couvrant qu'une moitié du visage. C'est dans ce costume qu'Andy accomplit sa seule action désintéressée de super-héros, un soir où il patrouille la ville et attaque deux jeunes qu'il suspecte d'avoir volé un téléviseur. Pendant sa patrouille, on peut lire un monologue qui montre qu'il est vraiment attaché à être un super-héros (« *But somebody has to impose some structure on the world, I guess. Otherwise, everything would just fall apart, wouldn't it ?* »³⁴).



The Death Ray, page 22, case 9

Dans les pages 28 et 30, on voit qu'Andy a apporté des modifications au costume, le rendant plus proche de l'image qu'il en avait, en y ajoutant des gants, des bottes et le masque tel qu'il le fantasmait. C'est dans ce costume qu'Andy va tenter de

³⁴ « Mais, quelqu'un doit veiller à l'ordre du monde, j'imagine. Sinon, tout partirait en couille, n'est-ce pas ? » *The Death Ray*, p.22

faire disparaître Stooob (page 28) avec le Rayon de la Mort, sous l'insistance de Louie.³⁵ Puis, Andy est poussé par Louie et son ex-beau-frère, Sonny, à faire disparaître le nouveau copain de la sœur de Louie (page 30). Là, il passera à l'acte. Quand Andy porte le costume fantasmé du super-héros, il n'agit plus comme un super-héros. Au contraire, il utilise son arme (et non plus ses pouvoirs) dans un esprit de vengeance. Il ne s'agit même pas d'une vengeance personnelle, mais d'une vengeance pour les autres.

De toute façon, si Andy se découvre une force hors du commun, son corps reste frêle et mince. Malgré ses dix-sept ans, Andy ne donne pas l'impression d'avoir atteint la puberté. Il n'a aucun poil et, si son corps a grandi avec l'adolescence, il n'a rien pris en muscle³⁶. Le trait de Clowes participe à cette minceur et à cet effet de jeunesse. Andy, en tant que personnage dessiné, est tout ce qu'il y a de plus banal. Il est de taille moyenne, sans traits distinctifs. Il n'a pas de lunettes, comme Louie, ni de longs cheveux frisés comme Stooob, ou de moustache comme Sonny. Même ses cheveux sont d'un châtain clair des plus communs. Bref, autant dire que, des pieds à la tête, il n'a aucun signe particulier. Il est neutre visuellement, rappelant des personnages comme Tintin et Spirou. Dans ces paradigmes, l'auteur fabrique des personnages secondaires dont une des caractéristiques principales est de se détacher physiquement du héros³⁷.

Si globalement, ils sont anatomiquement bien structurés, la stylisation des personnages par l'auteur les laisse dans un état parfois presque schématique, comme dans l'épisode du baseball. L'auteur n'hésite pas non plus à modifier son style selon les époques et les ambiances qu'il veut créer, utilisant parfois des aplats de toutes les couleurs et jouant parfois avec des teintes monochromes.



The Death Ray, page 16, case 32

Le corps d'Andy est un corps refabriqué, transformé par une intervention

35 À travers les yeux d'Andy, le lecteur voit bien que c'est Louie qui provoque Stooob et non pas l'inverse. Ainsi, c'est parce qu'Andy n'a pas la motivation qu'il ne vas pas se débarrasser de Stooob.

36 Le super-héros rachitique n'est pourtant pas une figure inconnue des lecteurs. Chez Marvel, des personnages comme Scott Summers (Cyclope, des X-Men), ou même Peter Parker à ses débuts, sont représentés respectivement par Kirby et Dikto comme des maigrichons, malgré leurs pouvoirs. Ils vont pourtant très vite se remplumer, alors qu'Andy, lui, reste maigre tout au long de sa « carrière ».

37 Pour rester dans nos exemples, pensons à l'excentricité du capitaine Haddock ou de Fantasio.

scientifique. Même si ce n'est pas dit, il est possible que son père ait travaillé pour l'armée. En effet, Andy nous raconte très tôt que son père et lui ont vécu à Livermore et dans le Tennessee, où il travaillait dans un laboratoire. Dans un cas comme dans l'autre, ces choix de villes ne semblent pas anodins. Livermore est connue pour son laboratoire Lawrence Livermore³⁸, un des deux laboratoires qui ont pour mission de construire des armes nucléaires pour l'armée. Dans le Tennessee, à Oak Ridge on retrouve un autre laboratoire spécialisé dans les recherches nucléaires³⁹. Nous nous souvenons que Bruce Banner, qui devient un monstre vert sous l'effet d'une intense colère, doit ses pouvoirs à des expérimentations sur une bombe gamma. On peut donc supposer que le corps de super-héros d'Andy tient ses origines d'expérimentations militaires, même si rien n'est clairement énoncé par le narrateur Andy.

Ainsi, le corps du super-soldat et le corps d'Andy partagent une caractéristique commune. Les deux sont modifiés pour être plus puissants. Le premier est représenté comme un corps qui se tend et qui se développe d'un coup et pour toujours après la prise du sérum, alors que le second ne change que de l'intérieur et momentanément, le temps que la nicotine fasse son effet. Le corps d'Andy est original en ce sens qu'il passe sans arrêt d'un état à l'autre, là où la plupart des super-héros subissent une transformation irréversible (les mutants des X-Men en étant l'exemple le plus flagrant). Plusieurs œuvres de notre corpus mettent en avant deux autres sortes de transformations irréversibles. La première crée un corps surhumain et surdéveloppé qui est un idéal de perfection et d'imperméabilité, alors que la seconde crée un corps qui nous semble poreux et malléable.

1.2 Les corps parfait

Dans des œuvres comme *Love Fights* ou *It's a Bird*, l'accent n'est clairement pas mis sur le super-héros. *Love Fights* est avant tout une histoire d'amour qui se développe dans un univers super-héroïque, et *It's a Bird* est une œuvre à propos d'un auteur qui doit écrire sur Superman, sans s'en sentir capable. Ainsi, le super-héros qui est représenté est un archétype, une vision globale du super-héros dans tout ce qu'il a d'extraordinaire, à mettre en relation avec la banalité des autres personnages.

38 http://fr.wikipedia.org/wiki/Laboratoire_national_de_Lawrence_Livermore, consulté le 16 août 2012

39 [http://fr.wikipedia.org/wiki/Oak_Ridge_\(Tennessee\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Oak_Ridge_(Tennessee)), consulté le 16 août 2012

1.2.1 Le corps dans Love Fights

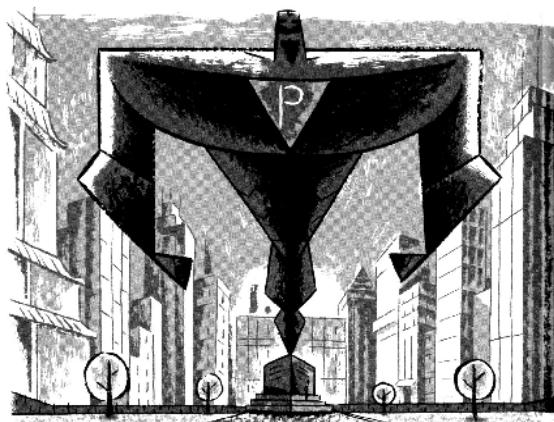
Le super-héros, dans la série d'Andi Watson, est un être apparemment au dessus de la moyenne. C'est à travers la vision et les mots de Jack, le protagoniste célibataire de l'histoire, que le super-héros est présenté pour la première fois au lecteur. Jack dessine les aventures du super-héros principal de cet univers, le Flammer, ce qui indique qu'il doit connaître le sujet. Pour Jack, le super-héros se cache derrière un masque et peut lancer des rayons laser avec ses yeux, empêcher d'énormes météorites de toucher la Terre et bien entendu voler. Le super-héros est présenté comme un personnage sûr de lui, poseur, à la morphologie imposante et aux muscles impressionnants. Pour lui, le super-héros avec son physique plus qu'athlétique, carrément bodybuildé est le fantasme de toutes les filles. La vision de Jack est éminemment stéréotypée et on peut penser qu'il s'agit d'une vision biaisée principalement par sa jalousie.

Le Flammer n'apparaît pas clairement avant la page 7 de *Love Fights #4*. Jusque là, le lecteur l'a vu vaguement voler dans le ciel dans une traînée de feu et brièvement passer à la télé, mais il n'a pas pu voir dans le détail comment était le super-héros. Très vite, la vision de Jack s'avère exacte, le Flammer représente bien le super-héros dans tous ses clichés. La raison en est que le Flammer est un archétype de l'archétype des superhéros. Le Flammer renvoie directement à Superman, le premier archétype du super-héros et celui qui a encore la plus grande importance, dans sa morphologie, mais aussi dans ses valeurs de vérité, de respect de la vie, de protection du plus faible (à ses yeux, l'humanité) ou encore sa quête de justice. The Flammer ressemble à Superman, jusque dans son honneur jugé infaillible. Watson part donc de cet archétype pour bâtir son histoire, qui va petit à petit écorner le mythe jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien d'autre que le physique. D'ailleurs, la remise en cause de son infaillibilité est un des moteurs du récit. Nous verrons ainsi plus tard, qu'avec la résolution de l'histoire sur le fils illégitime du Flammer, Watson cherche à en dire beaucoup sur le personnage.

Le Paragon est un autre personnage archétypal, tout nous l'affirme dans ce que l'on sait de lui. Son nom, pour commencer. Un paragon (Paragon en anglais, donc), selon la définition du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, est un modèle, un représentant typique, mais c'est aussi une pierre précieuse remarquable par sa beauté, sa précision. Ce personnage n'est représenté qu'à deux reprises dans la série.

La première image qu'on a de lui est la statue construite à son effigie au milieu du Paragon Square. On en a un aperçu assez précis dans l'épisode 4, reproduit ci-contre. Au regard de la taille des arbres qui entourent la statue et qui ne dépassent pas son socle, on peut l'imaginer haute et imposante.

Le personnage est caricaturé à l'extrême : là où la plupart des super-héros font huit têtes, lui en fait dix. Chacune de ses épaules est aussi large que son torse est long, ce qui en fait une armoire à glace au sens propre. Son logo est un P dans un triangle, encore une nette référence à l'Homme d'Acier. Si le haut de son corps, des



Love Fights #4, page 12, case 3

épaules au diaphragme en passant par les bras est imposant, le reste est un peu moins énorme. À partir du ventre et jusqu'aux jambes tout est plus fin, même si tout est nettement découpé. Les lignes rigides et ouvertes de Watson contribuent à un effet de raideur physique et morale. En fait, la finesse du bas du corps contraste tellement avec la largeur du haut qu'on peut se demander comment le personnage pourrait bien tenir debout. Sa seconde représentation surenchérit cette vision, faisant de lui non plus le modèle de tous les héros, mais aussi leur sauveur, puisqu'il se serait sacrifié pour permettre au *multiverse* de s'unifier, pour en éviter la destruction totale, exactement comme Flash dans *Crisis On Infinite Earth*, chez DC.

D'autres personnages de cet univers ont des super pouvoirs, qu'il s'agisse du Fader, d'Hocus-Pocus, de la Gene-Team ou même de Guthrie, le chat de Jack, qui devient Future Feline. Ils correspondent aussi chacun à un archétype, mais ils visent surtout à faire sentir l'invasion, la multiplication du super-héros telle qu'on la retrouve chez Marvel ou DC. Les métamorphoses des super-héros dans *Love Fights* ne sont pas montrées. À vrai dire, il est rare de voir les super-héros autrement qu'en costume, en train de faire une démonstration de force. Il n'y a guère que le chat de Jack qui a droit à cet honneur. Le lecteur apprend que sous le masque du Flammer se cache le Dr. Childers dans une séquence où Nora téléphone au Dr. Childers et que c'est le Flammer qui lui répond, alors qu'il affronte un super-vilain.

Alors que la plupart des comic-books de super-héros vont jouer sur la dichotomie et les tensions entre le personnage et son identité costumée, ici, Watson met en collusion deux univers différents, ce qui lui permet, dans un premier temps, de dissocier les tensions. Au début, Nora et Jack se partageront les problèmes sentimentaux et relationnels, alors que le Flammer aura à combattre les super-vilains. Par la suite, la séparation entre les deux univers deviendra plus floue, à partir du moment où le chat de Jack devient lui même un super-félin. En tous les cas, le super-héros de *Love Fights* est la simplification d'un archétype et il est à prendre comme tel.

Graphiquement, Watson ne garde du héros athlétique que les traits les plus significatifs. Son dessin ne s'embarrasse pas des nombreux détails que l'on retrouve chez la plupart des auteurs de comic-books, comme (citons-en un parfaitement au hasard) Adam Kubert, par exemple. Au contraire, il cherche à atteindre un effet de complétude avec le moins d'éléments possible. Son minimalisme élégant est inspiré par des auteurs comme Dupuy et Berberian ou bien Seth qui l'« ont poussé à simplifier, à purifier » son dessin⁴⁰. Les lignes de ses personnages sont droites, raides et souvent elles ne sont pas fermées. Il donne de l'épaisseur à ses personnages avec des traits de pinceau large qui laissent transparaître le grain du papier sur lequel il travaille. Il se contente d'installer quelques tons de gris pour créer des ambiances et des ombres. Les costumes de ses super-héros sont, dans le même état d'esprit, d'une simplicité extrême. La tunique du Flammer est tout ce qu'il y a de plus traditionnel, entre le slip au-dessus des collants, les bottes, les gants, le masque qui cache la moitié du visage et la cape. Le logo du Flammer, sur le poitrail comme le S de Superman, est une flamme dans un cercle. Pour ce qui est de Guthrie, un



Le Flammer, Future Feline, Pendulum et Nathaniel. Love Fights #11, page 2

40 Guilbert, Xavier. *Andi Watson Entretien*. Du9, l'autre bande dessinée [en ligne] <http://www.du9.org/entretien/andi-watson/> Consulté le 22 juin 2012

loup en tissu et une cape suffisent à en faire Future Feline. Ces costumes ne cherchent pas à être ostentatoires, ils soulignent l'archétype du super-héros.

Le super-héros dans *Love Fights* est donc une figure archétypale que l'auteur a cherché à simplifier à l'extrême afin de la rendre la plus efficace possible. Son corps est parfait parce qu'il n'a pas besoin d'être autre chose pour servir l'histoire. Chez Watson, les super-héros ne sont pas le sujet principal du récit, mais ils servent à faire avancer ou bloquer l'histoire, selon les besoins de l'auteur. Dans le cas de *It's a Bird*, Steven T. Seagle cherche plutôt à mettre en relation les éléments constitutifs du personnage de Superman avec son incapacité à écrire sur le personnage en temps de crise personnelle.

1.2.2 Le corps protéiforme de Superman dans *It's a Bird*

Chaque élément du mythe de Superman que Steven T. Seagle aborde dans *It's a Bird* est représenté avec un traitement graphique particulier par le dessinateur Teddy Kristiansen. Le corps de Superman, pour Seagle, est défini par deux points importants : il est invulnérable et il est parfait. L'auteur, en quête de sens pour le personnage, va chercher en quoi ces deux points font de Clark Kent un homme super.

Pour Seagle, l'invulnérabilité est un concept qui peut avoir deux définitions. Être invulnérable peut vouloir dire ne pas pouvoir être blessé, ce qui est assurément un avantage, mais aussi ne pas pouvoir être atteint, touché. Un personnage invulnérable est donc, dans ce sens, coupé du monde pour l'auteur. Il passe en revue plusieurs mythes et créations humaines, d'Alexandre le Grand à la muraille de Chine en passant par le personnage d'Achille, et même le Titanic, pointant leurs faiblesses respectives. Il ne trouve qu'une faiblesse à l'Homme d'Acier invulnérable tel que créé par Siegel et Shuster : le fait qu'il ne soit qu'un personnage de fiction, n'existant que sur le papier. Seagle nous présente ainsi sa vision de Superman : un héros tellement parfait, qui, de par son invulnérabilité, sa perfection même, ne peut pas exister. Cette existence impossible l'empêche d'être crédible, vraisemblable. Le super-héros parfait n'a donc pas d'intérêt pour l'auteur. La prestation graphique de Teddy Kristiansen sur cette partie ne met pas d'emphasis sur Superman. Il n'apparaît que sur trois cases et on ne le voit que de

loin. Les auteurs traitent de l'invulnérabilité en général et non pas uniquement de celle de Superman, mais ces pages donnent le ton. Les auteurs ne font pas une apologie du personnage, mais proposent une vision (celle de Seagle) des thèmes et concepts fondateurs du mythe de Superman.

Le premier de ces concepts, l'invulnérabilité du personnage, est balayé du revers de la main comme une de ses plus grosses tares. D'ailleurs, Seagle continue peu après en abordant la Kryptonite, le point faible du super-héros. Pour l'auteur, la pierre extraterrestre est une trouvaille d'auteurs mis au pied du mur après avoir inventé un personnage surpuissant. Elle a été créée pour démythifier l'Homme d'Acier, lui faire perdre sa dimension divine, le rendre plus humain. Seagle proposera plus loin que l'humanité du personnage est à chercher ailleurs.

Le deuxième point, corollaire de l'invulnérabilité du personnage, est sa perfection physique. Pour l'auteur, c'est encore un élément trop exagéré du personnage, un élément qui détruit tout effet de réel. Il imagine Clark Kent allant chez un tailleur pour se faire faire un costume sur mesure. Le tailleur n'en revient pas de la perfection physique de cet homme. S'appuyant sur une étude bien réelle qui a montré que les bébés étaient naturellement plus attirés vers des beaux visages⁴¹, Seagle fait dire à son tailleur que ce n'est pas la télévision qui nous met en tête l'envie de satisfaire des canons de beauté, que cette recherche est instinctive : « *It's instinct! Can you believe that?* »⁴². Superman, avec sa carrure, est même plus parfait dans ses proportions que ne pouvait l'être le David de Michel-Ange, selon le tailleur. Ce que nous dit l'auteur, c'est qu'un personnage aussi bien fait ne pourrait pas passer inaperçu. D'ailleurs, la dernière case nous montre ironiquement le visage de Clark Kent, avec ses lunettes rondes, censées cacher son identité secrète au reste du monde. Elles sont tellement petites qu'elles ont l'air incrustées dans son visage, d'autant qu'elles sont représentées sans montures. En mettant en parallèle le corps parfait du super-héros et les lunettes qu'il utilise pour avoir l'air normal, l'auteur met en lumière une certaine naïveté de la part des créateurs de Superman. Devant un tel corps, l'artifice des lunettes ne semble pas pouvoir être de taille. Dans le chapitre *Secret Identity*, l'auteur revient sur les lunettes de Clark Kent, qui

41 Slater, Alan. *Visual perception in the newborn infant: issues and debates*. [en ligne] http://www.distancelearningcentre.com/access/materials/cog_psych/Vis_percep_Slater.pdf consulté le 21 août 2012

42 « *C'est instinctif! Pouvez-vous le croire ?* », *It's a Bird*, page 63

sont présentées comme le masque qu'il porte pour cacher sa véritable identité. Là encore, l'artifice est trop grossier pour l'auteur : « *Because I can't imagine a world where people look their loved ones in the eyes and have no idea who they really are* »⁴³. Comment croire que de simples lunettes peuvent suffire à empêcher les gens de faire le lien entre Clark Kent et Superman ?

L'auteur met aussi en parallèle son corps et celui, parfait, du super-héros. Seagle est représenté, au travers des dessins de Kristiansen, comme un grand gaillard maigrelet, tout sec. Pour lui, même aller dans une salle d'entraînement est un calvaire. Les hommes musclés, à la morphologie proche de celle de Superman, qui arpentent les salles de gym le font surtout, à ses yeux, pour poser et impressionner les autres. Le résultat est que l'auteur se sent petit. Seagle a donc clairement un complexe d'infériorité face à la perfection et l'invulnérabilité de Superman. Il faut dire que sa vie est loin d'être aussi parfaite que celle de l'Homme d'Acier. L'auteur est à un tournant de sa vie, où il est placé directement face à la possibilité d'avoir lui même une maladie génétique qui court dans sa famille, la maladie d'Huntington.

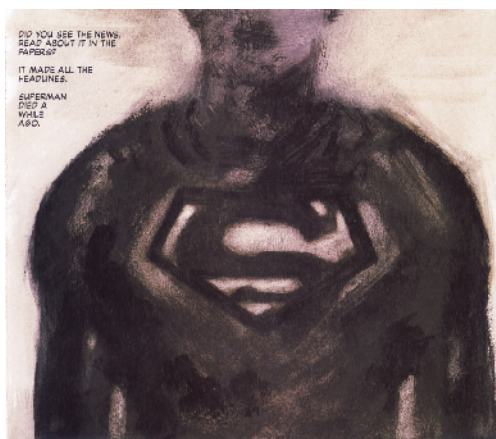
Pourtant, les représentations du corps de Superman de Kristiansen ne sont pas toujours homogènes. Certes, la plupart du temps, le dessinateur représente Superman comme un surhomme musclé, le haut du corps au bord de l'explosion, à la limite du grotesque, comme pouvait le faire Kyle Baker dans *Truth*. Le chapitre *The Alien* en est un bon exemple. Il est à spécifier que les couleurs du costume de Superman (le bleu et le rouge) sont les seules qui occupent les pages, le reste des scènes est en noir et blanc. Les autres chapitres mettent aussi en avant les couleurs du costume de Superman, qui rappelle ainsi la lumière d'un phare qui indique la direction d'un port.



It's a Bird, page 108, case 1 (extrait)

⁴³ « *Parce que je ne peux pas imaginer un monde où les gens regardent ceux qu'ils aiment dans les yeux et n'ont aucune idée de qui ils sont vraiment.* », *It's a Bird*, page 51

Cependant, le dessinateur n'hésite pas à s'éloigner de cette vision proche de l'iconographie classique, comme par exemple dans le chapitre *Escape* (pages 114-115). Alors que la première case dit : « *It made all the headlines. Superman died a while ago* »⁴⁴, le fusain utilisé par le dessinateur assombrit tout le costume, mais on peut voir clairement que le Superman qui est représenté n'a plus la carrure imposante des versions colorées précédentes. Il



It's a Bird, page 114, case 1

devient plus fin et, par là, plus fragile, mortel. Ici, les auteurs abordent la mort, et le fait que Superman soit tellement puissant qu'il a su y échapper. Pour Seagle, Superman est un Jésus moderne, un sauveur improbable que même la mort ne peut pas arrêter. Le succès des histoires de l'Homme d'Acier résiderait alors pour lui dans leur côté impossible. Elles décrivent un monde où aucun obstacle ne peut retenir un homme, ou un surhomme.

Un peu plus tôt, l'auteur imagine deux rêves de Clark Kent dans le chapitre *Hidden*. Nous reviendrons sur les rêves plus tard, car ils en disent beaucoup sur son identité profonde d'immigré clandestin, mais nous les citons car le dessin est ici très différent des canons traditionnels. Comme il s'agit de rêves, on peut comprendre que Kristiansen ait décrit tout l'univers onirique de manière diffuse,



It's a Bird, page 67, case 2 (extrait)



It's a Bird, page 68, case 5 (extrait)

sans aucune définition

précise. Les lieux et les personnes ont des formes à peine esquissées. Même si les visages sont laissés à l'état de masques informes, on sent une fine et longue ligne de nez, ou des cous allongés. Les yeux sont remplacés dans un rêve par les lunettes, encore une fois petites, rondes et sans montures. Les ombres sont marquées et découpées dans les différents éléments.

44 « *C'était sur toutes les unes. Superman est mort il y a quelques temps.* », *It's a Bird*, page 114

Ailleurs, dans le chapitre *Nietzsche*, quand le récit fait le lien entre l'übermensch nietzschéen et le personnage, le dessin est laissé au stade de crayonné. Le Superman de Kristiansen est un brouillon de lui même, qui renvoie d'ailleurs beaucoup au dessin de Watson. Superman devient presque une forme abstraite sans profondeur, un idéal, comme l'übermensch pouvait l'être pour Nietzsche.



It's a Bird, page 83, case 2

Là encore, les représentations multiples de l'Homme de Demain se font par rapport à celles de l'auteur, et plus largement du reste de l'humanité dessinée. À chaque fois que Seagle parle de Superman, c'est pour dire ce qu'il a de supérieur, mais aussi à quel point la perfection du personnage de fiction reflète l'imperfection et les faiblesses de l'auteur, mais aussi celles de l'humanité parmi laquelle évolue le super-héros.

Watson et le duo Seagle/Kristiansen ne visent donc pas le même objectif avec leur super-héros au corps parfait. Dans le premier cas, il s'agit d'utiliser un archétype de héros, de le prendre comme tel pour l'intégrer dans son histoire, alors que Seagle met le concept même du corps parfait du super-héros à l'épreuve. Pour lui, ce corps est une des raisons pour lesquelles Superman ne peut pas être un personnage crédible, puisqu'il est physiquement à l'écart du reste de l'humanité. Dans d'autres œuvres, qu'il s'agisse de *Plastic Man*, *BigHead* ou bien *Super F*ckers*, le corps des super-héros est avant tout un corps instable, qui paraît dénué de structure osseuse.

1.3 Les corps mous

Les corps mous sont légions dans la bande dessinée franco-belge, que l'on pense aux premiers épisodes de Lucky Luke, Gaston Lagaffe ou plus récemment Titeuf. La bande dessinée américaine possède aussi son lot de corps malléables, surtout dans les comic-strips. Il suffit de regarder Calvin & Hobbes danser pour en avoir un des exemples les plus frappants. Comme il s'agit d'une caractéristique de figures

humoristiques, on peut comprendre qu'elle ne se retrouve pas, ou peu, dans la bande dessinée de super-héros américaine. Trois auteurs que tout éloigne ont quand même utilisé des personnages souples pour développer leurs histoires : Kyle Baker avec *Plastic Man*, un hommage à Jack Cole ; Jeffrey Brown avec *BigHead*, un hommage au genre super-héroïque tout entier et James Kochalka avec les *Super F*ckers*, un hommage à la Légion des Super-héros.

1.3.1 Les corps mous dans *Plastic Man*

Plastic Man, créé par Jack Cole, est apparu la première fois dans *Police Comics* #1, en août 1941. Il a pour caractéristique principale d'être mou, élastique et de pouvoir prendre les formes qu'il veut, aussi étranges qu'elles puissent être. Avec les années et jusqu'à très récemment, les auteurs qui ont travaillé sur le personnage en ont fait un sous-Mister Fantastic, qui se contentait de faire des blagues et d'allonger ses membres. Après *Truth*, Kyle Baker s'est fait offrir par DC de reprendre le personnage et il en a profité pour le rapprocher de ses origines, que ce soit au niveau de son caractère, mais aussi au niveau de son corps, qui redevient malléable à l'infini.

Dans le cadre de la série *Plastic Man*, Baker va s'amuser à faire prendre toute sorte de formes possibles et inimaginables à son personnage. Dès le premier épisode, l'auteur nous montre la versatilité des pouvoirs de Plastic Man. Il commence l'histoire en table, devient un ballon quand des grains de poivre le font éternuer, puis il retient des balles qui lui sont destinées en déformant son corps de manière à accompagner leur parcours. Dans les pages suivantes, il prend des formes encore plus improbables, comme quand il se sert de son corps comme d'un



Plastic Man #1, page 2, cases 2 et 3

lance-pierre pour envoyer une boule de bowling sur un bandit. Plus loin, il fait encore plus fort, en transformant une de ses mains en cage dans laquelle il contient un bandit, alors que son autre main enveloppe un second bandit dans un déguisement de lapin.

Nous le voyons, la seule limite des pouvoirs de Plastic Man est celle de l'imagination de son auteur.

Les caractéristiques du corps mou de Plastic Man sont nombreuses et même probablement infinies. Un essai d'étude topologique sur les personnages élastiques de la bande dessinée américaine⁴⁵ a montré que Cole, son créateur, a toujours cherché à représenter le personnage comme équivalent à une boule, c'est-à-dire une forme qui ne peut pas avoir de trou en son centre. Ainsi, quand Plastic Man devient une roue ou une tasse chez Cole, c'est en recollant ses parties entre elles et non pas en formant un trou dans son corps (ce qui le transformerait en tore). Kyle Baker n'a pas spécialement tenu compte de cette subtilité en reprenant le personnage, cherchant plutôt les effets comiques. Mais, ce qui ressort de la lecture de *Plastic Man*, c'est qu'il n'y a pas que le corps du protagoniste qui est malléable. Les corps des autres super-héros le sont aussi et, dans une moindre mesure, les corps des gens normaux.

Baker fait apparaître plusieurs fois les membres de la *Justice League of America*, au cours des différents épisodes de la série. Quand on les voit pour la première fois (épisode 3, pages 16 à 18), ils sont représentés de manière légèrement exagérée, vêtus de costumes colorés et très serrés, campés dans des poses héroïques, le corps tendu vers l'action, sur leur base lunaire. Graphiquement, ces super-héros détonnent de leurs interlocuteurs, deux agents du FBI qui communiquent avec eux par écrans interposés et qui sont représentés de manière très souple, dans le style *cartoony* du reste de la série.

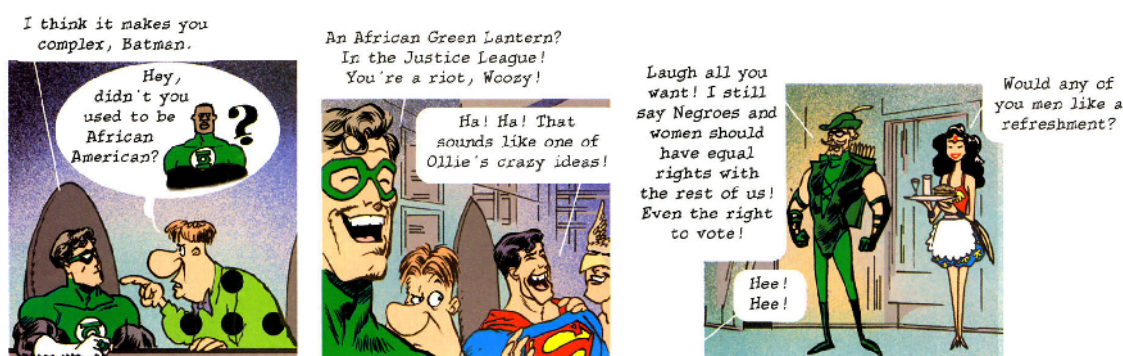


Confrontation de deux styles graphiques. *Plastic Man* #3, page 16, cases 1 et 2

45 Mitchell, Bill. De la topologie de Mister Fantastic et de Plastic Man – Buzz Comics
[en ligne] <http://www.buzzcomics.net/showthread.php?t=33483>, consulté le 7 juin 2012

L'intervention des super-héros est suivi d'une rétractation de la part de l'auteur qui explique, à travers le personnage du Prankster (le Farceur), qu'il s'agit de robots infiltrés ayant l'apparence des membres de la JLA⁴⁶. Alors que le Prankster commence à raconter son plan machiavélique quand la base détecte l'intrus et qu'il se retrouve coincé dans un filet (page 19). À noter que les membres de la JLA et le Prankster ont cinq doigts à chaque main, là où les autres personnages de la série n'ont que quatre doigts.

Pour leur seconde apparition, dans l'épisode 8, les membres de la JLA sont graphiquement moins éloignés de Plastic Man. Comme lui, ils n'ont plus que quatre doigts à chaque main et sont dessinés dans un style plus grossier à l'encrage plus apparent. Cette JLA n'est pas celle que l'on retrouve dans la série mensuelle. Entre autre, parce qu'Hal Jordan (qui est censé être mort) est Green Lantern, et ue Wonder Woman est la soubrette de l'équipe. En fait, Baker s'amuse avec une version de la JLA, raciste, sexiste, bloquée sur des valeurs culturelles dépassées, issue des clichés du Silver Age. Baker évacue cette fois-ci cette version de la JLA, en la traitant comme une erreur de continuité qui sera réglée avec une histoire de voyage dans le temps.



Plastic Man #8, page 21

La troisième apparition de la JLA se trouve dans l'épisode 20. Ici, les seuls membres de l'équipe que l'on voit sont Batman, Superman et Wonder Woman. Ils ont récupéré leurs mains à cinq doigts et sont dessinés dans un style graphique polymorphe. Ainsi, sur la page 14, les personnages apparaissent sous une forme classique, issue du Modern Age. Cette scène renvoie aux combats entre Superman et Batman orchestrés par Frank Miller dans *The Dark Knight Returns* et *The Dark Knight Strikes Again*) à



Plastic Man #20, page 14

⁴⁶ En faisant ça, Baker calme tout de suite les ardeurs des lecteurs qui aiment voir des personnages d'une série apparaître dans une autre, mais jamais sans une bonne raison.

une stylisation humoristique se rapprochant de celle d'un Jack Davis (page 15) à mesure que le récit avance.



Plastic Man #20, page 15, case 1

Les corps des membres de la Justice League passent donc par plusieurs états successifs selon les situations dans lesquelles ils sont placés par l'auteur. Même s'ils sont bien moins malléables que le corps de Plastic Man, les corps des super-héros varient dans leur représentation graphique à des degrés qui dépassent la simple évolution d'un style. Les registres graphiques sur lesquels joue Baker changent en parallèle avec les registres littéraires qu'il pastiche. Quand il joue d'un registre tragique, l'auteur utilisera un graphisme plus fouillé et plus noir, comme lors de la scène des funérailles de Billy Baston (voir ci-contre).



Plastic Man #20, page 2 (extrait)

Quand il veut faire rire, il n'hésitera pas à utiliser des couleurs vives et des formes

simples et exagérées pour représenter ses personnages, comme lorsque Superman veut affronter Luthor, mais qu'il est impuissant car celui-ci est le président des États-Unis.



Plastic Man #11, page 7, cases 1 à 4

Le corps malléable a deux fonctions. Premièrement, il est porteur d'un humour basé sur des gags visuels de toutes sortes qui n'ont pas pour but de faire avancer l'histoire. Par contre, quand Plastic Man grimace derrière le dos de l'Agent Morgan dans l'épisode 2, par exemple, ses torsions ne permettent pas au récit d'aller de l'avant, mais le monologue de l'Agent Morgan, oui. Ici, le corps mou sert à



Plastic Man #2, page 10, cases 3 à 6

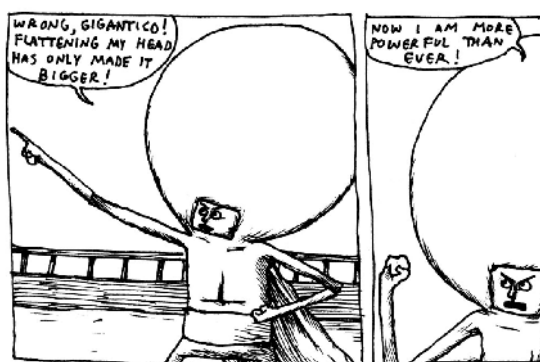
l'auteur de livrer des informations utiles à l'histoire, mais ennuyeuses.

Deuxièmement, il sert à appuyer les différences de registre que l'auteur met en place dans son récit. Ainsi, à mesure que ses histoires deviennent de plus en plus impliquées dans un univers partagé, l'auteur semble alourdir son trait et chercher à jouer avec les codes du genre (la *Edwina Crisis* est une mise en boîte brillante de toutes les crises - *Identity Crisis*, suivie d'*Infinite Crisis* - que faisait vivre l'éditeur DC à ses personnages à l'époque). Baker parvient à transformer des corps parfaits, ceux des membres de la JLA et celui de Superman en particulier, en masses à la texture et la densité changeantes à l'envie. À la même époque, Jeffrey Brown et James Kochalka ont aussi créé des héros aux corps mous.

1.3.2 Les corps mous dans *BigHead*

L'œuvre de Jeffrey Brown s'est plutôt construite autour d'une série d'histoires romantiques autobiographiques (*Clumsy*, *Unlikely*, *AIEOU*). Déjà, les personnages avaient toutes les caractéristiques du corps mou. Il n'est donc pas étonnant que ces caractéristiques se retrouvent à nouveau dans *BigHead*. S'il n'est pas malléable à l'infini comme peut l'être Plastic Man, le super-héros n'est pas limité dans une forme ou une anatomie très précise. Dans ce cas précis, sa figure évolue en même temps que le style graphique du dessinateur, puisque *BigHead* regroupe des histoires courtes écrites entre 2002 et 2004 et même une histoire datant de 1993.

BigHead, comme la plupart des personnages de l'univers de Jeffrey Brown a des membres (bras, jambes) ridiculement fins, même s'il est censé être musclé. Son corps est tellement malléable que quand il se fait écraser la tête par Giganto, celle-ci devient tout simplement plus plate, et surtout plus large, rendant *BigHead* encore plus puissant.

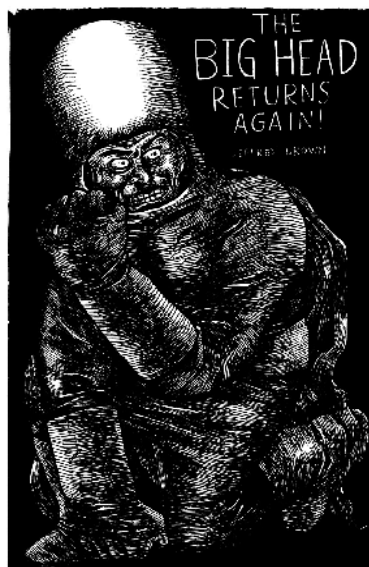


BigHead, page 19, cases 1 et 2

Ailleurs, Brown n'hésite pas à dessiner son super-héros comme un géant dans la

ville (page 91). Plus loin (pages 120-121), BigHead passe d'une figure de super-héros avec des petits bras et des petites jambes à une figure de super-héros toute en longueur, avec des membres qui, même repliés sur eux-mêmes, sont encore nettement plus grand que ceux que l'on a vu sur la page précédente. Le corps de BigHead subit aussi des déformations liées à des effets de perspective de la part de Brown, le plus impressionnant étant celui qui se trouve sur la case 3 de la page 9. Certains super-vilains ont des corps très musclés, mais la manière qu'à Brown de représenter ces corps montre qu'ils sont malléables. Ainsi, le Power Broker déchire son costume simplement en contractant ses muscles pectoraux (page 89).

Graphiquement, le personnage de BigHead commence comme une forme toute simple, légèrement plus sophistiquée qu'un bonhomme allumette (voir plus haut). À mesure que le dessinateur avance dans ses histoires, il travaille de plus en plus les textures avec des hachures de plus en plus importantes. La technique atteint son paroxysme sur la page 126, qui reprend l'esprit de la couverture du deuxième épisode de *The Dark Knight Returns* en l'exagérant. À ce moment là, il prend le contrepoint total de James Kochalka, qui a pourtant aussi créé des super-héros qui font rire, avec sa série *Super F*ckers*.



BigHead, page 126

1.3.3 Les corps mous dans *Super F*ckers*

Les Super F*ckers de James Kochalka ont un corps encore plus mou que celui de BigHead, qui donnait au moins parfois l'impression d'avoir des os (coudes, genoux). Ici, dès la couverture du numéro 1, on voit bien que les personnages ont tous des membres en spaghettis. La stylisation graphique est à son maximum dans cette œuvre, les visages sont de simples ronds avec des cheveux, une saucisse pour le nez et deux points pour les yeux. Si les personnages sont musclés, cela n'apparaît pas de le dessin.

Les costumes et les couleurs sont en fait les seuls éléments qui permettent de distinguer les personnages les uns des autres, tant leurs corps sont similaires. Comme pour Kochalka « *craft is the enemy* »⁴⁷, on peut comprendre qu'il ne se soit pas tracassé plus que ça pour donner une identité formelle propre à chacun de ses personnages, comme Kirby a pu le faire avec les Fantastic Four. Pour lui, le beau dessin n'est pas un but à



Couverture de *Super F*ckers* #1

atteindre et cela explique que les corps des Super F*ckers soient si semblables entre eux. L'essentiel de l'humour de *Super F*ckers* repose sur la manière dont les personnages interagissent en eux, notamment par le dialogue.

Dans la série, on peut cependant reconnaître deux archétypes de corps : les corps normaux, qu'ils soient féminins ou masculins et les corps monstrueux de quelques personnages qui font de courtes apparitions. Les corps normaux ont tous globalement les mêmes proportions. Les personnages font à peu près six têtes de haut et ont les membres fins. Les filles ont évidemment une poitrine, plus ou moins opulente et des hanches un peu plus définies que leurs comparses masculins. Superdan est le seul personnage à avoir un corps défini comme étant plus musclé que les autres au niveau du torse. Les corps monstrueux de personnages comme Grotus, Tumor ou bien son Maître qui n'est pas nommé, sont difformes. Les deux premiers sont des boules de pâte violettes et allongées, sans bras et sans jambes et le troisième, violet aussi, est un être bipède et déformé, défiguré et disproportionné.

Que ce soit dans *BigHead* ou dans *Super F*ckers*, la figure du corps mou est donc avant tout le fruit du style graphique de l'auteur. Kyle Baker, quant à lui, a su montrer avant et après *Plastic Man* que son style était beaucoup plus polymorphe (*Why I Hate Saturn*, *Nate Turner*). Dans ces trois œuvres cependant, le corps mou reste une représentation liée à un registre humoristique, même s'il n'est pas pour autant parodique.

⁴⁷ *Craft is the enemy* est un essai graphique de James Kochalka où il explique que le beau dessin n'est qu'une illusion qui doit être dépassée au profit de l'histoire.

En fait, dans le cas d'une œuvre comme Plastic Man, il s'agit plutôt de *slapstick*.

En conclusion, le corps du super-héros est développé sous trois formes dans notre corpus. Tout d'abord, les corps militaro-industrialisés sont modifiés spécialement pour être plus puissants. Les résultats sont variés, allant du corps grotesque, à la limite de l'explosion, au corps qui reste malgré tout mince et frêle, en passant par des corps qui se rapprochent d'un idéal presque eugéniste. Captain America est éminemment caricatural dans les exagérations de ses attributs physiques, sans pour autant être parodique et le corps d'Andy, est au contraire tellement sobre qu'il en est parfois simplifié à l'extrême. Ensuite, les corps parfaits cherchent à renvoyer à un archétype, dans nos cas, celui de l'Homme d'Acier et aux formes différentes qu'il a pu prendre avec les années. Andi Watson s'attarde à une image stylisée du personnage, le rapprochant de l'icône (le Paragon a des airs de Jésus crucifié). Kristiansen étire les représentations de Superman aux limites du schématisme. Finalement, les corps mous visent à apporter une souplesse humoristique aux personnages. Ainsi, Plastic Man semble sorti tout droit d'un dessin animé de Bugs Bunny, et les corps des Super F*ckers semblent fait à base de spaghettis. BigHead est dessiné sous une forme tellement spontanée que son anatomie se redéfinit à chaque page ou presque. Nous voyons donc que tous les corps de notre corpus sont stylisés d'une manière qu'on ne retrouve pas dans la bande dessinée de super-héros classique. Mais, si le corps nous paraît un élément essentiel du super-héros, l'environnement dans lequel il évolue nous semble en être un autre, tant certains personnages, comme Batman ou Superman sont identifiés à leur ville⁴⁸.

2 Les super-héros et leurs environnements

Les œuvres de notre corpus traitent plus ou moins clairement du rapport du super-héros à son environnement, qui peut être de trois sortes. Premièrement, la ville, en tant qu'environnement, peut être vue comme une extension du héros, dans son acceptation la plus classique. Mais, les œuvres de notre corpus ne se contentent pas de mettre en avant ce rapport du super-héros à sa ville et elles s'ingénient au contraire souvent à le sortir de son élément. Ainsi, elles posent la question de savoir à partir de quelle moment la ville est assez grande pour accueillir un super-héros ? Par ailleurs, la ville peut servir de parenthèse devant un autre environnement qui a été essentiel au

⁴⁸ Plusieurs histoires alternatives cherchent d'ailleurs à les installer dans un autre lieux ou une autre époque pour voir ce qu'ils deviennent, comme Superman: Red Son ou bien Gotham by Gaslight.

super-héros dans le Golden Age, le champ de bataille de la Seconde Guerre mondiale. Finalement, certaines œuvres utilisent les personnages dans des environnements qui ne leur permettent pas de prendre leur place classique de super-héros, que ce soit une cabane au fond du jardin ou bien un temps reculé où le super-héros ne peut pas s'harmoniser avec l'environnement qui l'entoure.

2.1 La ville du super-héros : un environnement stable à conserver

Si la plupart des aventures des super-héros se situent dans une grande ville, ce n'est pas pour rien. La ville est au super-héros ce que la jungle est à Tarzan : l'espace dans lequel il naît et dans lequel sa différence est remarquable sans pour autant être dissonante. La ville est un élément essentiel du mythe du super-héros. La plupart d'entre eux évoluent dans des mégapoles grandioses, qu'il s'agisse de villes fictives comme Metropolis ou Gotham City, pour Superman et Batman, ou de villes réelles, comme New York ou San Francisco pour les Fantastic Four ou les X-Men. La ville est un lieu qui met en valeur les pouvoirs des super-héros et place ces êtres au dessus de la masse. Beaucoup de héros ont d'ailleurs leur quartier général dans des bâtiments qui surplombent la ville, qu'il s'agisse du Baxter Building des Fantastic Four ou bien de la Halo Corporation des WildC.A.T.s. La ville consacre le héros dans sa position de sauveur et d'être supérieur. Jack Hawksmoor, créé par Warren Ellis, est un personnage qui a été modifié génétiquement pour pouvoir communiquer avec les villes. Avec lui, la ville parle et devient même une entité à part entière.

2.1.1 La ville dans Love Fights : une extension du super-héros

La ville dans *Love Fights* est une mégapole impressionnante, avec ses gratte-ciels qui envahissent tout l'espace visuel. Chacun d'entre eux a une forme particulière et s'intègre dans un vaste complexe urbain. Si la première case du premier épisode montre la ville dans toute sa splendeur, impliquant son importance pour le récit, la plupart du temps, la ville est représentée du point de vue des gens normaux. Le lecteur les suit, dans la rue, dans le métro ou dans un



Love Fights #3, page 21

magasin de musique britannique. Même quand on verra la ville de haut par la suite (dans les pages 21 à 24 de l'épisode 3), ce sera parce qu'on suit Nora et Jack, deux protagonistes tout à fait normaux qui discutent en déjeunant sur le toit d'un immeuble. Les bâtiments sont tous uniques, certains sont ronds, d'autres ont des balcons. Si le dessin des personnages de Watson se rapproche d'une forme de minimalisme, ses décors sont architecturalement bien plus recherchés. La ville est encombrée, que ce soit de voitures ou de gens. Elle est aussi encombrée de super-héros et super-vilains, qui ont leurs bases dans ses fondements même.

Ainsi, la série s'ouvre sur un personnage qui marche en centre ville et qui jette une cigarette dans une bouche d'égout. La cigarette tombe dans une grotte souterraine qui ressemble à un quartier général. Le lecteur découvrira rapidement qu'il s'agit du QG du Tunneler, un super-vilain qui vient de s'échapper de prison. De même, le chat de Jack, Guthrie, le Future Feline s'inspire tellement de Batman qu'il aura même sa propre Catcave, semblable à la Batcave de Batman, avec son Catcopter, sa Catcar et même sa boule de laine géante. La Catcave est située sous l'appartement de Jack, avec une entrée secrète sous la litière de Guthrie. Le réseau souterrain est donc un élément essentiel de la ville. En tant que zone d'ombre, celle où la lumière n'arrive pas, il est l'espace parfait du super-vilain. Dans sa cachette, le super-vilain peut préparer ses coups sans être inquiété par le super-héros. D'ailleurs, le Tunneler n'attaque apparemment que parce qu'un mégot est tombé dans son quartier général. De même, c'est la découverte par Jack de la base secrète du Future Feline qui va amener le récit à sa conclusion dramatique.

Mais, si les super-vilains ont leur réseau souterrain, les super-héros, eux, ont envahi l'espace visible de la ville. Ainsi, le Paragon Square est un grand parc en plein centre-ville, surplombé en son centre d'une statue géante d'un super-héros disparu, Paragon. Elle sert à rappeler l'importance des super-héros dans cet univers, dont certains, Paragon étant le plus reconnu, se sont sacrifiés pour qu'il puisse encore exister aujourd'hui, mais elle sert aussi de lieu de rendez-vous secret pour le Flammer (épisode 4, page 12). Une porte secrète permet en effet d'entrer dans la base de la statue. Le super-héros et le super-vilain sont deux entités qui utilisent la ville et la transforment pour la rendre à leur image, soit en creusant son sol, soit en annexant des espaces visibles.

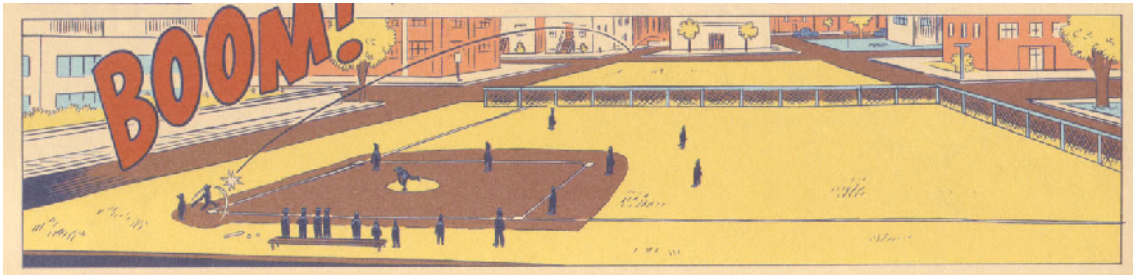
La ville est à la fois visiblement possédée par le super-héros (Paragon Square) et infiltrée par les super-vilains (les bases souterraines du Tunneler et du Future Feline). À ce niveau là, la ville peut être interprétée comme une allégorie de personnage, dans la mesure où la fascination pour les super-héros, l'envie de faire du bien et de se présenter comme un exemple d'inspiration est contrebalancée par des sentiments tyranniques de conquête et une envie d'imposer sa puissance sur les autres. De plus, les places que chacun prend, le super-héros dans les airs, le super vilain sous terre et l'humain au sol, est une position qui renvoie à la place de l'homme dans la spiritualité chrétienne. Surplombé par les anges du Paradis, mais au dessus des démons de l'Enfer, l'humain est entre les deux, sur la Terre. Il peut chercher toute sa vie à se rapprocher des premiers, il a toujours la crainte de passer l'éternité dans le monde des seconds. C'est l'effet que donne *Love Fights* où Jack estime grandement les super-héros, mais où son chat, qu'il pensait avoir bien élevé, se révèle être en fait au service de super-vilains.

La ville de *Love Fights* est une aire de combat pour les super-héros et les super-vilains, un espace dévolu à leur épanouissement. Elle est construite autour du super-héros, lui donnant une légitimité et une importance capitale. Ils peuvent s'y battre et la détruire, même si les dégâts qu'on observe dans le cadre de la série sont minimes par rapport à l'image que donne Jack des combats de super-héros (épisode 3, page 4). Dans *The Death Ray*, Clowes propose une vision inversée de la ville, que ne permet plus du tout au super-héros de prendre sa place.

2.1.2 La ville dans *The Death Ray* : trop petite pour l'épanouissement du super-héros

Le nom de la ville dans laquelle évolue Andy dans *The Death Ray* n'est jamais mentionné. Elle n'est pas décrite non plus par la narration. Les seules informations que l'on a sur cette ville sont transmises par le dessin, par monstration⁴⁹ et graphiation. Très vite, il apparaît que la ville dans laquelle évolue Andy est une petite banlieue américaine sans histoires. La page 16 nous permet d'avoir un aperçu de l'espace qui entoure le terrain de base-ball. Cinq rues se croisent perpendiculairement les unes aux autres, elles sont désertes. Seules deux voitures apparaissent à l'horizon. Des arbres et des buissons se trouvent à chaque bloc.

49 Pour Philippe Marion, se côtoient les notions de *narration* (dans les bulles ou dans les cartouches), de *monstration* (qui rassemble les instances narratives qui sont transmises par le dessin, et non plus par le texte) et de *graphiation*, qui correspond au trait lui-même. Il élabore sur le sujet dans sa thèse *Traces en cases*.



The Death Ray, page 16, case 19

Ailleurs dans le récit, nous remarquons que la végétation est abondante dans cette ville. Dès qu'Andy est à l'extérieur, on peut voir un arbre, un carré d'herbe ou une haie. La ville est assez grande pour avoir un service de transports en commun, cependant, Louie et Andy en sont les seuls utilisateurs (page 18, cases 5 à 8). La ville est composée de maisons et d'immeubles plus ou moins hauts, le plus grand ne faisant pas plus de dix étages.



The Death Ray, page 18, case 5

Dans un espace aussi peu urbanisé, il est difficile pour le super-héros de trouver une place. C'est d'ailleurs ce que nous montrent deux épisodes en particulier.

Le premier se situe dans la double planche que composent les pages 14 et 15. Cette double planche est composée d'une splash-page et de quinze inserts, qui mettent face-à-face le fantasme et la réalité du super-héros. Dans le fantasme, Andy est accompagné de Louie. Ensemble, ils mettent hors d'état de nuire deux malfrats dont les visages sont cachés (par l'angle de vue et par un insert). Après tout, peu importe de qui il s'agit. Le super-héros lutte contre un concept général, le crime, et ne s'embarrasse pas des identités individuelles⁵⁰. La ville du fantasme est à l'opposée complet de la ville réelle. Composée de multiples gratte-ciels, plus grands les uns que les autres, elle s'étend à l'infini, d'un bord à l'autre de la double page. On la voit d'en haut, on est clairement sur un toit, là où la ville d'Andy est toujours représentée à partir du sol, du point de vue d'Andy. Suivi de Louie, il semble sauter de toit en toit avec aisance, alors qu'on a vu plus tôt qu'Andy n'était pas un grand acrobate. Cette version de la ville fait

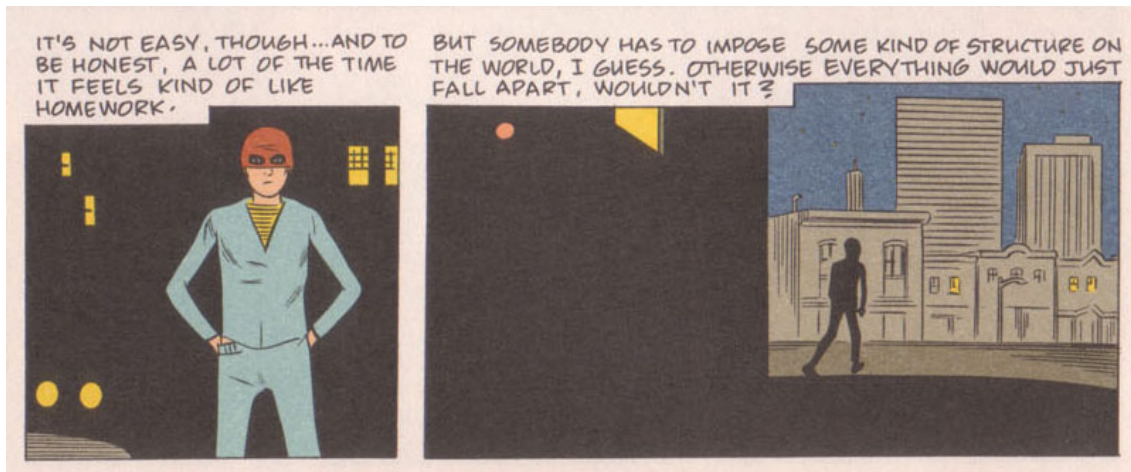
⁵⁰ Dans le même ordre d'idée, le nom de l'assassin de l'oncle Ben dans Spider-Man reste un mystère, malgré une piste lancée par Dan Jurgens en 1996, 34 ans après la création du personnage.

écho à la ville telle qu'elle est représentée dans les inserts 1 à 4, une ville floue, aux rues désertes et sans action. Tout est jaune dans ces images, sauf Louie et Andy. Dans cet épisode, le lecteur comprend qu'Andy aura du mal à vouloir faire le justicier dans sa banlieue, tant sa structure est différente d'une grande ville comme New York.



The Death Ray, pages 14 et 15

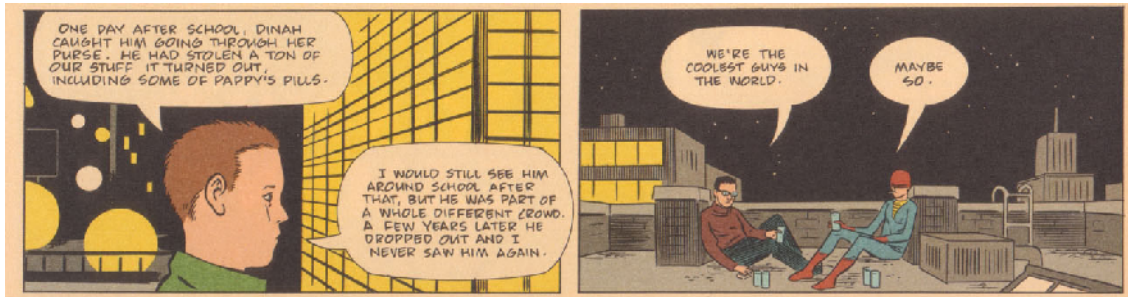
Le second épisode est celui de la ronde de nuit d'Andy, page 22. Il met Andy face à la réalité d'une action de justicier dans une ville inadaptée. Après avoir, semble-t-il, erré un moment dans les rues désertes, Andy finit par trouver des criminels à corriger, deux voleurs de télé. Il leur inflige une sacrée raclée, puis prend la pose, les mains posées sur les hanches et le poitrail relevé. Cette posture, mais aussi le monologue intérieur qui accompagne la description visuelle de l'évènement, indique qu'il est satisfait de son geste héroïque. Il repart ensuite vers de nouvelles aventures, ou plutôt, il recommence à errer dans la ville, désespérément cloué au sol.



The Death Ray, Page 22, cases 12 et 13

Ces deux images de la ville trop petite pour un super-héros sont à mettre en relation avec d'autres images fantasmées qui parsèment le récit. À chaque fois, la ville idéale pour l'épanouissement du super-héros est représentée comme un lieu surchargé, dans lequel on ne circule pas par les rues (comme Andy fait dans sa vie réelle), mais en passant de toits en toits, les immeubles étant collés les uns aux autres. Il est aussi possible de marcher sur les façades des immeubles, grâce à des filages, comme Batman, ou bien de circuler dans des navettes biplaces qui rappellent la Fantastacar des Fantastic Four. Dans ce qui semble s'apparenter au fantasme de Louie (page 27), de par l'extrémisme de la vision et sa violence gratuite, même la ville imaginée devient un espace trop petit pour les super-héros (Louie est aussi déguisé qu'Andy), qui utilisent une navette pour aller sur la Lune détruire une partie de la Terre, tout en discutant tranquillement de filles.

Un troisième épisode va montrer à Andy les limites du geste super-héroïque. Il s'agit de celui où il décide de faire disparaître le petit ami de la sœur de Louie, pour rendre service à Sonny. Ils ne sont clairement plus dans leur banlieue tranquille, mais plutôt dans un centre-ville lumineux et surchargé. On pourrait croire que cet environnement permettrait à Andy de devenir le super-héros qu'il semble aspirer à vouloir être. Mais, au lieu de se promener au dessus de la ville, comme dans le fantasme, les deux adolescents fument et boivent de la bière (il y a clairement trop de canettes pour qu'il s'agisse de coca), alors qu'ils attendent le petit ami de la sœur de Louie en embuscade sur un toit.



The Death Ray, page 30, cases 3 et 4

Il s'agit d'ailleurs du seul épisode où Andy et Louie sont effectivement sur un toit. Il désamorce complètement tous les fantasmes de super-héros exprimés par Louie et Andy tout au long du récit. Ici, le héros n'administre pas la justice, il n'est pas une figure de sauveur et les deux en sont bien conscients. Il s'agit d'un service à rendre et Louie fait tout son possible pour justifier préventivement le geste d'Andy⁵¹. Même dans un espace urbain qui vise l'épanouissement du héros, Andy est incapable d'en devenir un. Par la suite, on ne verra plus Andy en costume, et on ne verra plus d'images fantasmées de Louie et Andy en super-héros. C'est cet événement qui va séparer les deux amis et pousser Andy à ranger son arme et son costume.

Clowes décrit la ville de trois manières, qu'il s'agisse de la banlieue, de la ville fantasmée et de la vraie ville. La première est décrite comme un endroit tranquille sans histoire, quelques immeubles apparaissent à l'horizon, mais ils ne cachent jamais le ciel ou l'herbe. Les immeubles sont dessinés comme des blocs peu précis, les fenêtres sont parfois représentées avec un peu de relief, elles ressortent un minimum de la façade des immeubles. Plusieurs maisons apparaissent aussi, graphiquement peu définies. On voit l'intérieur et le plus souvent, les lignes qui structurent cet intérieur s'effacent dans la case. La couleur définit donc la séparation entre un mur et le plafond, par exemple.

Dans la ville fantasmée, les immeubles envahissent tout, le fond n'est que blocs noirs surimposés de rectangles gris ou jaunes, selon que les lumières soient allumées ou éteintes. Excepté dans la double page où Andy et Louie cassent du vilain, aucun être, à part nos deux protagonistes, n'est visible dans la ville fantasmée. Il s'agit d'une ville sans profondeur, qui répond à un fantasme sans réalité.

La vraie ville, quant à elle, est une vision encore différente. Aux éclairages des

⁵¹ « We're not doing it for Sonny, we're doing it for America », « Nobody will ever know a thing, Andy. », « For all they know, he just moved away », « For all they know, he just went on vacation. »

immeubles s'ajoutent des éclairages ronds comme des phares de voiture et des lampadaires. Tout est ainsi suréclairé. Vu du sol, les immeubles ne sont plus du tout définis, il ne s'agit que de blocs traversés de lignes horizontales et verticales. Cependant, ces blocs répondent aux lois de la perspective. Ils vont tous vers un point de fuite, alors que dans la ville fantasmée tout était plat. Le toit de la vraie ville n'est plus non plus un simple espace plat qui permet de passer au suivant. Il est composé d'éléments, une échelle, des cheminées, un système de climatisation, qui le rendent vraisemblable.

Ainsi, la ville, dans *The Death Ray*, existe sous trois formes qui cohabitent simultanément. Tout d'abord nous voyons la ville dans laquelle évolue Andy, une ville où rien de super-héroïque ne peut arriver, même quand Andy essaie très fort (*On Patrol*). En même temps, nous voyons un fantôme de ville, où les super-héros s'épanouissent. La troisième forme de ville qui apparaît est une vision qui est censé permettre au super-héros d'agir. Et pourtant, l'utilisation par Andy du Rayon de la Mort n'est perçue par personne, qu'il s'agisse du lecteur ou bien des personnages eux-mêmes, comme une action super-héroïque. Ici, Andy et Louie sont confrontés à la réalisation du fantôme du super-héros et ils en ressortent traumatisés.

Nous allons voir avec *Plastic Man* que la ville peut avoir une connotation différente, selon le type de héros qui l'habite.

2.1.3 La ville dans *Plastic Man* : une aire de jeu géante

Dans *Plastic Man*, Baker joue avec une ville aussi polymorphe que ses personnages. Cette ville nous est montrée sous plusieurs aspects. Les premières pages du récit nous montrent les bas-fonds de la ville, près des docks, là où les gangsters se réunissent pour élaborer leurs plans. Tout est sale et les fournitures sont en lambeaux, rien n'est à sauver. Ici, Plastic Man utilise ses pouvoirs pour accomplir ses tâches et, accompagné de son fidèle ami Woozy, il arrête les malfrats de manière incongrue, mais efficace. Baker passe ensuite à la description d'un autre pan de la ville, celui de la vie nocturne. Là encore, notre héros utilise ses pouvoirs, mais cette fois-ci, il le fait plus pour passer le temps qu'autre chose. Quand il ramène des filles danser chez lui, il se dédouble (tout en gardant ses deux formes liées entre elles). Un *doppelgänger* danse avec les filles, alors que l'autre passe sa soirée à observer la lune, s'atermoiant sur son sort de super-héros solitaire.

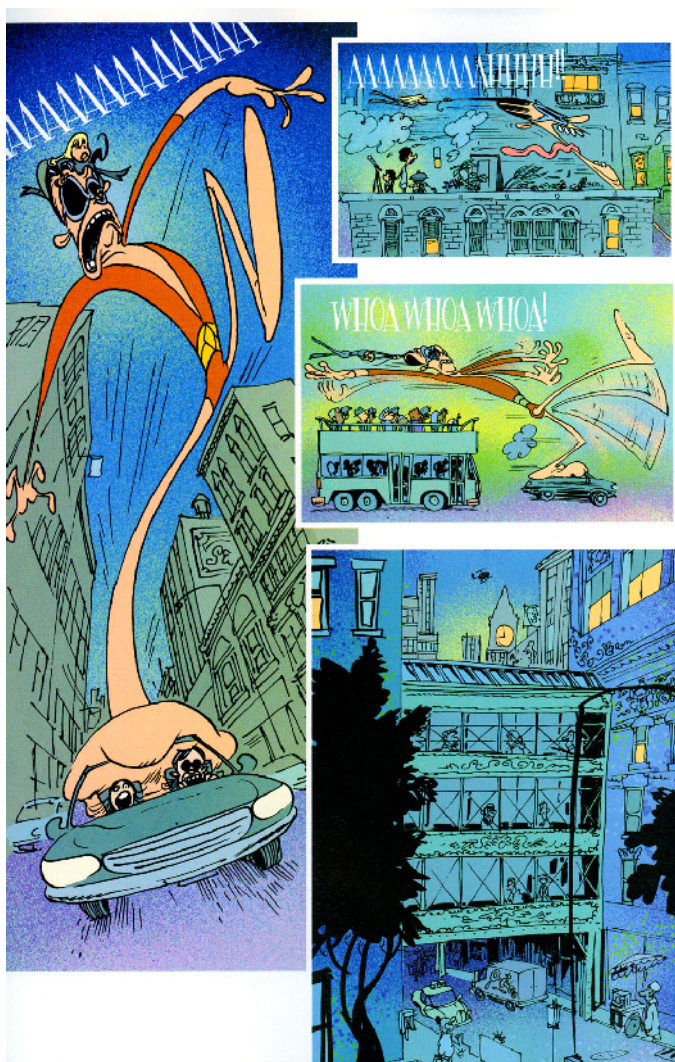
La ville, décrite par Baker dans les premiers épisodes de la série, n'est pas une

mégapole impressionnante, la plupart des buildings ne font que quelques étages de haut. Elle est cependant très vivante, les buildings ne sont pas de grands bâtiments tracés à la règle avec de multiples lumières dans tous les sens. La ville peut permettre à Plastic Man d'utiliser ses pouvoirs pour se cacher. Ainsi, le super-héros, dans l'épisode 4, va échapper à deux agents de police en se glissant dans une bouche d'égout (page 2) et leur échapper à nouveau peu de temps après en se collant sur un mur sous la forme d'un tag à son nom (page 12).

Baker restera par la suite plutôt prudent quant à son utilisation de la ville. Il placera plutôt Plastic Man dans des situations où il ne peut pas agir avec autant de facilité que dans une agglomération. L'environnement urbain sera utilisée une dernière fois dans l'épisode 16, qui est une grande course poursuite entre Edwina qui s'est enfuie avec un super-vilain et Plastic Man, accompagné de l'Agent Morgan, ses beaux-parents. La cité que nous voyons ici s'étale sur un espace horizontal et vertical bien plus vaste que celle que l'on a vu dans les premiers épisodes et la manière dont Plastic Man va évoluer dedans s'en ressent. Déjà, la couverture donne le ton : Plastic Man s'est tellement étiré que sa tête est au-dessus des nuages et des oiseaux, à au moins 150 mètres du plus grand des gratte-ciel. Le géant a un téléphone portable sur une oreille un doigt dans l'autre et demande à son interlocuteur : « *How about now? Can you hear me now?* »⁵², moquant la réception parfois médiocre de téléphones portables pourtant de plus en plus sophistiqués. Plastic Man va passer la moitié de cet épisode dans cette forme géante, à poursuivre sa belle-fille qui s'est enfuie en voiture avec un super-vilain. Il s'avère que cette forme n'est pas la plus pratique pour suivre sa belle-fille comme il le voudrait, car certains immeubles sont liés par des ponts (cela ressemble à un centre commercial) et Plastic Man en fera les frais (page 11). Qu'à cela ne tienne, il va se changer en kangourou géant et rattraper ainsi sa belle-fille.

52 « *Et maintenant ? Tu m'entends maintenant ?* »

La ville représentée ici est une grande cité de verre, qui vit vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Alors qu'il fait clairement nuit (tout est dans des teintes bleutées), les policiers sont de service, des gens promènent leur chien, un père et son fils regardent les étoiles dans un télescope, un bus de touristes circule dans la rue et des gens sont même dans un centre commercial (même si on ne voit qu'un couloir entre les magasins). Graphiquement, au début de l'histoire, la ville se découpe sur chaque images en plusieurs plans bien distincts. Les immeubles au premier plan sont représentés avec moult détails, et les autres plans sont de plus en plus stylisés jusqu'à ce



Plastic Man #16, page 13

seule la silhouette de l'immeuble se détache de l'arrière-plan. À mesure que le récit prend de la vitesse, les gratte-ciel deviennent flous, leur structure ne se résume dans la seconde partie qu'à des lignes qui se croisent perpendiculairement pour finalement disparaître totalement dans les dernières pages au profit d'effets graphiques reprenant les couleurs de la ville (bleu, vert, violet, jaune) telle qu'elle a été décrite plus tôt.

La ville de Plastic Man est donc un espace dans lequel il cherche à jouer avec son corps. Même quand le personnage se retrouve dans une bouche d'égout, il change son anatomie pour devenir un bateau et quand il se fait dévorer par un crocodile qui vit dans les égouts, il se change en une bulle de chewing-gum et éclate. Quand l'Agent Morgan, lors de la poursuite, lui demande pourquoi il ne se change pas simplement en

hélicoptère, Plastic Man lui répond : « *It's not at all creative!* »⁵³. Pour Plastic Man, la ville est une aire de jeu géante où tout est possible.

Nous voyons donc que n'importe quelle ville ne suffit pas à faire le super-héros. Premièrement, le super-héros a besoin d'être au dessus, à l'écart des gens qu'il protège. Dans un espace assez vaste, il s'épanouit. Dans une banlieue américaine tranquille, il s'ennuie et devient inutile, incohérent avec l'espace urbain. Il est rare aujourd'hui de lire des bandes dessinées où l'action du super-héros se situe ailleurs que dans une ville, mais nous allons voir qu'il ne s'agit pas du seul espace où le super-héros peut arriver à prendre sa place.

2.2 Le champ de bataille : une supériorité et une conquête à affirmer

Pendant la Seconde Guerre mondiale, le super-héros a parfois évolué dans un environnement très différent de la ville, à savoir le champ de bataille. Souvent situé sur le sol européen (parfois en Asie), ce territoire vaste, composé de forêts ou de bunkers, le changeait de son terrain de jeu habituel, entre gratte-ciels et ruelles sombres. Comme le mentionne Harry Morgan, la première génération de super-héros a tout à voir avec les personnages mythologiques, qui s'affrontent dans les nuages au-dessus des humains⁵⁴. Comment alors le super-héros pouvait-il se comporter quand il était mis au même niveau que les humains, les pieds dans la boue ? Il apparaît que faire la guerre permet au personnage de mettre à la fois en valeur sa force titanesque (il tord des canons et arrête des armées) et surtout sa supériorité morale (il traque les espions comme personne). Plus que sa perfection physique, c'est sa force de caractère qui faisait du super-héros une icône, un exemple à suivre pour les soldats en guerre. Si *Truth* est la seule de nos œuvres à aborder ce terrain, à montrer son héros à la guerre, elle le fait à l'intérieur d'une parenthèse qui est la ville (New York principalement) à deux époques : en 1940 et en 2003. Le lecteur a donc sous les yeux trois avatars de l'environnement du super-héros qu'il nous intéresse d'étudier.

2.2.1 La ville dans Truth : avant le super-héros

Truth s'ouvre sur New York, en juillet 1940, lors de l'exposition universelle. Le lecteur apprend dès les premières pages que s'il y a autant de Noirs à l'exposition

53 « Ce n'est pas du tout créatif ! », Plastic Man #16, page 13

54 Morgan, Harry, Hirtz, Manuel. *Les Apocalypses de Kirby*, Les moutons électriques, 2009, p.116

universelle, c'est parce qu'il s'agit de la « *negro week* », la semaine où l'importance historique des Noirs était souligné et où ils avaient le droit de visiter quelques pavillons de l'exposition. Nous voyons rapidement que même si les portes de l'exposition leur sont ouvertes, les Noirs souffrent quand même d'un racisme ambiant. Ainsi, Isaiah Bradley, le héros principal de cette série, se voit refuser l'entrée d'une attraction où l'on peut observer des femmes se dévêtir. Selon le vendeur de tickets, les effeuilleuses ne veulent pas se déshabiller devant des Noirs, parce qu'elles ont l'impression d'être vues comme des morceaux de viande. Isaiah se rend bien compte que cette excuse est complètement fallacieuse et enrage. Faith, sa femme, le calmera avant qu'un combat ne s'engage. En plus de présenter les personnages, les auteurs nous racontent comment les Noirs étaient traités dans la société de 1940. Le New York que le lecteur a sous les yeux n'est pas exactement la ville telle qu'elle était à l'époque, mais telle qu'elle était imaginée dans le futur.



Truth #1, pages 2 et 3

Planter l'exposition universelle comme décor n'est pas innocent de la part des auteurs, Robert Morales et Kyle Baker. Premièrement, cette exposition, qui a été

présentée entre avril et octobre en 1939, puis à la même période en 1940, a été considérée comme le plus grand évènement international depuis la Première Guerre mondiale. Y faire référence permet donc de rappeler que l'homme n'est pas bon qu'à faire la guerre, qu'il est aussi un créateur⁵⁵. De plus, pour la première fois, une exposition universelle ne montrait plus spécifiquement les avancées de chaque pays dans des domaines particuliers (comme elles le faisaient depuis que le concept avait été créé en 1851), mais elle cherchait plutôt à offrir une vision utopique de la société du futur (« Le monde de demain » était le thème principal). Tout cela n'avait pourtant pas de grands fondements scientifique au grand dam d'experts comme Albert Einstein ou Harold Urey⁵⁶.

Il est intéressant de voir que la vision d'un futur utopique sans bases scientifiques est aussi celle que l'on retrouve dans les comic-books de super-héros, qui étaient une nouveauté pour l'époque. Il suffit de prendre comme exemples Superman, ou la Torche Humaine⁵⁷, tous deux créés l'année précédant l'ouverture de l'exposition universelle. On s'aperçoit très vite qu'il s'agit de personnages supérieurs qui n'ont pas des origines très réalistes (l'un est le seul survivant de sa planète Krypton, l'autre est un androïde à forme humaine qui prend feu au contact de l'oxygène) et qui se battent pour amener un monde plus juste, débarrassé de sa criminalité. Les super-héros peuvent donc être compris comme une forme complémentaire à cette vision du futur célébrée par l'exposition internationale. De même, la création de Captain America s'inscrit dans cette lignée. Il est un héros supérieur, aux origines non réalistes (un maigrelet patriote devient un surhomme), qui vise l'éradication du mal (dans son cas, sa cible est très précise, puisqu'il s'agit des forces de l'Axe et du nazisme en particulier). Pour ce héros plus que tout autre, sa place sur un champ de bataille est toute trouvée.

2.2.2 Le champ de bataille dans Truth : la Seconde Guerre mondiale

Les auteurs de *Truth*, eux-mêmes Noirs, se sont attachés à rendre une vision du traitement des Noirs dans la société et dans l'armée américaine dans les années 40.

55 Il s'agit de deux motifs qui vont revenir tout au long du récit, qui montre la création de machines de guerre (les super-soldats), mais aussi comment ces machines sortent de leur rôle pour redevenir plus humaines. Ainsi, Isaiah a une double descendance, ses enfants et tous les Noirs célèbres qu'il a inspiré (Malcolm X, Spike Lee, etc.). Steve Rogers, lui, est une inspiration pour la majorité des super-héros.

56 http://en.wikipedia.org/wiki/1939_New_York_World's_Fair

57 Cette Torche Humaine, créée en octobre 1939 par Carl Burgos n'a pas grand chose à voir, mis à part son nom, avec Johnny Storm, la Torche Humaine créée par Stan Lee et Jack Kirby en 1961.

Ainsi, les scènes sur le champ de bataille ne sont pas nombreuses, la focalisation du récit ne se situant pas à ce niveau. Pourtant, les trois que l'on retrouve au cours des épisodes 4, 5 et 6 méritent qu'on y porte attention, non seulement pour ce qu'elles disent du super-héros en temps de guerre, mais aussi pour ce qu'elles posent comme questions sur les limites de la représentation en bande dessinée.

La première scène d'action se situe dans la Forêt Noire allemande et dure huit pages (Truth #4, pages 5 à 12). Les six super-soldats Noirs qui ont survécu à l'expérience jusque-là attaquent un convoi militaire nazi, au cours d'une opération secrète. Ils ne portent pas d'uniforme de l'armée, mais de simples vêtements d'infiltration Noirs. Le message est clair : ces super-soldats Noirs sont créés par l'armée, mais elle n'en veut pas dans ses rangs et les envoie sur des missions secrètes sans les soutenir. Dès le départ (page 5), deux d'entre eux meurent sous les tirs des mitraillettes allemandes. Un troisième subira de plein fouet l'explosion d'une grenade. Les trois super-soldats restants découvrent que le convoi qu'ils ont arrêté contient des boîtes de produits pharmaceutiques. L'un d'entre eux (Canfield) ne comprend pas pourquoi l'armée leur a demandé d'accomplir une mission pour empêcher des blessés d'être soignés. Un autre (le sergent Evans), qui est un habitué de ce genre de mission, lui rappelle qu'ils ont fait ce qu'ils avaient à faire et qu'ils feront probablement pire avant de pouvoir rentrer chez eux. Le troisième, Isaiah Bradley, qui semble décontenancé au départ, en prend son parti et s'endurcit.

Ici, un élément important de cette scène se situe dans la non représentation des sons. Si les personnages tirent dans tous les sens, les Allemands autant que les super-soldats, le lecteur ne voit jamais de signe sonore indiquant des coups de feu (un PAN! ou un BANG!, par exemple). Alors qu'on voit le sergent Evans tirer sur trois Allemands, le seul bruit lisible est celui d'une balle qui rebondit sur un casque en faisant KLING!. De la même manière, on n'entend personne agoniser dans d'atroces souffrances, même si on voit le sang jaillir de partout. Alors que cette scène est plutôt explicite visuellement,



Truth #4, page 6, case 1

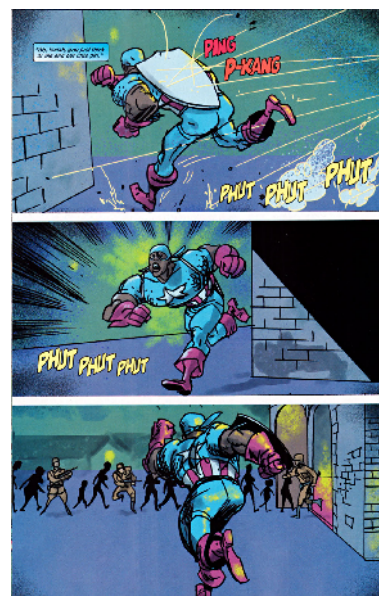
elle est quasiment vide textuellement, presque muette le long des trois premières pages. Par la suite, les seuls bruits qui seront entendus en plus de quelques dialogues seront celui d'un crâne compressé (KRAK!) et celui de la grenade qui explose (un FFFFFFFF, suivi d'un classique KA-BOOM). La volonté de « couper le son » peut avoir plusieurs origines : les auteurs ont peut-être voulu alléger visuellement une séquence déjà chargée en n'y imposant pas toute une ribambelle de bruits (RATATATATA!, pour les mitraillettes) qui auraient recouvert les dessins de Baker. Il est aussi possible qu'ils aient senti qu'une surcharge d'onomatopées aurait décrédibilisé le récit, le ramenant à sa dimension d'histoire racontée, de comic-book, là où les auteurs avaient justement besoin d'une illusion fictionnelle plus forte. Dans le même registre, un peu plus tôt, à la fin du deuxième numéro de la série, une fusillade a lieu. Isaiah Bradley, dans un convoi automobile qui s'éloigne de la fusillade émet ce commentaire : « *Is that **shooting**, I'm hearing?* »⁵⁸, alors que le lecteur, lui, ne voit aucune onomatopée suggérant quelque coup de feu que ce soit. À charge du lecteur d'imaginer le son que produit ces coups de feu somme toute imaginaires. À lui de créer le son. L'ellipse visuelle est communément admise en bande dessinée, puisqu'elle est présente partout, jusque dans l'espace interstitiel des cases, l'ellipse sonore, comme on la retrouve ici, est plus difficile à saisir. Pourquoi représenter certains sons et pas d'autres ? Morales et Baker font le choix de ne représenter que des sons ou trop gros pour être tus (la grenade qui explose), ou discordants (une balle qui ricoche sur un casque, une tête qui est écrasée). Les armes en action sont en quelque sorte un bruit de fond qu'il n'est pas utile de montrer.

La deuxième scène d'action qui nous montre Isaiah à la guerre (il est alors le seul survivant du bataillon de super-soldats Noirs) se passe entre la fin du numéro 4 (pages 21 à 23) et dans le numéro cinq. En tout, elle s'étend sur vingt-quatre pages. Isaiah, maintenant doté d'un costume de Captain America qu'il a subtilisé, infiltre un camp de concentration (Schwarzebitte, signifiant littéralement « noir, s'il vous plaît ») pour le détruire dans une mission suicide. La mission se complique quand il découvre que les nazis tentaient dans ce camp de développer leur propre programme de super-soldat en expérimentant sur les Juifs, exactement comme les Américains ont expérimenté sur les Noirs. En tentant de s'échapper, il finit par erreur dans une chambre à gaz, remplie de femmes juives. Les nazis libèrent dans la pièce un gaz surpuissant, réduisant les femmes

58 « Est-ce que c'est des tirs, que j'entends ? »

en cendre, puis encerclent Isaiah Bradley, complètement *groggy*.

Dans cette grande séquence, Isaiah inflige de gros dégâts au camp de concentration, mais ne parvient pas à s'en sortir. La raison en est qu'il attaque seul, sans l'aide de l'armée. Aucun soldat ne l'accompagne, il est au cœur du danger. Le super-héros, qui est ici le premier à voir l'horreur des camps nazis, est surtout placé face à ses limites. Le choc de ce qu'il voit est tellement grand qu'il en perd ses moyens et se retrouve pris au piège. Les auteurs prennent le risque de représenter non seulement un camp de concentration, mais aussi ses prisonniers et ses cadavres, dans un comic-book de super-héros. Ils auraient pu aller trop loin. Il s'agit d'un sujet sensible qui ne peut pas supporter n'importe quelle représentation.



Truth #5, page 16

Nous voyons tout de même que la simplicité du trait de contour de Baker, associé à des couleurs en aplats (il y a peu de dégradés), et un tracé qui semble rapide, parvient à recréer une atmosphère pesante sans alourdir visuellement le récit. Mais, dans le cadre de la série, les auteurs ne pouvaient pas permettre à Isaiah de détruire le camp et rentrer victorieux à la base. Il restait deux chapitres à raconter et Isaiah n'avait toujours pas rencontré le symbole ultime du mal de cette époque : Adolf Hitler.

La troisième action se déroulant sur le terrain ennemi se situe carrément dans le bureau du Führer, à Berlin, tout au long de l'épisode 6 (pages 8 à 12 et 17-18). On y retrouve Hitler et Goebbels qui tentent de convaincre Isaiah, toujours vêtu du costume de Captain America, de les rejoindre dans leur combat contre l'armée américaine. Isaiah refuse. Hitler et Goebbels se demandent ce qu'ils peuvent faire de lui, et décident de l'envoyer à Mengele afin qu'il expérimente sur le super-soldat Noir. Le convoi de transfert vers Auschwitz, cependant, sera attaqué par la résistance, composée de paysans allemands et d'un Noir. Ensemble, ils libèrent Isaiah (pages 22-23).

Cette confrontation entre Hitler et Isaiah, le Captain America Noir, était annoncée. Déjà, dans l'épisode 4, Isaiah lisait *Captain America Comics #1*, dont la

couverture montre Steve Rogers rossant Adolf Hitler. Plusieurs éléments de cette rencontre rappellent justement la couverture de Kirby et Simon. Ainsi, les motifs de l'espionnage et du sabotage sont doublement présents sur la couverture, et dans *Truth*. Quand on regarde l'arrière-plan de la couverture de *Captain America Comics #1*, on voit un nazi, devant un écran de télévision géant, qui observe un espion qui fait exploser une usine d'armement américaine. Comme il a un micro et des écouteurs, on peut supposer que l'observateur est en communication directe avec l'espion⁵⁹. Dans *Truth*, Adolf



Captain America Comics #1

Hitler, accompagné de Goebbels, laisse projeter un film de propagande américaine qui met en avant son nouveau héros, Captain America. Dans le film, il est mentionné que ce Captain America (Steve Rogers) est le premier succès de l'expérience jusque-là (alors que Bradley est arrivé après). Il est possible que la projection de ce film, au moment où Isaiah se réveille et se voit prisonnier d'Adolf Hitler, ait pour but de le faire douter des intentions de son gouvernement à son égard. D'ailleurs, Hitler et Goebbels sont mielleux à l'égard d'Isaiah, mentionnant qu'ils n'ont rien contre son peuple (les Noirs), puis ils essayent de retourner Isaiah contre les États-Unis. Cela renvoie à un autre élément de la couverture de Kirby et Simon, puisqu'on peut apercevoir, posés au sol derrière Hitler, des « plans de sabotage pour les USA ». Dans un cas, comme dans l'autre, le but du sabotage est la destruction d'armes américaines qui peuvent nuire à l'avancée des nazis.

Cette rencontre fait donc explicitement référence à celle qui a eu lieu sur la couverture de *Captain America Comics #1*. Cependant, le face à face ne se passe absolument pas comme dans l'original, où Captain America rossait Hitler sans se rendre compte que quatre soldats nazis lui tiraient dessus. Ici, Isaiah est attaché à une chaise et il se fait tabasser par les soldats qui accompagnent le Führer, pendant que celui-ci

⁵⁹ En 1941, ce motif de l'espion infiltré s'inscrit dans le cadre de l'interventionnisme américain, qui était combattu alors par plusieurs organisations isolationnistes et nationalistes comme l'*American First*. Pour justifier une intervention américaine auprès des nazis, il faut donc qu'il y ai des espions sur le sol américain (CAC #1) ou bien que les nazis enlèvent des scientifiques alliés (CAC #2).

discute avec Goebbels afin de savoir ce qu'ils vont pouvoir faire de leur prisonnier de guerre.



Truth #6, page 17

C'est un retournement de l'iconographie classique, car le super-héros, malgré ses pouvoirs, n'a pas le dessus. Cette représentation du héros dépassé est en phase avec son époque (2003), où le super-héros n'est plus (et depuis longtemps) décrit comme un parfait redresseur de torts, capable de vaincre tous les obstacles qui lui sont présentés. Ici, le super-héros est une victime, et c'est l'action de parfaits inconnus (la résistance allemande, dans ce cas précis) qui va lui permettre de se tirer de ce mauvais pas. Le super-héros est dépendant des personnes qui l'entourent comme le sidekick pouvait l'être du super-héros dans les années 40 et 50.

Graphiquement, le Hitler de Baker est loin de la caricature porcine de Kirby et Simon que l'on pouvait voir dans *Captain America Comics #1* (oreilles pointues, nez aquilin légèrement retroussé). Tout comme son Goebbels, il donne l'impression d'être reproduit d'après photos. Pourtant, certaines parties de son corps, comme ses mains, restent dans le style parfois à la limite du *cartoon* que Baker a utilisé jusque là.

Ainsi, dans la case 3 de la page 10 de l'épisode 6, se côtoient à la fois le visage rond de Isaiah Bradley, celui quasiment décalqué de Goebbels (tant la ressemblance est frappante) et une main appartenant à Hitler, graphiquement simplifiée au point de s'apparenter à une moufle. L'application des couleurs accentue cette différence, le visage et le corps de Goebbels sont chargés de plusieurs couches de couleurs différentes, plusieurs teintes de marron, rouge, chair et vert fluo, alors que la main d'Hitler et la tête d'Isaiah sont moins saturées.



Truth #6, page 10, case 3

Le fait que ces deux personnages aient une somme de traits distinctifs plus grande que ceux d'Isaiah, par exemple, s'explique possiblement par le fait qu'il s'agit de personnes réelles, qui se doivent d'être tout de suite reconnaissable dans la fiction. La forme d'Isaiah se développe sous nos yeux en même temps que le récit avance. Celles d'Hitler et de Goebbels, *a contrario*, doivent permettre une identification immédiate, afin de laisser la place au récit. Si leur apparition est courte (six pages), on sent justement dans les dernières cases que le dessinateur commence à être plus à l'aise avec ces personnages.

Nos trois extraits nous ont montré le super-héros dans trois environnements distincts. Le premier révèle qu'un petit groupe de super-héros peut accomplir, avec des pertes importantes, ceci dit, une mission qui demanderait un nombre élevé de soldats. Le deuxième extrait dévoile que le super-héros, mis en face des réalités de la Seconde Guerre mondiale, perd en efficacité. Il peut détruire, il fait exploser le laboratoire où les nazis expérimentaient, mais il ne peut pas sauver les femmes juives qu'il condamne lui-même en les laissant entrer dans une chambre à gaz. Dans le troisième extrait, le super-héros est au cœur de l'antre d'Adolf Hitler. Ici, il est dépassé et il ne fait que subir les actions (il est transféré à Auschwitz). Le message de *Truth* est donc que le super-héros,

aussi puissant soit-il, se trouve être de moins en moins efficace sur un champ de bataille à mesure qu'il se rapproche de l'ennemi principal. Dans ce cas précis, c'est sans doute le fait que cet ennemi soit un personnage réel qui empêche le super-héros de remporter la victoire, car cela créerait une uchronie qui s'éloignerait de l'Histoire telle qu'on la connaît aujourd'hui.

2.2.3 La ville dans *Truth* : après le super-héros

Mais, si *Truth* nous a montré comment le super-héros pouvait se comporter sur un champ de bataille, le dernier épisode de la série nous permet aussi de voir comment un héros de la Seconde Guerre mondiale s'adapte à la vie moderne. Dans cet épisode, on suit Steve Rogers, qui porte son costume de Captain America sur lui comme une seconde peau et qui cherche à en savoir plus sur la légende du Captain America Noir (Isaiah). Il confronte le colonel Walker Price, un des instigateurs du projet Rebirth, maintenant à la tête d'une compagnie pharmaceutique appelée Koch, pour qui Isaiah est mort. Au cours de la série, on a vu le colonel tuer de sang froid un major, menacer de s'en prendre à la famille d'Isaiah s'il n'obéissait pas aveuglément aux ordres qui lui étaient donnés et manipuler des informations pour en tirer le meilleur parti. Il s'agit donc d'un opportuniste, manipulateur qui finit la série dans une bonne position. Captain America, en bon redresseur de torts, ne peut pas laisser les crimes de Price impunis, mais ce dernier est officiellement intouchable. Steve Rogers ne peut donc pas amener Price devant la justice à coups de poings dans la mâchoire (cette technique ne marchait déjà pas avec Hitler en 1941). Cependant, il est plus malin que ça.

Ayant reçu de la part de son gouvernement un retour de paye conséquent, correspondant au temps qu'il a passé pris dans la glace, Steve Rogers a investi cet argent dans l'entreprise pharmaceutique de Price, Koch. Devenu actionnaire de la société, il prévoit profiter de son statut pour dénoncer les agissements de Price à la prochaine assemblée des actionnaires. Il compte aussi sur le témoignage de Phillip Merritt, qui est un fan de la première heure de Captain America, pour faire tomber Price. Ainsi, le super-soldat utilise son intelligence pour rendre justice et le résultat est nettement plus efficace. Le colonel Walker Price se suicide le lendemain de sa rencontre avec Captain America. Le super-héros adapte donc ses méthodes à la période dans laquelle il évolue.

New York en 2003, du moins telle qu'elle est représentée ici, est une ville où on ne règle pas ses problèmes avec ses poings mais avec son cerveau, mais aussi une ville

cosmopolite. Le Bronx est représenté comme un quartier de Noirs et de Latinos, montrant que l'ostracisation de ces personnes de couleur est encore effective, mais le reste de la ville n'est plus uniquement réservée aux blancs. Ainsi, dans le cimetière qui accueille la rencontre entre Steve Rogers et le colonel Walker Price, on voit une famille de Noirs pleurer un des leurs, mais aussi des enfants blancs qui courent ensemble et un couple métissé. On est loin du racisme d'avant-guerre, qui disparaît à mesure que l'ancienne génération, représentée par Price, meure. Évidemment, on est en 2003 et, suite aux attentats du 11 septembre, un nouveau type de racisme s'est installé, celui entourant les musulmans. Faith, la femme d'Isaiah, enseigne la religion comparée dans une université. Elle décide de porter une burka, pas par conviction religieuse, mais pour déstabiliser son auditoire ; le pousser à ne plus porter attention au fait que Faith soit une femme, mais plutôt sur ce qu'elle dit. La ville du futur souffre encore des problèmes de la ville de 1940. La guerre, et celles qui ont suivi, ont simplement servi à déplacer les problèmes sur une autre population.

Dans *Truth*, la ville n'est pas le lieu où le super-héros réfléchit avec ses poings, mais plutôt un lieu civilisé, où l'on glane des informations. Cela peut être avec un ennemi, pour demander des justifications (Rogers et Price), mais aussi avec des amis, afin d'avoir une vision globale d'évènements (Rogers et Faith). Finalement, comme sur le champ de bataille, ce n'est pas l'attaque directe qui permet de résoudre les crises, mais plutôt l'infiltration et la résistance. Pour autant, ici, le super-héros est encore montré comme une figure salvatrice. Certains environnements, comme ceux que nous allons aborder par la suite, semblent au contraire ôter cette dimension au super-héros.

2.3 Autres environnements : un décalage à assumer

Nous venons de voir qu'il existait des environnements qui étaient propices à l'avènement de figures super-héroïques, au moins dans une certaine configuration. Nous avons vu que quand la configuration n'était pas bonne, le héros ne pouvait pas trouver sa place. Mais que se passe-t-il quand le super-héros évolue dans un espace qui ne lui est pas du tout dévolu à l'origine ? Nous allons chercher à observer comment trois œuvres de notre corpus ont répondu à la question.

2.3.1 La cabane au fond du jardin des super-héros dans *Super F*ckers*

La première image que l'on a du quartier général des Super F*ckers se trouve sur l'intérieur de la couverture du numéro 1. On voit une photographie d'un vaste champ avec une forêt au loin. Le quartier général se trouve au fond du champ. Il est en fait dessiné par dessus la photographie, de même que deux lignes représentant le vent et l'onomatopée « Wooshhh ». Tout de suite, le lecteur se fait une image mentale de l'univers dans lequel il rentre. Ces super-héros ne vont pas vivre des aventures extraordinaires et combattre des monstres en plein centre-ville, ils vivent clairement dans un équivalent super-héroïque d'une cabane au fond du jardin, celui de l'auteur.



*Super F*ckers #1, page de garde, case 1*

L'extérieur du QG ne paie pas de mine. Il s'agit d'un cylindre rose avec une porte jaune. Un anneau jaune semble enserrer le sommet du QG. Sur cet anneau, on peut reconnaître trois grandes baies vitrées. Un plan rapproché à la page 11 de l'épisode 4 nous permet de voir que la structure ne doit pas s'élever à plus de deux étages. Plus qu'un QG, on est face à un clubhouse, un lieu de repos pour les super-héros, où ils peuvent prendre de la drogue et jouer ensemble à des jeux-vidéos, bref, se détendre et faire les adolescents. Toute la série se passe dans ce clubhouse et aux alentours.



*Super F*ckers #4, page 11*

C'est peut-être justement parce que tous les personnages vivent ensemble les uns sur les autres dans ce clubhouse qu'ils ont l'air aussi insupportables. Nous avons vu que ce QG n'est pas spacieux et il est habité par une dizaine de personnages. La promiscuité doit donc être un élément qui problématise leurs relations les uns aux autres.

L'action est plutôt rare dans cet univers. Dans le premier épisode, plusieurs super-héros viennent tenter de rejoindre l'équipe des Super F*ckers. L'un d'entre eux, s'étant drogué pour être plus puissant, ne se contrôle plus, attaque et fini par tuer tous les autres prétendants. Dans le second épisode, deux super-héros, Superdan et Percy, sont coincés dans la dimension zéro. Des portails entre cette dimension et le clubhouse s'ouvrent un peu partout au cours de l'épisode. Pour Jack Krak, quand un portail s'ouvre alors qu'il allait boire son soda, c'est le signe d'une invasion qu'il faut combattre. Dans le troisième épisode, Jack Krak décide de se battre contre Superdan pour devenir le chef de l'équipe. Si la dimension zéro ne côtoyait pas le clubhouse, aucune aventure des Super F*ckers n'aurait montré autre chose que des guerres intestines. Dans l'épisode qui suit, les relations conflictuelles entre tous les personnages sont explorées.



*Super F*ckers #2, page 12*

L'idée d'un endroit où une bande de jeune se réunit se retrouve dans les Teen Titans ou encore dans la Légion des Super-héros. Mais, jamais les scénaristes n'ont poussé l'idée au stade de Kochalka, pour qui l'essentiel des aventures des Super F*ckers sont des non-aventures. Kyle Baker a tenté, quant à lui, non pas de montrer son héros

entre deux aventures (même s'il le fait aussi), mais plutôt comment son super-héros peut fonctionner dans un environnement qui n'est pas du tout le sien.

2.3.2 *Plastic Man hors de son élément*

Au cours d'une de ses aventures, Plastic Man sera amené à confronter l'acteur John Wilkes Booth, qui a été envoyé dans le présent avant d'assassiner Abraham Lincoln, causant un nombre important d'erreurs de continuité. Pour régler les erreurs temporelles qui ont, entre autre, changé la JLA, il lui faut donc remonter le temps pour s'assurer que l'assassinat de Lincoln ait bien lieu. Accompagné de Woozy, il ramène donc Booth dans le passé, le 14 avril 1865 au Théâtre Ford, afin qu'il fasse son office. Mais, rien ne se passe comme prévu. Booth tente de s'enfuir, se fait écraser par une charrette et meurt sur le coup. Qu'à cela ne tienne, Plastic Man a un plan B : tuer Lincoln lui-même. Comme il lui est impossible de rentrer dans le théâtre comme un spectateur normal, il se transforme en piano pour accompagner l'orchestre. Il se prépare à restaurer la paix, la raison, et l'harmonie raciale en 2004 en se changeant en Booth lui-même, afin de ne pas trop chambouler l'Histoire. Cependant, le Time Trapper fait son apparition sur la scène du théâtre, chamboulant le plan de Plastic Man. C'est alors à Woozy de tuer Lincoln, alors que Plastic Man va s'occuper du Time Trapper qui a pris la mère de son fils en otage. Woozy est incapable de tuer Lincoln, qui lui inflige une raclée et que l'« éthique personnelle complexe » de Plastic Man le force à laisser s'échapper le Time Trapper pour sauver la vie de la mère de son fils. Tout semble perdu et la réalité est encore plus altérée qu'avant. Soudain, l'Agent Morgan surgit de la faille temporelle ouverte par le Time Trapper, l'assomme d'un coup de pied au visage, tue sans remords le président des États-Unis et règle ainsi toute la situation sur six cases.



Plastic Man #9, page 22

Ici, Plastic Man, ses pouvoirs et son super-héroïsme ne sont pas à leur place. Le super-héros est globalement plutôt inefficace, à cause des multiples variables qu'il ne contrôle pas (Booth s'enfuit et meurt, Lincoln, ex-champion de lutte, ne se laisse pas assassiner aussi facilement qu'on le croyait, le Time Trapper va et vient sans raisons apparentes). L'éthique personnelle complexe de Plastic Man l'empêche de tuer Lincoln, son idole, et elle l'empêche aussi d'arrêter le Time Trapper. Finalement, la résolution de cette histoire viendra d'un élément extérieur en la personne de l'Agent Morgan, qui s'encombre bien moins de la morale et de l'Histoire que son compagnon Plastic Man.

Dans le même ordre d'idée, Plastic Man sera ensuite confronté à un vampire, alors qu'il passe la nuit, avec l'Agent Morgan et Woozy dans sa demeure effrayante au sommet d'une falaise. Baker trouve pour chacun une parade pour qu'ils ne puissent pas se faire sucer le sang. Plastic Man se dégonfle quand le vampire le perce de ses dents, Woozy est trop gros pour avoir une carotide visible et l'Agent Morgan est trop sèche et raide pour que les dents du vampire ne traversent sa peau. L'attaque frontale est un échec, le vampire pouvant se transformer en loup et en chauve-souris, et ainsi échapper au héros. Il ne pourra se débarrasser du vampire qu'une fois qu'il l'aura fait courir assez longtemps pour que le soleil se lève et le fasse brûler.

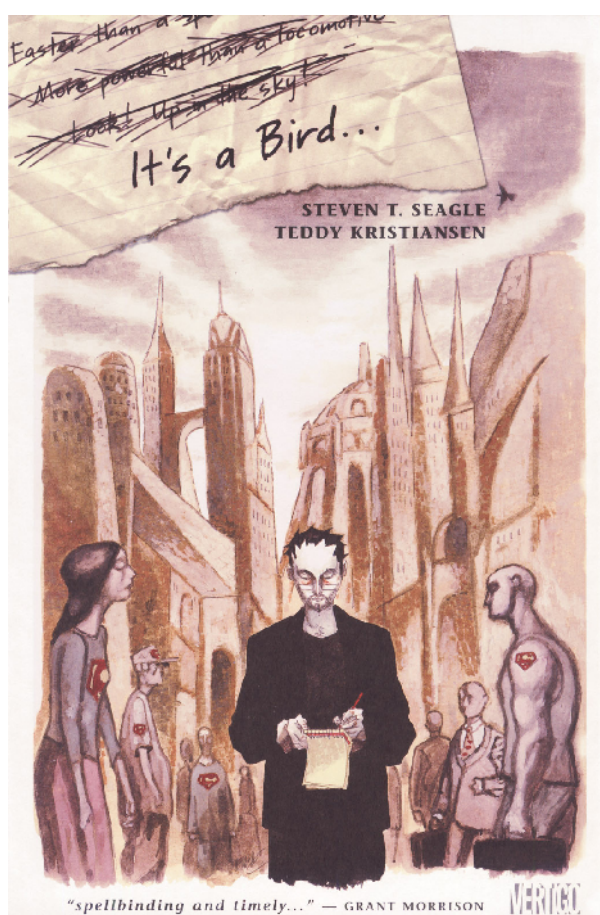
Les exemples de l'incompétence notoire de Plastic Man en dehors de sa ville sont nombreux dans la série de Baker, comme nous le rappelle encore l'épisode où Plastic Man doit remplacer le président Luthor dont l'esprit a été transféré dans un chat et qui finit par avoir son propre esprit transféré dans le corps d'une mouche. Nous voyons donc que la ville, même si elle n'est pas forcément mise en valeur par l'auteur, reste l'environnement le plus adapté au super-héros. Baker passe son temps à nous montrer un héros qui se retrouve dépassé par les événements à chaque fois qu'il sort de chez lui. Cette idée est appuyée jusque dans le dernier épisode de la série où Plastic Man se retrouve avec Woozy, l'Agent Morgan et Edwina dans le repaire de Ra's Al Ghul, un des plus grands ennemis de Batman. C'est grâce à l'intervention de Superman, Batman et Wonder Woman que les protagonistes arrivent à s'échapper en laissant la trinité de héros régler leurs problèmes entre eux.

Si Baker s'est amusé, avec *Plastic Man*, à placer son super-héros dans des situations et des lieux qu'il ne peut pas maîtriser, il l'a fait en concurrence avec un espace que le personnage connaît par cœur. Avec *It's a Bird*, Seagle a complètement

évacué les références à la ville de son héros.

2.3.3 *It's a Bird* : un environnement quasi absent

Dans *It's a Bird*, la ville de Superman, Metropolis, pourtant un élément essentiel de la mythologie de l'Homme d'Acier, est peu représentée. On croise sur deux cases seulement un de ses éléments les plus iconiques, le globe terrestre qui surplombe le Daily Planet (pages 57 et 89), mais elles ne disent rien sur le rapport du super-héros à sa ville. L'ouvrage met plutôt l'accent sur le surhomme, et non pas sur le lieu dans lequel il évolue. Un chapitre se consacre cependant à la vie de Clark Kent à Smallville, ramenant l'extraterrestre à sa dimension humaine. Ce chapitre ramène aux conclusions de *The Death Ray*, à savoir qu'une ville de campagne, comme une banlieue, ne pourrait pas contenir un super-héros, ce qui fait que le personnage est obligé de s'adapter, de se cacher. La couverture reste alors le seul élément de l'ouvrage représentant une ville et qui a assez d'élément pour pouvoir être analysée.



It's a Bird, couverture

Cette image est constituée d'un personnage, qu'on découvrira rapidement être l'auteur lui-même, Steven T. Seagle, en train de marcher dans une rue, tenant un carnet jaune dans lequel il note quelque chose. Tout de suite, ce carnet jaune renvoie à la page jaune déchirée qui se trouve au premier plan de cette couverture, avec des mots raturés (« *Faster than a speeding bullet* », « *more powerful than a locomotive* », « *Look! Up in the sky!* »⁶⁰) et le titre du livre : « *It's a bird...* »⁶¹. Le coin inférieur de la page jaune déchirée attire l'œil directement vers la droite, où se trouve effectivement un oiseau, le tout surplombant les noms des deux auteurs. Seagle est entièrement vêtu de noir alors que les nombreux personnages l'entourant ont tous quelque part sur eux le logo de Superman. Ce dessin montre rapidement que Superman est dans tous les esprits, que sa présence, même fictionnelle, influence notre manière de voir le monde. Pourtant, le scénariste, qu'on dirait endeuillé, est complètement hermétique au symbole du super-héros. Le récit à l'intérieur du livre nous apprendra pourquoi.

Mais, ce qui est le plus étonnant dans cette couverture, c'est la ville qui est représentée derrière les gens. Loin des gratte-ciel habituels de Metropolis, il s'agit de bâtiments improbables avec des toits en pointes, des portes immenses et des ponts entre les immeubles. La ville semble à la fois moderne et antique, mais surtout cauchemardesque. Les édifices sont tout en longueur et certains ont un toit rond, mais tout a l'air d'être construit dans une terre glaise marron des plus déprimantes. Comme il est apparent que l'on est face à l'auteur de notre histoire, on pourrait être tenté de croire qu'il s'agit de New York, mais rien dans cette ville ne ressemble à la grosse pomme. Nous sommes peut-être en présence d'une représentation de l'état mental de l'auteur.

Dans cette ville mentale déstructurée, l'auteur se voit entouré de gens qui croient en Superman, sans avoir d'autre preuve de son existence que son logo, qu'ils collent à leur peau, comme un patch qui leur permettrait d'avoir leur dose de bons sentiments. Lui, il ne croit pas à ce mythe, qui ne peut pas fonctionner dans cet espace étouffant. D'ailleurs, dans le ciel, ce n'est pas un surhomme, *c'est un oiseau*. Il accepte cet état de cause et en porte le deuil, avec ses vêtements noirs. Pourtant, l'arrière-plan est occupé par une lueur blanche, vive, qui envahit tout le centre du fond de l'image et se termine en rayons à chaque coin de la couverture. L'espoir est bel et bien quelque part, la lumière est au bout du tunnel que le lecteur va devoir emprunter en pénétrant dans le récit. Cette ville peut donc être vue comme une construction mentale de l'auteur, un

60 « Plus rapide qu'une balle ! », « Plus puissant qu'une locomotive ! » et « Regardez ! Dans le ciel ! »

61 « C'est un oiseau... » Les trois petits points indiquent-ils une déception ?

monde où le personnage de Superman n'a pas sa place. Malgré cette note sombre, la lumière du fond montre qu'il y a tout de même une possibilité de changement.

Nous voyons donc qu'il existe quelques œuvres où le super-héros doit trouver sa place dans des espaces qui lui sont apparemment interdits. Parfois, la situation lui ôte toute particularité super-héroïque (*Super-F*ckers*, *Plastic Man*), d'autres fois, elle la sublime (*It's a Bird*).

Ainsi, nous voyons que la ville est primordiale pour l'épanouissement d'un super-héros et qu'elle doit être assez grande pour lui permettre d'utiliser ses pouvoirs en toute impunité. Trop petite (comme cette de *The Death Ray* ou du chapitre *Smallville* d'*It's a Bird*), elle attirerait l'attention sur l'étrangeté du personnage et son décalage avec le reste de ses habitants. Plus la ville se rapproche de la mégalopole, plus elle se nourrit du super-héros et du super-vilain, leur laissant à chacun un espace personnel. C'est le cas de la ville dans *Love Fights*, avec Paragon Square et la Catcave du Future Feline, mais aussi de la ville dans *Plastic Man*, assez grande pour avoir son quartier chic, avec les bureaux du FBI, et son quartier miteux, près des docks, où se réunissent les malfrats (épisode 1 et 4). Nous voyons aussi que le super-héros peut exalter sa puissance sur le champ de bataille, mais dans une certaine mesure uniquement, sans changer l'Histoire. La description graphique de l'environnement du super-héros n'est jamais éloignée de la représentation de son corps. On peut donc en tirer des conclusions similaires. Les différents territoires sont caractérisés par une simplification graphique qui les oppose clairement à la représentation presque photographique des environnements que l'on retrouve dans les comic-books actuels.

Mais, les super-héros de notre corpus ne se définissent pas uniquement autour de leur rapport au territoire. D'autres éléments peuvent caractériser plus profondément le super-héros, comme ses origines, l'univers dans lequel il se développe ou bien le type de super-héros qu'il est censé représenter.

3 Origines, univers et figures du super-héros

Selon Harry Morgan, la cosmologie d'une œuvre peut être définie en observant comment se structurent le monde, le temps et les événements⁶². Partant de ce principe, nous allons chercher à voir comment, dans les œuvres de notre corpus, sont représentés à la fois les origines des personnages, l'univers dans lequel ils évoluent et de quel genre de super-héros il s'agit. Tout d'abord, nous examinerons l'élément fondateur du super-héros, son origine, qui se retrouve dans toutes les œuvres de notre corpus (excepté Super F*ckers) et utilise dans chacune des procédés similaires. Ensuite, nous verrons que les univers qui sont développés dans ces œuvres reposent aussi sur des structures communes, où la réécriture a une place importante. Finalement, nous aborderons la figure du super-héros en tant qu'archétype, qui est, dans nos œuvres, de trois types. Cela nous permettra de développer une cosmologie du super-héros contemporain, qui n'est peut-être plus un super-héros post-moderne, mais carrément hyper-moderne.

3.1 Présentation des origines

L'origine du super-héros, dans les œuvres qui nous occupent, est décrite par les auteurs sous trois formes différentes. Dans le premier cas, l'origine est crédibilisée par l'auteur, elle est décrite comme tout ce qu'il y a de plus logique. Dans le second cas, elle est rendue absurde par son traitement graphique ou narratif. Un troisième cas existe où l'origine du héros est clairement définie comme étant le mélange de plusieurs origines qui ont précédé. Dans chacun des cas, l'origine se situe dans un temps particulier, qui est soit intégré au récit, soit hors de celui-ci.

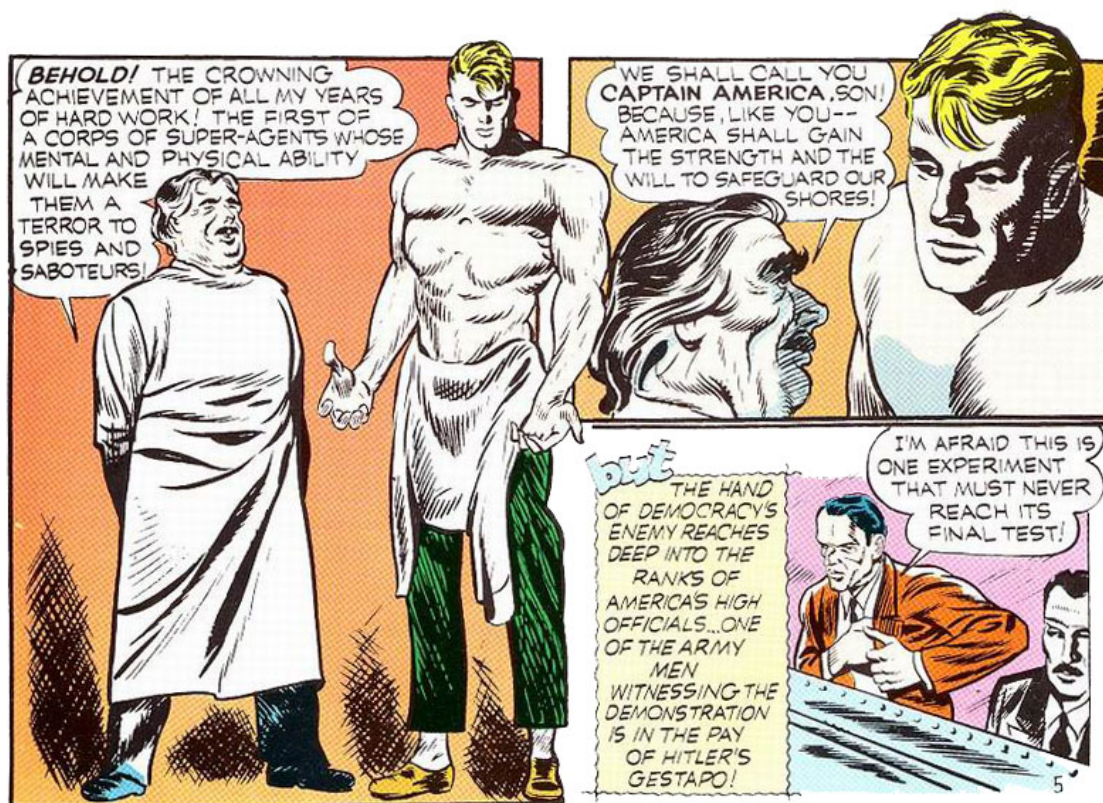
3.1.1 Des origines crédibilisées par la science dans *Truth* et *The Death Ray*

Dans *Truth*, Morales et Baker nous racontent comment l'armée américaine s'est servie de ses soldats noirs pour chercher à recréer et perfectionner le sérum du supersoldat qui a donné naissance à Captain America. Malgré quelques détours, le récit s'attarde sur Isaiah Bradley, un jeune New-yorkais qui va subir de force une expérience scientifique qui va le métamorphoser en super-soldat.

L'expérience, sur Isaiah, n'est montrée que brièvement, le temps d'une seule case

62 Morgan, Harry, Y'a-t-il un canon des littératures dessinées ? [en ligne]
<http://comicalites.revues.org/620> , consulté le 18 juin 2012

(Truth #3, page 12, case 4). Bien sûr, il n'y a pas que cette métamorphose qui définit l'origine de celui qui deviendra le légendaire Captain America Noir, mais il s'agit d'un élément déclencheur. L'expérience, dans le cadre du récit, est considérée comme tout ce qu'il y a de plus crédible. Personne, au cours de l'histoire, ne relève l'énormité d'un sérum qui rendrait durablement les êtres plus forts, plus intelligents, plus rapides, bref, qui les changerait en surhommes. Au contraire, tout est fait pour dire au lecteur que Captain America est le fruit d'une longue réflexion eugéniste et suprémaciste, visant le contrôle des naissances des pauvres et des minorités ethniques considérées inférieures par des êtres qui s'autoproclament *Homo-Europaeus* (Truth #7, page 5, case 1). L'origine de Captain America (et par là, celle du Captain America Noir) s'inscrit donc dans un contexte plus vaste qu'en 1941, où le personnage est créé dans le but premier de lutter contre les forces de l'Axe.



Captain America Comics #1, page 5, cases 5 à 7

Surtout, l'origine du super-soldat s'inscrit dans une continuité d'événements qui ont vraiment eu lieu depuis le début du XXe siècle, pour une illusion référentielle plus forte. Partant du darwinisme pour aller vers l'eugénisme, en passant par les politiques de stérilisation mises en place par plusieurs gouvernements jusque dans les années 70 (par

le Canada, les États-Unis, le Japon, la France, le Pérou, et quelques autres⁶³), Morales et Baker intègrent la création du super-soldat dans le cadre plus vaste d'une tentative de perfection de l'espèce humaine. C'est par ces références historiques que l'origine du Captain America Noir nous apparaît plus crédible. Tout le récit se déroule dans un passé situé entre juillet 1940 et octobre 1942. Si tout est raconté par Faith à Steve Rogers dans un flash-back prolongé, l'action est clairement située dans un lieu et un temps défini.

Les origines du Death Ray se situent aussi dans un flash-back prolongé. La narration d'Andy débute en 2004, et l'histoire de l'origine de ses pouvoirs commence au alentours de 1978, alors qu'il a 17 ans (même si aucune date précise n'est spécifiée, on sait qu'Andy raconte son histoire en 2004, et à la page 36 fait un saut de vingt-six ans du passé vers le présent au court de son récit). L'histoire, tout comme celle de *Truth*, est imbriquée dans une série d'éléments issus du réel, qu'il s'agisse de références culturelles et non pas sociales, comme la formation du *punk-rock* ou les références à certains sportifs et acteurs de l'époque⁶⁴. N'oublions pas non plus les références sous-entendues aux laboratoires ayant développé des armes atomiques pour l'armée, comme Livermore. Cette manière de placer le flash-back dans un temps précis (la fin des années 70) va à l'encontre du but principal du récit originare tel qu'il est spécifié par Morgan, pour qui il s'agit d'« une façon de dissimuler le fait qu'ils ne s'inscrivent dans aucune temporalité naturelle, mais qu'ils relèvent d'un temps causal, “ au commencement des choses ” »⁶⁵. Tout comme *Truth*, *The Death Ray* n'est pas destiné à avoir une suite. Il n'est donc pas étonnant que les auteurs en aient profité pour placer leurs héros dans des lieux et des temps spécifiques. La temporalité naturelle ne nuit pas au développement des personnages, elle sert au contraire à les faire évoluer, même si dans les deux cas, cela signifie que leur carrière de super-héros ne peut être que de courte durée.

Les pouvoirs d'Andy se développent rapidement dans le récit. Il suffit de fumer une cigarette pour qu'ils s'activent⁶⁶. La scène où Andy découvre l'étendue de ses

63 Stérilisation contrainte [en ligne] http://fr.wikipedia.org/wiki/Stérilisation_contrainte, consulté le 16 août 2012

64 Le joueur de base-ball Joe Rudi ou l'acteur Larry Talbot.

65 Morgan, Harry, Hirtz, Manuel. *Les Apocalypses de Kirby*, Les moutons électriques, 2009, p.127

66 L'œuvre est parue en 2004, à une époque où plusieurs lois anti-tabac dans les lieux publics faisaient leur apparition un peu partout dans le monde. On peut donc aussi y voir une manière, pour Clowes, de critiquer l'interventionnisme de l'État à ce sujet. Andy, mais c'est une autre époque, ne fume expressément que dans les lieux publics.

pouvoirs est tout ce qu'il y a de plus classique. Il découvre sa super-force en soulevant une voiture, rappelant directement la couverture d'Action Comics #1. Toutefois, alors qu'il trouve sa démonstration de force incroyable (« *the whole thing was just unbelievable* »⁶⁷), le lecteur ne voit qu'un adolescent qui déchire un livre et qui soulève l'arrière d'une voiture d'une dizaine de centimètres. De plus, loin d'en tirer une gloire, Andy est tout d'abord effrayé par ce qui lui arrive. Puis, il apprendra que son père, qui était un scientifique, lui a administré une hormone expérimentale, censée le rendre plus fort, prévue pour être activée au contact d'une dose de nicotine. Il ne deviendra un super-héros que quand son ami Louie finira par le convaincre. Il s'agit donc d'une origine qui se veut, elle aussi, crédibilisée par l'histoire (le père d'Andy était un scientifique renommé). Personne ne cherche à remettre en cause l'inoculation d'une hormone à la naissance. La justification scientifique est simple, et suffisamment discrète (quelques mots du narrateur Andy au détour d'une phrase) pour qu'elle reste vraisemblable.

Dans ces œuvres, la science a donc créé les super-héros par des moyens qui, s'ils ne sont pas clairement définis, cherchent à être crédibles. Le récit des origines est intégré dans le temps de l'histoire, puisque ces histoires se passent déjà dans un temps raconté, le flash-back. Par contre, d'autres œuvres décrédibilisent, aussitôt qu'elles les abordent, les origines du super-héros.

3.1.2 Des origines absurdes dans *It's a Bird, Plastic Man et BigHead*

Dans Plastic Man, Baker rappelle, dès le numéro 1, les origines du personnage telles qu'elles ont été racontées par Jack Cole. Dans la version de 1941, Eel O'Brian est un gangster qui, lors d'un casse d'usine de produits chimiques qui tourne mal, se retrouve aspergé d'un acide. Alors qu'il s'enfuit, il perd connaissance et se réveille plus tard, dans un monastère. Là, il découvre en baillant que l'acide qui l'a aspergé l'a rendu complètement élastique. Il commence à remettre en question son mode de vie de malfrat et décide de se ranger du côté de la justice en adoptant l'identité de Plastic Man.

Baker répète cette origine, souvent à la case et au mot près, mais amène aussi plusieurs changements, sans toutefois jamais la trahir. Tout d'abord, il donne une

67 The Death Ray, p.9

compagne à Eel, à qui il assure qu'il s'agit de son dernier casse, avant de se ranger. Elle veut le changer, mais elle lui tape plutôt sur les nerfs (« *Jeez, what a nag!* »⁶⁸, pense-t-il en la quittant). Les malfrats qui accompagnent Eel sont plus modernes que dans la version de Cole. L'un d'eux a une casquette à l'envers, un autre est torse nu avec une cagoule et un troisième ne porte qu'un t-shirt avec un pistolet attaché à sa poitrine comme les policiers. Eel, par contre, est vêtu d'un costume de mafieux, à l'ancienne. La séquence allant de l'accident avec l'acide jusqu'au réveil dans le monastère est la même dans les deux versions de Cole et de Baker. Ici, nous pouvons voir à quel point Baker s'inscrit dans le canon de Cole, reprenant ses cases et ses dialogues au mot près.



Police Comics #1, page 33, cases 5 et 6



Plastic Man #1, page 17, cases 3 et 4

Toutefois, alors que, chez Cole, le moine qui s'occupe d'Eel lui demande de lui raconter ses origines⁶⁹, chez Baker, quand Eel commence à les raconter, le moine s'éloigne en lui disant « *I'll let you rest up from you exhausting backstory.* »⁷⁰. En gros, le moine se contrefiche de l'histoire d'O'Brian. Puis, Eel baille et se rend compte que son corps s'allonge. Chez Cole, la raison est simple : l'acide s'est mélangé au sang de O'Brian, causant ce changement physique. Eel voit tout de suite une occasion d'arrêter des malfrats, comme une manière de payer pour toutes ces années où il a été un criminel. Avec Baker, la transformation effraie Eel, qui pense tout d'abord avoir brisé tous les os de son corps, pour finalement se dire qu'il est devenu plastique « *I just feel*

68 « *Bon sang, quelle cruche !* », Plastic Man, vol.3 #1, page 15

69 Orphelin à l'âge de dix ans, Eel O'Brien s'est tourné vers le crime quand il a vu que travailler dur ne lui rapportait rien.

70 « *Je vais te laisser reprendre des forces, avec une histoire aussi épuisante.* », Plastic Man, vol.3 #1, page 17

soft, resilient and easy to clean. I've been turned into plastic. »⁷¹ et que c'est peut-être un signe pour qu'il change de carrière et lutte contre le crime. Puis, devant l'absurdité de la chose, il se dit qu'il a dû rêvé, que c'est une idée de cinglé. Pendant qu'il cherche une meilleure explication à ce qui vient de lui arriver, son visage fond sous les yeux du lecteur (page 19). Sur la dernière case, le faciès dégoulinant littéralement, il se dit : « *You know what? I bet it was that ACID.* »⁷²

Les deux dernières pages dans le monastère, outre leur humour visuel, montrent comment Eel O'Biran vit ses premières transformations. Ce que nous voyons surtout, c'est qu'il ne contrôle pas sa métamorphose, que ce soit quand il s'étire ou bien quand son visage fond. Au début, elle lui paraît même trop ridicule pour être vraie. Puis, il finit par l'accepter et, mais nous ne voyons pas dans quelles circonstances, la maîtriser pour devenir le justicier Plastic Man. Baker nous dévoile l'origine de Plastic Man et admet son absurdité à travers la bouche de son personnage. C'est une manière de nous la faire admettre aussi, afin d'apprécier la série pour ce qu'elle est. Il s'agit des aventures d'un super-héros défini par ses transformations physiques auxquelles il ne faut pas chercher des motivations plus profondes qu'un changement de caractère.

La scène qui nous est montrée est présentée comme une recreation en rêve par Plastic Man de la scène originale. La temporalité naturelle n'est pourtant pas applicable ici. Malgré la mitraillette ou les vêtements d'Eel, la scène ne peut pas avoir lieu en 1941, cela se voit aux costumes des bandits qui l'accompagnent. Elle est placée dans un temps impossible à situer, quelque part dans le passé, justement dans le fameux temps causal, au commencement des choses, dont parlait Harry Morgan.

Une autre scène d'origine a lieu au cours de la série, celle du super-vilain Rey El Ray, dans l'épisode 15. Après s'être fait un *piercing* sur la langue avec une vis en uranium, le jeune Ray est frappé par un éclair. La combinaison de l'éclair et de l'uranium contenu dans la vis lui donne des pouvoirs, entre autre celui de faire exploser des gens. L'adolescent n'est pas surpris ou étonné plus d'une seconde par sa transformation, indiquant : « *That sort of thing happens about fifty times a month in this world.* »⁷³

71 « *Je suis doux, élastique et facile à nettoyer. J'ai été changé en plastique !* », Plastic Man, vol.3 #1, page 18

72 « *Tu sais quoi ? Je parie que c'est à cause de cet ACIDE.* », Plastic Man, vol.3 #1, page 19

73 « *Ce genre de chose se produit environ cinquante fois par mois, dans ce monde.* », Plastic Man #15,

Comme il est charrié au lycée, il se tourne rapidement vers le mal, utilisant ses pouvoirs pour se venger de ses camarades qui le tourmentent.

L'origine du super-héros et de ses super-pouvoirs est donc soit tournée en dérision, soit pointée du doigt comme ridicule, absurde, par le personnage lui-même. Dans *It's a Bird* ou *BigHead*, le personnage ne relève pas l'énormité de son origine, mais elle est quand même désignée, que ce soit par la narration ou bien la monstration.

L'origine de Superman, dans *It's a Bird*, est un point rapidement traité par les auteurs, sur une page intitulée *Leaving Krypton (Life on another world)*. Pour eux, le récit originaire de l'Homme d'Acier est avant tout le récit d'un départ et de la découverte d'un nouveau monde. Le jeune Kal-El a été envoyé dans l'espace à la recherche d'une planète plus accueillante que la sienne, Krypton, alors sur le point d'exploser. Sur Terre, il trouve les Kent, qui lui apprennent à s'intégrer à la société américaine. Seagle n'est pas satisfait de cette origine et la compare à d'autres récits de découverte de nouveau monde⁷⁴. Pour lui, l'extraterrestre est avant tout à la recherche d'une vie meilleure. Que ce soit sur une autre planète ne pourrait être qu'accessoire, finalement. Comme dans *Truth*, l'auteur inscrit le récit dans une continuité d'évènements réels (Christophe Colomb, les missions spatiales Apollo). Mais, pour Seagle, le fait que l'histoire se termine bien pour Kal-El et le reste de l'humanité en fait un récit improbable, absurde, auquel il ne peut pas croire lui-même : « *The costume, the secret identity, the origin...Superman doesn't hold **water** in the real world* »⁷⁵. L'auteur utilise donc le réel pour faire ressortir le côté fictionnel de son personnage et non plus pour le crédibiliser.

Le récit originaire (pour reprendre le terme de Morgan) que propose Seagle est une réinterprétation argumentée. Il ne tente pas d'inventer une nouvelle origine à l'Homme d'Acier, il ne tente pas non plus de rajouter un élément qui rendrait l'origine plus profonde. Il s'agit de sa vision sur la question. La particularité de ce récit tient au fait qu'il est commenté en direct par son scénariste. Une double opération engage le

page 15

74 Par exemple, le récit de Christophe Colomb qui veut découvrir l'Amérique, mais meurt avant, n'ayant découvert effectivement que quelques îles composant les actuelles Caraïbes, ou encore le récit des missions spatiales Apollo.

75 « *Le **costume**, l'**identité secrète**, l'**origine...Superman ne tient pas **la route** dans le monde réel*** », *It's a Bird*, page 31 (les mises en gras sont d'origine)

lecteur dans ce chapitre. Il lit à la fois la description graphique de l'arrivée de Kal-El sur Terre, mais aussi la critique qu'en fait Seagle. Sur les huit premières cases, le lecteur peut se contenter des modalités de monstration de Kristiansen et avoir toutes les informations nécessaires pour savoir d'où vient Superman. Mais, le texte raconte une seconde histoire, plus vaste que celle de l'origine de Superman et les huit cases suivantes ne sont compréhensibles qu'avec le renfort du texte de Seagle. La narration et la monstration sont interdépendantes dans la plupart des chapitres où Seagle s'interroge sur l'Homme d'Acier.

Finalement, ce récit originare est hors du temps, même s'il est indiqué sur la première case que le départ de Kal-El a eu lieu en 1938 et que l'on sait qu'il est raconté par le Seagle de l'histoire en 2004. En fait, tous les chapitres impliquant Superman sont inscrits dans un temps indéfini, situé quelque part après la Seconde Guerre mondiale, mais jamais clairement indiqué. Avec ses huit cases, ce récit est une des versions les plus courtes proposées depuis la création du personnage, la plus courte étant apparu un peu plus tard dans *All Star Superman #1*, de Morrison et Quitely (quatre cases).

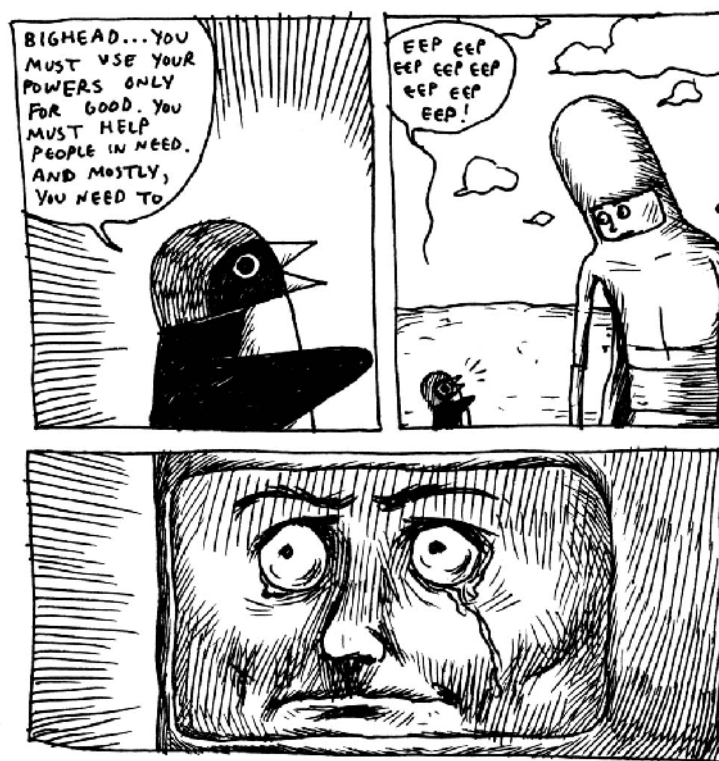


It's a Bird, page 30



All Star Superman #1, page 1

Dans *BigHead*, l'origine du personnage est racontée en deux fois. La première fois, l'épisode *The Origin of BigHead* nous montre le super-héros s'entraîner avec un vieux maître qui lui apprend ses techniques de combat avant de lui dire qu'il va devoir se lancer dans une quête, sans trop savoir de quel genre. Au cours de celle-ci, BigHead est frappé par un éclair et un pingouin vient lui parler. Sur les trois premières cases, le pingouin s'exprime normalement, mais la quatrième, un plan un peu plus éloigné nous permet de voir qu'en fait le pingouin ne parle pas la langue de BigHead. Pourtant, BigHead semble ému et répond au pingouin qu'il comprend. Ensuite, nous voyons BigHead combattre le crime, arrêtant Moritoe. Ici, Jeffrey Brown ne nous dit pas directement dans la narration, comme pouvait le faire Seagle, que l'origine ne tient pas la route. Il ne fait pas dire non plus à son personnage qu'elle est absurde, comme Baker avec Plastic Man. À la place, il amène cette idée à travers la monstration. Premièrement, le maître de BigHead est présenté comme un vieillard sénile, qui ne sait plus trop expliquer à quoi correspond une quête spirituelle. Ensuite, l'auteur nous montre que le monologue du pingouin n'était que dans la tête de BigHead, quand il éloigne le plan de vue et que l'on a l'image de BigHead, attentif devant un pingouin qui se contente de piailler. L'émotion et la compréhension du personnage rajoutent à l'absurde de l'origine.



BigHead, page 60, cases 1 à 3

Mais, un peu plus loin, l'origine de BigHead se complexifie quand il raconte à ses amis musiciens comment il en est venu à combattre le crime. Il explique ainsi qu'un jour, assis dans son appartement, il a été irradié par des rayons cosmiques qui lui ont traversé le corps et que quelques temps après, il a décidé d'utiliser ses pouvoirs pour le bien. Là encore, il est évident, quand on examine la manière dont les dessins racontent cette même histoire (le processus initié par le monstateur), qu'ils la rendent absurde. Déjà, quand BigHead se fait irradier, il est tranquillement assis dans son salon, avec son costume de super-héros. Ensuite, quand il décide de combattre le crime, la case est d'une redondance rare chez Jeffrey Brown : alors que la narration de BigHead dit : « *Shortly thereafter, I decided that maybe I would use my powers for good* »⁷⁶, la pensée de Bighead, dans la même case, répète : « *Maybe I'll use my powers for good...* ».



BigHead, page 97, cases 1 et 2

L'auteur cherche probablement avant tout à s'amuser avec les poncifs du genre (ici la source des pouvoirs et la motivation du personnage, mais aussi la redondance texte-image que l'on pouvait trouver dans de nombreux récits du Golden Age), et le récit originel est une source d'inspiration des plus fertiles.

⁷⁶ « Quelques temps plus tard, je me suis dit qu peut-être je devrais utiliser mes pouvoirs pour faire le bien », *BigHead*, page 97

Les deux récits se trouvent dans un passé qui n'est pas défini, sauf par un « *many years ago* » dans le second. Autant dire que le temps, dans BigHead, peut être linéaire (Le Brit épouse une fille dont BigHead est amoureux dans un épisode et on les revoit plus tard, toujours mariés), mais l'auteur ne cherche pas vraiment à le placer dans une continuité plus vaste d'évènements historiques.

Finalement, les auteurs ont trouvé plusieurs méthodes pour rendre l'absurdité des origines de leurs personnages, pour un résultat toujours semblable. Les trois auteurs rappellent clairement à leurs lecteurs qu'ils sont devant une œuvre de fiction. Alors que Baker et Seagle ont plutôt rendu hommage à des auteurs spécifiques dans leurs répétitions du récit d'origine, nous allons maintenant voir qu'Andi Watson a cherché à pousser la logique du récit original en le liant à la création de l'univers, dans un hommage appuyé à Marvel et DC.

3.1.3 Des origines démultipliées dans Love Fights

Dans cette œuvre, Andi Watson nous décrit, sous deux formes différentes, les origines de deux personnages clés, le Future Feline et le Flammer. Pour Future Feline, le chat de Jack, l'origine est tout d'abord des plus mystérieuses. Nous voyons dans le premier épisode (page 21), un laboratoire avec une machine qui semble envoyer un rayon sur le chat, puis nous voyons ensuite à la fin du deuxième épisode que ce chat a obtenu des super pouvoirs (il vole et il parle). Quand Jack lui demande comment il a obtenu ses pouvoirs, Guthrie raconte qu'il ne se souvient que d'une lumière vive⁷⁷. Jack a peur qu'il s'agisse d'une opération militaire top secrète, rajoute qu'ils veulent toujours récupérer leur cobaye et craint pour sa vie. Mais surtout, il demande à Guthrie de ne pas prendre trop de risque, sachant qu'il ne pourra pas payer les frais de vétérinaire.

C'est l'élément clé de cette séquence. Le fait que Guthrie ait des super pouvoirs n'étonne pas Jack outre mesure, ni le fait que Guthrie ne se souvienne pas comment il les a obtenus. Et, même s'il proteste un peu, Jack laisse Guthrie se créer une identité costumée pour combattre le crime. Son seul problème dans cette histoire, c'est qu'il ne pourra pas payer la facture du vétérinaire dans l'éventualité où son chat se blesserait.

⁷⁷ L'origine du Future Feline est finalement expliquée par les manipulations des grands vilains de l'histoire, le Professeur Pendulum et le Docteur Pitt, qui ont testé sur le chat une machine à donner des pouvoirs avant de l'expérimenter sur eux.

Dans cet univers, tout le monde peut potentiellement obtenir des super pouvoirs. Les super-héros font tellement partie de la vie quotidienne des personnages qu'ils en perdent toute originalité, presque toute individualité. Il s'agit pour Watson d'un moyen de mettre en lumière la cannibalisation de l'espace par le super-héros, qui se décline sous toutes les modalités, anthropomorphiques (le Flammer, Hocus-Pocus, le Dr. Hexagon) autant qu'animalières (les vilains Dust Bunny, Spider et Kimono Dragon) ou fictionnelles (les comic-books qui reprennent les aventures de tous ces personnages).

Si l'origine du Future Feline est plutôt simple, ce n'est pas le cas de celle du Flammer. Suite à une restructuration de l'univers (la Modal Multiverse Conjunction), les versions du Flammer du Golden, du Silver et du Bronze Age sont fusionnées en un nouveau personnage, celui qui apparaît dans *Love Fights*. Comme rien dans la série nous montre l'origine post-MMC du Flammer, la nouvelle origine du personnage est donc, dans la tête du lecteur, un mélange de toutes ses origines précédentes, dans une inversion totale de la théorie d'Everett. Il s'agit d'une théorie qui postule l'existence de mondes multiples, chaque choix qui s'offre à nous étant une porte d'entrée vers chacun de ces univers parallèles, tout aussi réels les uns que les autres⁷⁸. Ici, chaque âge (Golden, Silver et Bronze) peut être vu comme un univers parallèle, qui se retrouve mélangé aux autres par la Modal Multiverse Conjunction (MMC). Les dialogues de Jack et Nora, qui racontent au Flammer les conditions de la MMC, sont ce qui nous en apprend le plus sur les origines du personnage. Selon les époques, il a été le seul survivant d'une race extraterrestre, envoyé bébé dans une capsule spatiale (comme Superman, créé au Golden Age) et irradié par des rayons Gamma durant son voyage vers la Terre (rappelant à la fois les Fantastic Four et Hulk, symboles du Silver Age), mais aussi mordu par une salamandre radioactive (le lecteur pense à Spider-Man), ou encore le descendant direct de Ra, le dieu du soleil égyptien (le premier Hawkman de DC était la réincarnation d'un prince égyptien, Khufu).

L'origine du personnage n'est pas crédibilisée, ou justifiée, comme dans les cas de *Truth* et *The Death Ray*. Elle est clairement absurde, le Flammer lui-même n'en revient pas quand il apprend l'histoire de la MMC : « *Is this some kind of joke?* »⁷⁹. Mais surtout, elle est différente des origines absurdes qu'on a vu précédemment parce qu'elle

78 Théorie d'Everett [en ligne] http://fr.wikipedia.org/wiki/Théorie_d'Everett, consulté le 18 août 2012.

79 « *Est-ce que c'est une sorte de blague ?* » *Love Fights* #9, p.7

est multiple, il s'agit d'un *melting-pot* de plusieurs origines du personnage. Après avoir réfléchi à la question, il affirme : « *I like the new me. I'm a lot less complicated.* »⁸⁰. Pourtant, elle n'est pas absurde dans le cadre de l'univers du récit, comme celle de BigHead. Les personnages au courant de la MMC, comme Jack et Nora, racontent la fusion des univers comme quelque chose de tout à fait normal.

Andi Watson se permet, dans ce passage où le Flammer découvre la MMC, de mélanger plusieurs sortes de narrateurs. Tout d'abord, alors que le récit est habituellement raconté à travers une instance narrative extérieure, ce que Groensteen appelle le narrateur fondamental, cette partie est prise en charge par Nora et Jack, deux narrateurs actorialisés⁸¹. Par le texte, ils permettent d'en apprendre un peu plus sur la MMC et comment le Flammer s'intègre dans celle-ci. La monstration est ici utilisée en complémentarité à la narration de Jack et Nora, chacune de leurs phrases étant illustrées par un exemple visuel qui n'est clairement pas destiné aux personnages, mais au lecteur.

Les origines des super-héros de notre corpus sont donc traitées de trois manières. Elles peuvent être crédibilisées par l'histoire, notamment quand celle-ci fait clairement référence à des éléments du réel. Elles peuvent aussi être rendues absurdes par les auteurs ou les personnages, parfois par des procédés de rapport au réel comme dans *It's a Bird*. Finalement, l'origine multiple du Flammer nous montre que le récit originaire peut aussi être intrinsèquement liée à la création de l'univers. *Love Fights* est toutefois la seule œuvre à juxtaposer ainsi l'origine du super-héros et l'univers dans lequel il évolue. Les autres œuvres de notre corpus nous montrent que l'univers dans lequel évoluent les super-héros peut prendre des formes très différentes d'un auteur à l'autre.

3.2 Présentation des univers diégétiques

Les univers diégétiques mis en place par les auteurs des œuvres de notre corpus peuvent aussi être classés en trois catégories. Les premiers peuvent être réinscriptibles, comme une clé USB sur laquelle on mettrait des informations et sur laquelle on pourrait en rajouter ou en soustraire par la suite. Les seconds sont des univers uniques, qui ne

80 « *J'aime le nouveau moi. Je suis beaucoup moins compliqué.* » *Love Fights* #9, p.10

81 La notion de Thierry Groensteen décrit des personnages qui font parti du récit et qui prennent part à sa narration. Elle est développée dans son *Système 2*. Nous aurions aussi pu dire que Nora et Jack font ici office de narrateurs hétérodiégétiques, puisqu'ils racontent une histoire qu'ils n'ont pas vécu.

peuvent plus être modifiés une fois que l'auteur a fini de les présenter. Les troisièmes univers s'intègrent dans une structure générale plus grande encore, comme une pierre qui se rajouterait à un édifice.

3.2.1 Les univers réinscriptibles de *Plastic Man*, *Super F*ckers* et *Love Fights*

Ces univers sont définis par une réécriture à l'intérieur même du récit de leurs caractéristiques et structures de base. Alors que l'histoire suit son cours, l'univers est changé par une action extradiégétique de l'auteur, mais qui peut être intégrée au récit, par une action infradiégétique d'un personnage. Pour les auteurs qui utilisent ce procédé, c'est une manière de montrer l'instabilité des notions de continuité et d'univers partagé si chères à Marvel et DC, que les années d'édition et de révisions ont grandement décrédibilisées. Malgré cela, ils parviennent à amener des idées nouvelles, qui font que ces univers ne sont pas seulement une copie caricaturale de leurs modèles.

L'univers développé par Baker sur *Plastic Man* s'éloigne des canons de ce qui se faisait à la même époque chez DC. Alors que l'éditeur remuait son passé pour trouver de nouvelles idées⁸², Baker décrivait un univers où le super-héros était naturellement drôle, et où tous ses problèmes pouvaient être réglés simplement, même si parfois, la résolution était un peu absurde. Dans ce cadre-là, tout en développant un univers cohérent en lui-même, l'auteur a joué avec la continuité de l'éditeur et la manière dont les super-héros étaient traités à l'époque dans les autres séries.

Dans l'univers que Baker développe, Plastic Man a rejoint le FBI. Sa première mission est d'enquêter sur un meurtre commis par Eel O'Brian, c'est-à-dire par lui-même, avec une nouvelle coéquipière, l'Agent Morgan. Il s'agit en fait d'un coup monté de toutes pièces, justement par l'Agent Morgan. Elle se révèle être en fait Nancy (la fille que Eel O'Brian a abandonné le jour où il a fait le casse qui lui a donné ses super-pouvoirs), qui a décidé de se venger d'O'Brian. La situation se résout et Nancy/l'Agent Morgan lorsque Plastic Man lui avoue qu'il l'a toujours aimé et qu'il l'a abandonnée uniquement pour la protéger. Par la suite, ils continueront à faire équipe ensemble, et

82 Avec *Identity Crisis*, on apprend que, quelque part pendant le Silver Age, le Dr. Light, un super-vilain, a violé la femme d'un super-héros et que là-dessus, certains membres de la JLA lui avaient effacé la mémoire ; *Green Lantern: Rebirth* raconte la résurrection d'Hal Jordan, le Green lantern du Silver Age et dans *Superman/Batman*, une Supergirl Kryptonienne, qui rappelle la cousine là-encore du Silver Age de Superman, fait son apparition.

formeront même une famille, avec Woozy, le *sidekick* de Plastic Man, et Edwina, une jeune fille dont le beau-père vampire a été tué par Plastic Man lors d'une précédente aventure.

Cette première intrigue se retrouve sensiblement reproduite dans *Identity Crisis*, une série en sept épisodes qui a été publiée quelques mois plus tard. Jean Loring, l'ex-femme de Ray Palmer (alias The Atom), commet un meurtre pour qu'il s'intéresse de nouveau à elle. Le traitement des deux histoires est cependant complètement différent et leur comparaison est éclairante.

Dans *Plastic Man*, tout est réversible. Eel est un malfrat qui devient un super-héros ; Woozy, qui veut jouer au héros, meurt, puis est ramené à la vie par le moine qui a sauvé Eel des années auparavant ; l'Agent Morgan, qui s'est tournée vers une vie de criminelle pour les mêmes raisons qu'Eel (« *Nobody ever did anything nice to me before! That's why I turned to crime!* »), retourne dans le droit chemin, encore une fois comme lui. Finalement, tout le mal qui a été fait se retrouve défait et tous les personnages, absous de leurs crimes passés, repartent à neuf.

Dans *Identity Crisis*, le ton est sombre et rien ne s'arrange jamais. Le meurtre de Sue Dibny, la femme d'Elongated Man révèle qu'elle a été violée par le super-vilain Dr. Light. Une enquête autour de cette histoire de viol révèle que plusieurs membres de la JLA ont modifié la personnalité du Dr. Light pour qu'il soit inoffensif, puis l'enquête sur la mort de Sue révèle que le motif du meurtre n'était que l'envie de Jean Loring de se rapprocher de son ex-mari. Elle finira à l'asile d'Arkham et les membres de la Justice League perdent toute confiance les uns envers les autres.

Alors que dans le premier cas, les modifications de l'univers de Baker sont annulées une fois que l'histoire arrive à sa conclusion, dans le second cas, les modifications ont des répercussions profondes sur l'univers DC. Ainsi, la transformation de Dr. Light en violeur va faire le tour de tout l'univers DC, être martelée à chacune de ses apparitions successives, au point d'en être ridiculisée quelques mois plus tard dans le dernier numéro de *Plastic Man*, ainsi que la scène des funérailles de Sue Dibny.

Dans ses dix-huit épisodes de *Plastic Man*, Baker change de nombreux *statu quo*. Wonder Woman devient la soubrette officielle de la JLA ; Plastic Man se découvre femme et enfant ; Abraham Lincoln n'est pas tué. Mais, il remet toujours tous les

éléments en place, sauf à deux occasions. La première fois (épisode 11), suite à une expérience de Lex Luthor qui tourne mal, l'esprit d'une grenouille est transféré dans le corps de Lex Luthor, dont l'esprit est lui-même transféré dans celui d'un chat, puis les esprits de l'Agent Morgan, de Plastic Man, de Woozy et de tous les personnages de la série sont mélangés et se retrouvent dans d'autres corps. La seconde fois (épisode 19), Baker fait mourir Billy Baston, l'alter-ego de Captain Marvel. Le dernier épisode de la série montre les funérailles de Billy Baston, dans un style graphique plus léché, visant à reproduire le style de Rags Morales, le dessinateur d'*Identity Crisis*. La mort de Billy Baston (qui est devenu le nouveau Spectre⁸³) permet à Baker de créer un gag amusant (page 22) où Billy et Captain Marvel sont sur le même plan d'existence (« au-delà du quatrième mur »). Ainsi, quand Billy hurle *Shazam!*, il change effectivement de place avec Captain Marvel, mais il reste coincé dans ce plan d'existence, rendant les deux super-héros inutiles, puisqu'ils sont incapables de rejoindre la Terre. Dans ces deux cas, la situation ne revient pas à son point de départ, et l'auteur ne cherche même pas à trouver une justification. L'important n'est pas dans le statu quo, mais dans l'humour qui peut se développer autour des changements qu'il applique aux personnages.

Pour l'auteur, la continuité existe, et il la respecte assez régulièrement (le président des États-Unis est Lex Luthor), même s'il joue littéralement et librement avec. Baker place ses personnages dans des situations plus improbables les unes que les autres, que ce soit en leur faisant remonter le temps pour assassiner Lincoln ou bien en les faisant partir à la recherche du livre le plus mauvais de tous les temps (le Livre de Fthpthktsk), qui se trouve être un livre de mauvaises recettes de cuisine. L'éditeur DC a très vite considéré que la série de Baker ne pouvait décemment pas s'intégrer à son univers plus vaste. L'univers de *Plastic Man* est donc à prendre comme une entité autonome, malgré tous les changements qu'il apporte à l'univers de DC.

L'auteur joue aussi avec le fait que Plastic Man soit un personnage de comic-books dans le comic-book. Woozy lit en effet une histoire intimiste et très sérieuse de Plastic Man, réalisée dans le style des bandes peintes par Alex Ross comme *Superman: Peace on Earth* et *Batman: War on Crime*. En fait, l'auteur utilise des photos retravaillées sur Photoshop pour se moquer du style, proche d'un « troublant réalisme

⁸³ Le Spectre est un esprit vengeur qui prend possession de personnes qui sont mortes de manière injuste et leur permet de satisfaire une vengeance personnelle afin d'aller au paradis en paix.

photographique »⁸⁴, d'Alex Ross et utilise un registre littéraire hagiographique pour railler le style pompeux du scénariste Paul Dini. Comme dans *Truth*, une réflexion sur les comic-books s'engage. Répondant certainement à quelques lecteurs qui se sentaient frustrés d'imaginer qu'un Captain America Noir avait pu exister, avant ou après Steve Roger, Baker fait dire à Plastic Man : « *Only an idiot would debate the plausability of a comic book story.* »⁸⁵

Pour Baker, il est possible de jouer avec les règles de la physique de l'univers dans lequel le héros évolue. Dans cet univers, le voyage dans le temps est possible, et les gens peuvent être ressuscités en étant baignés dans un puits de Lazare. L'auteur n'oublie pas qu'il s'agit d'un univers de bande dessinée de super-héros et il le rappelle au lecteur. À sa manière, c'est aussi ce que fait James Kochalka.

Tout au long de la série *Super F*ckers*, on suit un personnage du nom de Vortex, qui peut manipuler le temps et qui a décidé de se servir de ses pouvoirs pour créer une bulle temporelle issue de son enfance dans laquelle il fait vivre un double de lui-même enfant. Vortex passe tout son temps à s'assurer que la bulle n'ai pas la moindre brèche, afin de ne pas créer une rupture dans le continuum espace-temps. Évidemment, la bulle fini par se briser et les deux espaces temps entrent en collision à la fin du troisième épisode de la série. L'épisode suivant s'ouvre sur une belle journée, comme si rien n'était arrivé. On apprend que Vortex a sauvé le monde en le modifiant sur quelques points mineurs (une orientation sexuelle par ici, la place des étoiles dans le ciel par là).

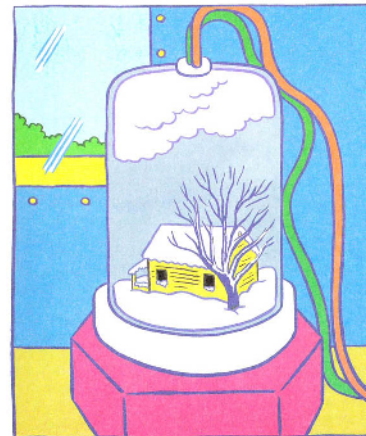
Il n'est jamais admis à l'intérieur du récit qu'il s'agit d'une bande dessinée, comme dans d'autres œuvres de notre corpus, mais on peut voir plusieurs similitudes entre le personnage de Vortex et l'auteur, James Kochalka. Vortex est le seul personnage dont le visage ne ressemble pas à celui, rond, des autres. Le sien est plus proche de la manière dont Kochalka se dessine dans les strips *American Elf*, les dents et les oreilles en moins. Il est le seul personnage à ne pas avoir de costume de super-héros. Il est habillé normalement. De plus, une photo de l'auteur enfant est imprimée dans les deux

84 Brummer, Vincent. « Alex Ross, L'enlumineur ». In: *Les Inrocks Hors-série, La double vie des super-héros*, Les éditions indépendantes, page 36

85 « *Seul un idiot irait débattre de la vraisemblance d'une bande dessinée !* », *Plastic Man* #8, page 4

premiers numéros de la série. À chaque fois, elle reflète ce que vit le Vortex enfant installé dans sa bulle temporelle. La première fois, Jack Krack ébrèche la bulle temporelle et l'intégrité de celle-ci est en danger. La photo qui est montrée représente l'auteur, enfant, en train de souffrir. Ensuite, alors que c'est l'hiver dans la bulle temporelle, une photo nous est présentée. Il s'agit de l'auteur, enfant, dans la neige.

THE AUTHOR, AS A CHILD, ABOUT TO VOMIT:



Ainsi, Vortex ne serait pas qu'un simple personnage dans l'histoire, il serait aussi le Créateur de l'univers des Super F*ckers, et il serait en plus l'un d'entre eux. De cette manière, l'auteur peut se permettre d'appliquer tous les changements qu'il veut aux personnages, et les utiliser comme il le veut, sans avoir à

*Super F*ckers #2, page de garde*

se justifier. Le lecteur sait que Vortex peut changer la réalité, alors si tel personnage n'est pas représenté comme il l'était la dernière fois, c'est que Vortex/l'auteur est passé par là.

Plastic Man a vécu *Crisis on Infinite Earths*, les personnages de *Super F*ckers* ont eu aussi leur univers modifié. Dans *Love Fight*, l'auteur a voulu étudier la question lui aussi, en créant un univers super-héroïque qui n'existe que par ses références aux univers classiques de Marvel et DC.

Dans le cas de *Love Fight*, l'univers de l'œuvre tout entier est une référence constante aux super-héros de Marvel et de DC. Si les origines du Flammer empruntent allègrement aux deux éditeurs, comme nous l'avons vu, les autres personnages n'y échappent pas. La Gene Team, avec des membres comme le Monocle, Redhead et un chef comme le Dr Hexagon, renvoie clairement aux X-Men. Même le Future Feline se développe en copie de Batman. Sa première apparition en costume (épisode 3, page 4) est d'ailleurs une référence à la couverture mémorable de *The Dark Knight Returns #1*.

Dans les premiers épisodes, l'univers de la série se développe donc comme une

référence aux mondes, mais surtout aux archétypes proposés par Marvel et DC. Cependant, l'univers de *Love Fights* est en fait un univers double-couche, dans le sens où les personnages super-héroïques qui arpentent le monde de *Love Fights* voient leurs aventures publiées sous forme de comic-books par deux gros éditeurs infradiégétiques, Big et Abundance Comics. Ces deux éditeurs renvoient à Marvel et DC, que ce soit dans leurs pratiques éditoriales ou dans leurs pratiques mercantiles. Ainsi, tous les événements que vivent les super-héros, et notamment leurs combats contre des super-vilains, sont chroniqués dans des bandes dessinées. Chaque éditeur a donc sous contrat son lot de super-héros et de super-vilains, ce qui lui permet de les décliner sous toutes les formes de produits dérivés (allant du shampoing aux bottes, en passant par le décapsuleur). Cette mise en abyme sert avant tout à montrer que les super-héros envahissent tout l'espace culturel de cet univers. Leurs aventures sont répétées dans les magazines comme *Expose*, où travaille Nora, et les comic-books, comme celui que réalise Jack, et leur image est utilisée pour vendre des produits de toutes sortes.

Nous l'avons vu plus tôt, au court du récit, l'auteur explique que la Modal Multiverse Conjunction a unifié plusieurs versions des super-héros vivant sur des terres parallèles, comme l'a fait *Crisis On Infinite Earth* en son temps chez DC⁸⁶. L'histoire nous apprend par la suite que la MMC, de part sa rapidité, a occasionné la création d'univers de poches, où plusieurs personnages existent encore (c'est de là que viennent Pitt et Pendulum). Le Fader, en narrateur actorialisé, explique que Big et Abundance cherchent à y accéder, afin de ressortir des concepts issus du Golden et du Silver Age, une manière de capitaliser sur la nostalgie de ses lecteurs. Ici, Andi Watson renvoie à une pratique d'éditeurs, qui, à l'époque de la publication de *Love Fights*, ramenaient sur le devant de la scène de nombreux personnages des années 70-80 qui revenaient à la mode. La monstration représente des personnages renvoyant à He-Man, aux Thundercats, aux Transformers, mais aussi à l'univers de Superman (Supergirl et Comet, son super-cheval, sont travestis en Flamegirl et Soleil, le super-cheval). À l'époque, de

86 L'idée est intéressante, mais les répercussions sur les humains sans pouvoirs ne sont pas examinées. Si les super-héros ne sont pas conscients de la fusion des univers, pourquoi et comment les gens normaux le sont ? Ce questionnement, qui remet en cause la validité de l'explication de Watson, peut probablement trouver une réponse tout à fait justifiable. Par exemple, on peut supposer que c'est justement la normalité des gens qui leur ont permis de garder le souvenir de la MMC. Comme ces gens n'ont rien d'extraordinaire, il est possible que leurs histoires et leurs vies soient identiques sur chaque univers parallèles. Quand la fusion s'est opérée, les gens l'ont donc vécue et ont pu la mémoriser sans qu'elle ne change radicalement leur vie, comme elle a pu le faire pour plusieurs héros. Mais, chercher une réponse à cette question précise nous éloigne de notre propos.

nombreuses séries reprenaient ces personnages pour leur donner un second souffle. Encore une fois, les images qui apparaissent derrière le personnage-narrateur sont destinées au lecteur et non pas aux personnages du récit (qui ne les voient pas). Elles lui permettent de faire des liens à des références en dehors de la série elle-même.

Le temps, dans *Love Fights*, semble donc s'écouler de manière linéaire. La MMC a ainsi clairement eu lieu vingt ans auparavant, en 1984. Pitt et Pendulum, avec leur machine à voyager entre les univers et le temps, montrent quand même que la notion est moins restreinte que dans *Truth* ou *The Death Ray*. Les deux vilains reviennent du futur avec, sur les bras, un enfant (Nathaniel) qu'aura un jour le Flammer, afin de nuire à sa réputation dans le présent. Cependant, le Flammer meurt avant d'avoir eu des relations de type charnel avec la mère de Nathaniel. L'enfant du futur a pour fonction de faire avancer l'histoire et d'explorer les sentiments et la psychologie des personnages. L'histoire se termine sur Nora et Jack qui tentent d'élever ensemble Nathaniel, sans interférences super-héroïques à la campagne.

L'univers de *Love Fights* est donc un monde original, qui s'appuie sur des archétypes et des références super-héroïques fortes, mais qui les dépasse dans le cadre du récit. Le but de la MMC et du voyage dans le temps est de faire naître un univers qui peut se transformer, qui n'est pas figé et de montrer comment un tel univers peut fonctionner. Watson n'est pas seul à avoir joué avec cette idée, comme prouvent les œuvres que nous avons analysé plus tôt. D'autres auteurs ont plutôt cherché à voir comment les super-héros pouvaient vivre dans un univers qui n'est pas changeant.

3.2.2 Les univers uniques dans *Death Ray* et *It's a Bird*

Dans les cas de *The Death Ray* ou d'*It's a Bird*, l'histoire est développée dans le cadre d'un univers précis, qui n'est pas sujet à des modifications en cours de route.

La spécificité principale d'une œuvre comme *The Death Ray* tient au fait qu'elle s'inscrit ostensiblement dans un monde qui est semblable au nôtre. Les références infradiégétiques à des personnes réelles ou fictionnelles extradiégétiques, qui font partie de notre propre culture populaire, sont nombreuses. Tout d'abord, quand Andy et Louie

discutent devant la télévision, ils regardent un épisode des Jetsons⁸⁷. Ensuite, quand Andy développe ses pouvoirs, il pense à des acteurs américains connus pour leurs rôles de loups-garous, Larry Talbot et Lon Chaney Jr. Quand Andy repense à sa tante qui est censée lui avoir envoyé un colis appartenant à son père, il fait référence à un monologue de l'humoriste Georges Carlin. *The Death Ray* est truffé d'exemples similaires, citant des joueurs de base-ball et même la luge de Citizen Kane. Tous ces éléments ont pour but de montrer que les personnages n'évoluent pas dans un monde fictif, mais bien dans un univers qui est le miroir du nôtre. Dès le départ, Clowes affirmait : « That strip began when I decided to do the stupidest thing possible for a cartoonist, which would be a realistic super-hero story. »⁸⁸ La question de l'auteur étant de voir jusqu'où mènerait une histoire de super-héros réaliste, il lui fallait intégrer suffisamment d'éléments qui permettaient de recréer une ambiance de la fin des années 70, telle qu'elle pouvait l'être à l'époque.

L'univers de *The Death Ray* est fixé dans un temps et un espace précis, mais il n'est toutefois pas exactement le même que le nôtre, même s'il semble en tous points similaires, de par la présence même de la lignée d'Andy. Les expériences du père d'Andy a fait de son fils un Hulk en puissance, qui plus est doté d'un rayon désintégrant d'une efficacité redoutable. Alors que l'univers d'Andy n'est pas modifiable (rien ne montre la possibilité de voyage dans le temps), l'auteur nous permet, sur la dernière page, de choisir comment l'aventure peut se terminer. Premièrement, Andy peut faire disparaître tout le monde et finir seul. Deuxièmement, il peut retourner l'arme contre lui et le monde continue de tourner sans lui. Troisièmement, Andy peut ne rien faire et continuer à vivre en tuant parfois un mec ou deux qui le méritent à ses yeux, puis mourir, probablement d'un cancer des poumons. Ainsi, la fixation qui structure tout le récit disparaît au profit d'une multiplication des possibilités, dont aucune n'a l'air plus réjouissante que les autres. Cette multiplication rappelle surtout, et sans équivoque, qu'on est ici face à un récit dessiné et que toutes les références à la réalité du monde ne peuvent pas changer ce fait. Le récit de super-héros le plus terre à terre possible reste quand même un récit imaginaire⁸⁹.

87 Un dessin animé des années 60 signé Hanna-Barbera.

88 Gaudette, Gabriel, Op. Cité.

89 Alan Moore, avec *Whatever Happened To The Man of Tomorrow* arrivait à la même conclusion : « This is just an imaginary story...aren't they all ? »

En perpétuel développement depuis sa création en 1938, l'univers de Superman ne peut pas être défini, au premier abord, comme un univers unique. Le personnage appartenant à DC Comics, l'éditeur est en droit d'y apporter toutes les modifications qui lui semblent nécessaires. Ainsi, on a vu y apparaître de la kryptonite en 1949, puis elle a disparu en 1971, pour revenir à petites doses les années suivantes. De même, des personnages comme Krypto, le super-chien et Bizarro ont été effacés de toute continuité selon les humeurs de l'éditeur et ramenés sans plus de raisons. De fait, le nombre d'auteurs travaillant sur l'univers de Superman⁹⁰ rend celui-ci fortement polysémique. L'éditeur fait de nombreux efforts pour créer un semblant d'homogénéité dans la représentation de l'univers de Superman, mais une vision d'ensemble nous permet de voir qu'aucune des aventures du personnage n'est inscrite dans le marbre, que tout est encore changeant⁹¹. Pourtant, nous voyons l'univers de Superman développé dans *It's a Bird* comme la vision précise de Seagle et à ce niveau, elle présente bel et bien un univers unique et constant. L'immuabilité de l'univers du Superman de Seagle représenté dans *It's a Bird* s'explique par le fait qu'il s'agit d'une vision globale du personnage et des valeurs qu'il représente depuis sa création et non pas d'une version précise du personnage qui doit se placer dans l'univers exposé par DC. L'étude du personnage questionne suffisamment d'éléments pour développer son propre macrocosme, mais surtout, comme elle se fait dans le cadre d'une étude des propres motivations de l'auteur, elle intègre l'univers de Superman à la cosmologie de ce dernier.

It's a Bird commence dans un hôpital, au début des années 70, alors que l'auteur a cinq ans, mais la plupart de l'action du récit se situe vers 2004. Le récit se déroule avec de nombreux flash-back, intercalés entre les nombreuses digressions de l'auteur sur Superman. La temporalité n'est donc pas linéaire, mais elle permet à une trame narrative de se former à travers les trois récits, trame qui aboutit à une épiphanie de l'auteur sur le mythe de Superman et sur lui-même. Dans *It's a Bird*, la compréhension de l'univers de Superman, bâti sur un secret invouable (la double identité de Clark Kent/Superman, qui reste un être qui vient d'ailleurs) amène la compréhension de l'univers intérieur de l'auteur, lui aussi construit autour d'un secret caché (la maladie d'Huntington court dans

90 Une douzaine (scénaristes et dessinateurs seulement) rien que sur les quatre titres mensuels où il apparaît dans le New 52 : *Action Comics*, *Superman*, *Justice League* et *Supergirl*.

91 Le dernier exemple en date étant bien sûr l'annulation du mariage de Lois Lane et Clark Kent, une annulation qui n'a pas eu lieu dans le cadre de l'histoire (comme, par exemple, l'annulation du mariage de Peter Parker et Mary-Jane, qui passent un pacte avec Mephisto afin de ressusciter Tante May), mais qui a simplement été imposée dans le cadre du New 52.

ses gènes). L'auteur, par l'identification au super-héros, mais aussi à la figure paternelle, parvient à exorciser ses démons. Cela lui permet d'appréhender le personnage sereinement. L'univers de l'auteur n'est différent du nôtre que sur des aspects très anodins. Le manque effectif de référence au monde réel rend difficile un recensement exact de ces situations, mais on voit qu'un nom est modifié (Joe Allen fait référence à Joe Kelly, par exemple) et que l'auteur consulte un site web qui n'existe pas. Il est un miroir du nôtre et l'histoire autobiographique le rappelle à sa fonction de reflet. La représentation que fait Kristiansen du monde de Seagle est expressive dans ses formes et éthérée la plupart du temps. Les couleurs sont ternes, le bleu et le rouge sont les couleurs qui reviennent le plus.

Qu'il s'agisse de *The Death Ray* ou bien d'*It's a Bird*, aucune de ces bandes dessinées ne touchent à un super-héros précis dans le but de le transformer. Clowes crée un personnage de toutes pièces, qu'il est le seul à pouvoir faire vivre et nous le montre du début à la fin de sa carrière. Seagle et Kristiansen prennent la figure la plus importante de l'univers super-héroïque, mais ils la détachent de tout son univers (Metropolis, Lois Lane et même Lex Luthor n'apparaissent que brièvement), afin de pouvoir l'utiliser. Ainsi, le super-héros reste accessible à d'autres auteurs. Par contre, nous allons voir qu'il est aussi possible d'utiliser un personnage et de lui ajouter des éléments sans le trahir, comme le montrent Morales et Baker avec *Truth*.

3.2.3 L'univers complétant de *Truth*

Nous l'avons vu plus tôt, l'histoire de *Truth*, comme celles que l'on vient d'examiner, avait pour vocation d'être unique. Pourtant, un changement éditorial en a décidé autrement. D'ailleurs, Morales l'a lui-même expliqué dans l'appendice de la réédition en un seul tome de la série, sorti en 2004 :

« *Truth was originally planned to be outside of the Marvel Universe's official continuity. The editorial decision to place it into continuity meant explaining Timely Comics' first publication of Joe Simon and Jack Kirby's Captain America in 1940 — a full year before Pearl Harbor and the true start of our story.* »⁹²

La série n'est donc plus une version alternative des origines de Captain America, permettant aux auteurs de laisser libre court à leur imagination pour développer le récit,

92 Isaiah Bradley [en ligne] http://marvel.wikia.com/Isaiah_Bradley, consulté le 16 août 2012

ce qui l'aurait encore rapproché de *The Death Ray*, dans la structure de l'univers développé (un univers clos, défini par ses rapports au monde qu'il reflète). Au contraire, l'histoire ajoute une pierre à l'édifice qui est l'univers vaste et cohérent de Marvel. Cette double fonction de l'œuvre lui donne un statut unique et paradoxal.

Nous avons déjà observé les rapports qu'entretenait *Truth* avec l'histoire des Noirs aux États-Unis, mais cette série entretient aussi tout un ensemble de rapports avec l'univers Marvel et cherche à s'intégrer de manière cohérente dans celui-ci. Cette technique n'est pas nouvelle et s'appelle la rétrocontinuité (raccourci, dans le jargon du comic-book, en *retcon*). Il s'agit pour des auteurs modernes de revenir sur des histoires du passé pour les éclairer sous un jour nouveau, en y ajoutant ou transformant des informations⁹³. C'est ainsi dans cette idée de *retcon* que le Docteur Reinstein qui apparaît dans *Captain America Comics #1* devient dans les années 70 le Docteur Abraham Erskine (Reinstein n'étant alors plus qu'un nom d'emprunt). Quand *Truth* a été intégré à la continuité de *Captain America*, il a donc fallu procéder à quelques ajustements. Tout d'abord, il a fallu expliquer que le Docteur Reinstein qui apparaît dans la série de Morales et Baker n'était pas Erskine, puisque celui-ci est mort le jour où il est apparu dans l'univers de *Captain America*, mais un autre Docteur, à l'origine du projet *Rebirth*. Celui-ci meurt aussi quelques temps plus tard dans une séquence rappelant la mort d'Erskine (la scène est décrite dans *Truth #6*). Il a aussi fallu expliquer pourquoi on ne retrouvait pas de traces d'un *Captain America Noir* et ce qu'il devenait en 2003. L'idée de l'emprisonnement d'Isaiah et de sa dégénérescence mentale sert à expliquer pourquoi, dans l'univers Marvel qui est décrit depuis 60 ans, il n'est jamais fait référence à Isaiah Bradley. En assimilant ses propres références et ses personnages à un univers plus grand, *Truth* devient comme un os inconnu qui s'intègre à un squelette que les paléontologues pensaient, jusque-là, avoir déjà complètement reconstitué.

Cette série s'est nourrie de la continuité définie par l'éditeur pour prendre forme. Elle s'est structurée autour, mais elle a par la suite elle-même nourrit d'autres œuvres. Tout d'abord, *The Crew* a dévoilé en 2003 un fils cloné d'Isaiah, appelé Josiah X, qui a ses pouvoirs sans avoir ses limitations mentales. Plus tard, en 2005, dans *Young*

93 Ainsi en 2000, dans *Captain America* vol.3, #28, le scénariste Dan Jurgens a expliqué qu'un premier soldat, appelé Clinton McIntyre avait reçu une version alternative du sérum du super-soldat avant Steve Rogers, mais qu'un mauvais dosage, pour changer, l'avait rendu fou.

Avengers, un des petits-enfants d'Isaiah, le jeune Eli Bradley, acquiert lui aussi des super-pouvoirs après avoir reçu une transfusion de sang de son grand-père. Isaiah et sa femme Faith sont apparus brièvement dans ces deux séries, les plaçant au cœur de l'univers Marvel. En plus d'avoir permis de consolider les structures de l'univers Marvel, *Truth* a donné à voir une figure du super-héros plus normalisée, différente des canons habituels. Nous allons chercher à examiner cette figure, mais aussi deux autres, présentes dans les autres œuvres de notre corpus.

3.3 De la figure du super-héros

Les auteurs de notre corpus se placent tous dans un rapport spécifique au corps du super-héros, à son espace, ses origines et son univers. Ils présentent en particulier trois figures du super-héros qui nous paraissent éloignées de l'image classique du bon samaritain qui résout des problèmes avec ses poings et sauve le monde de menaces trop grandes pour lui. Premièrement, certaines œuvres nous montrent un super-héros normal, tout ce qu'il y a de plus humain, qui n'a pas demandé à avoir des super-pouvoirs, mais qui s'acquitte de sa tâche, par devoir et conviction. Ensuite, d'autres œuvres nous révèlent des héros qui sont présentés comme des dieux vivants au-dessus de nos têtes, mais qui sont restés humains. Finalement, une troisième figure du super-héros est mise en place, décrite dans les œuvres comme dissonante, anormale ou dysfonctionnelle, pourtant acceptée par la société dans laquelle elle évolue.

3.3.1 Le super-héros normalisé dans *Death Ray* et *Truth*

Dans *Truth*, Isaiah Bradley ne demande pas à devenir un super-héros. Le contexte de la guerre le pousse à devenir un soldat, mais cela ne semble pas être une vocation pour lui. C'est dans un contexte qui le dépasse qu'il rejoint l'armée. C'est aussi dans un contexte qui le dépasse qu'il est sélectionné pour se faire injecter le sérum du super-soldat et c'est enfin dans un contexte qui le dépasse toujours autant qu'Isaiah part détruire le camp de Schwarzebitte. Le personnage principal de ce récit est, d'épisodes en épisodes, trimbalé de lieux en lieux, de New York jusqu'à Auschwitz, sans pouvoir jamais vraiment prendre son destin en main. La seule décision qu'il semble prendre par lui-même est celle, à la fin de l'épisode 4, de s'approprier le costume de Captain America et son bouclier, sur lequel il dessine le symbole de la Double Victoire⁹⁴. Mais,

⁹⁴ La Double Victoire était le combat des Noirs dans l'armée américaine pendant la Seconde Guerre mondiale, souvent relégués à des tâches dégradantes, qui voulaient lutter à la fois contre le fascisme que se propageait en Europe, mais aussi contre la discrimination dont ils faisaient l'objet chez eux.

il s'agit plutôt de rendre hommage à ses co-équipiers disparus au cours des épisodes précédents que de devenir un super-héros, de souligner que leur sacrifice n'a pas été vain. Il accomplit une mission, il ne décide pas de combattre l'injustice ou le crime, l'idée ne semble d'ailleurs même pas lui traverser l'esprit. Par un concours de circonstances, sa carrière s'arrête après sa première mission en costume. L'armée l'emprisonne et son intelligence se détériore pendant ce temps. Quand il est enfin libre et de retour chez lui, il est transformé. S'il a physiquement les attributs pour devenir un justicier, il n'en a plus les facultés mentales.

Dans *The Death Ray*, le personnage d'Andy ne semble pas avoir beaucoup plus de prise sur son destin : son père lui a injecté une hormone quand il était tout jeune, qui s'active au contact de la nicotine. Autant dire que dès le départ, Andy doit prendre une décision. Soit il devient un fumeur, et se retrouve alors doté d'une force incroyable et surtout d'une agressivité difficilement contrôlable, soit il décide de ne pas toucher à la cigarette, pour tenter d'avoir une vie normale. La pression de son ami Louie va le pousser à se lancer dans une carrière d'authentique super-héros, dans une ville qui, on l'a vu, n'est pas appropriée. Doté d'un costume et d'une arme (le Rayon de la Mort), il faudra peu de temps à Andy pour comprendre qu'il est vain de vouloir combattre le crime, qu'il s'agit d'une quête trop vaste, vouée à l'échec. Prenant peu à peu son destin en main, et voulant se détacher de la figure du super-héros que lui impose Louie, il fini par se débarrasser de son influence, allant jusqu'à le faire disparaître avec le Rayon de la Mort, dans un acte de légitime défense. C'est ainsi que se termine sa « carrière » de super-héros, sur une note tragique. Il cachera par la suite le Rayon de la Mort, mais s'en resserrira plusieurs fois pour des vengeances plus ou moins personnelles.

Le super-héros normalisé se définit donc en quelques points. Tout d'abord, il est comme nous, ballotté par le destin et cherchant une place dans un monde qui bouge sans lui. Il a des pouvoirs, que la société, qu'il s'agisse de l'armée ou de Louie, lui demande de mettre au service du reste de l'humanité. Cependant, quand il le fait, il n'en est pas remercié. Dans *Truth*, Isaiah passe des années en prison et dans *The Death Ray*, la puissance d'Andy fait tellement peur à Louie qu'il veut le tuer. Comme ce n'est pas le fait d'avoir des pouvoirs qui lui cause problème, mais bien le fait de s'en servir, il ne reste pas un super-héros longtemps et sombre dans l'anonymat. Que ce soit avant ou après qu'il ait ses pouvoirs, l'accent est mis sur l'humanité du super-héros normalisé. Il

n'est pas entouré de super-vilains, même si certaines personnes autour de lui sont moralement corrompues (Price ou Merritt ; Louie qui ne voit dans les pouvoirs d'Andy qu'un moyen de s'attaquer à Stooob). La temporalité s'écoule normalement. Même si l'histoire passe d'une période à une autre, l'écart entre les deux époques est clairement défini dès le départ.

Si le super-héros normalisé est une figure éphémère, sans ennemis et installée dans une époque, ce n'est pas le cas du héros supérieur qui, lui, reste dans la mémoire collective, a des ennemis mortels et traverse le temps.

3.3.2 Le super-héros supérieur dans *Love Fights* et *It's a Bird*

Le super-héros dans *Love Fights* et dans *It's a Bird* est une figure physique et morale archétypale, au-dessus du commun des mortels. Cette position lui donne le droit (le devoir ?) de veiller sur la destinée de l'humanité toute entière. Il n'a pas vraiment de vie en dehors de sa carrière de super-héros, il n'est identifié que par rapport à elle. Il est adulé, accepté par la population. Comme le temps ne s'écoule pas vraiment dans son univers, ou en tout cas, pour lui, il est un héros pour toujours, même après sa mort.

Dans *Love Fights*, Watson part de cette figure classique du héros pour chercher à la détourner. Le but de l'auteur n'est pas de faire du super-héros un psychopathe comme Miller avec Batman, ou un pédophile comme Alan Moore avec les membres des Seven Soldiers, des copies de la JLA, dans sa série Top Ten. Watson cherche plutôt à écorner le mythe pour voir ce qui le définit profondément. Ainsi, l'histoire débute au moment où naît une rumeur affirmant que le Flammer a un enfant illégitime. Le Flammer nie tout en bloc, mais tout de suite, la figure du super-héros est remise en question. Les comic-books de super-héros du Golden Age, destinés à un public enfantin, ont toujours eu une manière bien particulière de sublimer la sexualité de leurs personnages, souvent au point qu'on puisse les croire, au premier abord, asexués. Dans *Love Fights*, cette rumeur sexualise le personnage, mais sa réaction face à la rumeur le modifie encore plus. Comme il nie tout, il devient une figure possédant une sexualité qui n'est pas assumée. Il devient un père absent, lui qui est censé veiller sur l'humanité. Avec cette rumeur, Watson attaque la figure du super-héros infailible, moralement et physiquement sur son seul point faible : sa réputation. Le Flammer apprend ensuite que Nathaniel est bien son

filis et qu'il va le concevoir dans le futur. Le Flammer affirmera pourtant qu'il ne peut pas être le père de l'enfant parce qu'il est homosexuel. Le super-héros devient une figure qui ne rentre plus dans les canons classiques, puisqu'il affiche une sexualité qui n'est plus la sexualité hétérosexuelle attendue de sa part, lui qui est censé être en couple avec Hocus-Pocus (il s'agit en fait d'un arrangement de l'éditeur pour vendre plus de comic-books).

Les multiples retournements de situation auxquels fait face le héros le laissent démuni, sans aucun mécanisme de défense viable, lui qui ne règle ses problèmes que par les poings. C'est l'intervention de Jack et Nora qui va permettre au Flammer de comprendre qui est derrière la rumeur de l'enfant, et c'est encore Jack qui trouvera le repère de Pendulum, qui a organisé toute l'intrigue. Le combat final du héros, dans l'épisode 11, se fait contre Future Féline. Il n'est représenté que sur cinq cases, réparties sur cinq pages. Le Flammer n'en ressort pas vainqueur, il n'en ressort même pas vivant. Il est pris dans l'explosion de la machine à remonter le temps de Pendulum. Mais, comme le dit Jack : « *They never die, not superheroes.* »⁹⁵. Peut-être que la machine l'a envoyé dans le futur, ou dans un futur où il a pu enfanter Nathaniel, qui sait ?

Le super-héros, qu'il s'agisse du Flammer ou même de Paragon, est une figure qui est adulée par la population, comme peut l'être une célébrité. Les magazines suivent ses moindres faits et gestes, et des comic-books paraissent tous les mois, relatant ses aventures. Pourtant, ses actions ont parfois des conséquences néfastes sur la population. En l'occurrence, Jack et Nora mettent du temps à sortir ensemble à cause des actions du Flammer et de Future Feline. Si Watson, quand il le remet en question, décrit surtout le super-héros comme un être malgré tout humain et mortel (le Flammer est gay et il meurt), Seagle a eu besoin de passer par une analyse plus large du mythe pour pouvoir l'aborder plus sereinement.

Dès le début de *It's a Bird*, le lecteur comprend que la supériorité de Superman est un des aspects qui rebute Seagle, mais l'auteur ne cherche pas pour autant à démythifier le personnage. Au contraire, Seagle tente pendant une partie de son récit de se laisser croire que ce mythe ne peut pas se confronter au monde réel (le nôtre, donc, puisque l'univers de Seagle est un miroir). Mais, pour l'auteur, un des aspects essentiels

95 « *Ils ne meurent jamais. Pas les super-héros.* » Love Fights #12, page 4

de Superman, avant même sa supériorité, réside dans sa différence. Kal-El est un exilé qui veut s'intégrer, qui a constamment la crainte d'être découvert. Dans le chapitre *The Outsider* (page 27), Seagle montre que le Kryptonien peut très bien incorporer la société moderne, bien plus facilement que les Juifs, les Noirs ou les handicapés, qui sont constamment sujets aux préjugés. Mais, comment un extraterrestre peut-il être plus humain que les humains eux-mêmes ?

Dans *Kill Bill* volume 2, sorti à la même époque que l'œuvre de Seagle et Kristiansen, le personnage interprété par David Carradine théorise que l'identité de Clark Kent est la manière dont Superman voit les hommes :

*« Clark Kent is how Superman views us. And what are the characteristics of Clark Kent? He's weak... He's unsure of himself... He's a coward. Clark Kent is Superman's critique on the whole human race. »*⁹⁶

Clark Kent est donc un rôle que joue l'extraterrestre Kal-El pour s'intégrer à la société. C'est aussi ce que semble en dire Seagle. Qui plus est, à travers cinq chapitres particuliers, l'auteur distille dans le personnage de Superman une faille toute humaine, le besoin d'être accepté pour ce qu'il est.

Nous avons vu que dans *The Outsider*, Seagle nous a montré un Clark Kent qui joue son rôle, qui est intégré, mais il ne touche là que le sommet de l'iceberg. En revanche, dans le chapitre *Smallville*, il montre que le personnage est tiraillé depuis son adolescence entre ce qu'il est naturellement (un extraterrestre avec des pouvoirs) et comment il a été éduqué (un garçon de la campagne tout ce qu'il y a de plus simple). C'est ici, alors que son père adoptif lui dit « *Don't forget who you are!* »⁹⁷, que Kal-El décide d'être Clark avant d'être Superman. Ces pages sur ce choix de Kal-El sont empreintes d'une sincère tendresse pour le personnage, de ce fait, elles détonnent avec le reste des pages que Seagle consacre au super-héros. On sent bien ici que ce qui intéresse l'auteur, ce ne sont ni les super-pouvoirs, ni la perfection du personnage, mais son rapport à l'humanité. L'auteur révèle l'utilisation sur le personnage de deux conventions, à savoir l'enfant venu d'ailleurs élevé par des indigènes⁹⁸ et l'héroïsme comme

96 « *Clark Kent est la manière dont Superman nous voit. Et quelles sont les caractéristiques de Clark Kent ? Il est faible...Il n'est pas sûr de lui...Il est lâche. Clark Kent est la critique par Superman de toute l'espèce humaine.* », Tarantino, Quentin (réal.). *Kill Bill*, vol.2, 2004, 136 minutes.

97 « *N'oublie pas qui tu es !* », pouvant être prise dans le sens où Kal-El doit assumer ses super-pouvoirs, ou bien dans le sens où il ne doit pas oublier qu'aux yeux du monde, il n'est que Clark Kent.

98 *Raised by natives*, TvTropes [en ligne] <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RaisedByNatives> consulté le 22 août 2012

conséquence de l'éducation des parents⁹⁹. Il s'agit de deux conventions que l'on retrouvait déjà dans la Bible avec Moïse, le juif élevé dans une famille égyptienne par une nourrice juive qui n'est autre que sa sœur aînée. Cette référence, probablement inconsciente, vient peut-être des origines juives des créateurs de Superman.

Plus loin, dans *Secret Identity*, comme nous l'avons mentionné plus haut, le personnage (ou bien Seagle, lui-même ?) déplore le fait de devoir cacher ce qu'il est quand il est en Clark Kent, près des gens qu'il aime le plus, les humains du Daily Planet et Lois Lane, notamment.

Avec *Hidden*, Seagle continue son exploration en supposant que l'une des plus grandes craintes de Clark serait d'être révélé en tant que Superman, en tant qu'extraterrestre infiltré sur Terre. Dans une séquence onirique, on découvre Clark Kent (sobrement représenté par Kristiansen, seules ses lunettes sans montures et ses mèches de cheveux permettent de le reconnaître), pour une fois sûr de lui, comme nous indique la narration, qui se lève et qui va au travail. Une fois hors de chez lui, il se rend compte qu'il est nu dans la rue. Il espère ne pas se faire remarquer, pouvoir cacher sa présence au grand jour, mais ce n'est pas le cas. Ici, on peut voir que malgré tout, Clark a tout de même peur de ne pas s'intégrer correctement à la société. Son masque (les lunettes) est pourtant bien en place. Mais sans son costume (trois-pièces), le masque ne sert plus à rien, Clark est tout de même différent. En psychanalyse, et depuis Freud et son *Interprétation des Rêves* (1900), rêver que l'on est nu face aux autres relève de la crainte qu'ils nous voient tel que l'on est vraiment¹⁰⁰. Deux sentiments ambivalents peuvent causer ce genre de rêve, le désir d'inhibition et celui d'exhibition. Pour Clark, le désir d'inhibition lui vient de son éducation, qui a fait de lui un garçon de la ferme. Le désir d'exhibition, c'est peut-être le même désir qui fait qu'il porte son costume de super-héros. Le premier rêve est suivi d'un autre, où il n'est plus nu, mais en costume de Superman et où ce sont les gens autour de lui dans la rue qui le sont. Il est tout autant terrifié que dans l'autre rêve parce qu'il est dans son costume de Superman, que son origine kryptonienne est pointée du doigt. Ici, c'est l'extraterrestre qui est révélé, alors qu'il conserve, là encore, le costume. L'auteur pointe une fois de plus la particularité de Superman, qui ne pourra jamais vraiment être comme tout le monde, pour la simple raison qu'il est né sur une autre planète.

99 *Upbringing makes the hero*, TvTropes [en ligne]

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/UpbringingMakesTheHero> consulté le 22 août 2012

100 *Interprétation des rêves*, Psychologie.org [en ligne] <http://www.psychologie.org/revs/revestheme.htm> consulté le 22 août 2012

Un dernier chapitre intitulé *The Alien* vient détruire pour de bon toute l'illusion fictionnelle qu'est Clark Kent. Ici, le narrateur Seagle est enragé et il le fait sentir. Dès la première page, Seagle, lui rappelant qu'il est avant tout un étranger, un immigré sans visa, invective l'Homme d'Acier en ces termes : « *You know how many other aliens are hopin' to make it there, but hide in fear because what makes them different makes them targets too ?* »¹⁰¹ En mettant en parallèle la situation de Superman et celle d'un immigré, l'auteur nous montre à quel point l'extraterrestre n'aurait aucune chance dans notre monde, pourchassé qu'il serait par les services d'immigration ou par les racistes. Pour Seagle, Superman est une insulte à la vérité, lui qui chasse les super-vilains, comme Lex Luthor ou bien Mr Mxyzptlk, pour pouvoir rester sur Terre plus longtemps.

La vision de l'auteur est donc très sombre, alors qu'elle apparaît, au début, bien plus légère. Plus il réfléchit au personnage, plus ses failles sont apparentes. Il accepte pourtant la dualité de Kal-El, l'extraterrestre élevé comme un homme. Mais, Seagle n'accepte pas le choix de Clark de d'enfiler un costume bleu et rouge pour se placer au-dessus des hommes, même si c'est pour les sauver, car cela lui paraît irréaliste. Dans les dernières pages du récit, Seagle se rend compte qu'il prenait le mythe de travers, que ce n'était pas Superman qui ne pouvait pas se confronter à la réalité, mais lui, qui n'acceptait pas la réalité de la maladie qui touche sa famille. Une fois ce revirement exprimé, l'auteur parvient à voir le personnage pour ce qu'il est, une fiction qui ne se veut pas réaliste. À la fin du récit, Superman retrouve donc sa position mythique et inspiratrice : « *That's what Superman is all about. To remind us that we have hurdles, but as long as we keep jumping them, we're in the race.* »¹⁰²

Si le super-héros dans *Love Fights* et dans *It's a Bird* est un archétype, le surhomme au-dessus du commun des mortels, les deux auteurs le traitent chacun à leur façon. Chez Watson, le Flammer est un héros tout le temps, alors que Seagle cherche à examiner ce qui fait l'humain chez Superman. Dans les deux cas cependant, le super-héros est avant tout identifié par sa carrière. On parle des aventures de Superman et rarement de celles de Clark Kent, l'exception notable ayant été la série télévisée *Lois & Clark: The New Adventures of Superman*, dans les années 90. Dans les deux cas, le

101« *Tu sais combien d'autres étrangers espèrent pouvoir y arriver ici, mais se cache de peur que leur différence fasse d'eux des cibles ?* », *It's a Bird*, page 114

102« *C'est tout le propos de Superman. De nous rappeler que nous avons des obstacles, mais que tant que nous les sauterons, nous resterons dans la course.* », *It's a Bird*, page 125

personnage est une icône pour la plupart des gens, même si certains ont des problèmes avec la figure du super-héros. Jack voit les super-héros comme des Casanova en collant et Steven Seagle comme une offense à la réalité. Dans les deux cas, il pourrait être intéressant d'engager une étude psychanalytique de la relation triangulaire entre le personnage de bande dessinée, son père et le super-héros.

D'autres personnages sont par ailleurs ouvertement présentés comme des candidats parfaits à la psychanalyse. Ils rentrent dans la catégorie des super-héros anormaux. La plupart du temps, ils ne sont anormaux qu'en relation avec l'univers qui les entourent. Nous allons voir comment nos auteurs jouent avec cet avatar du super-héros.

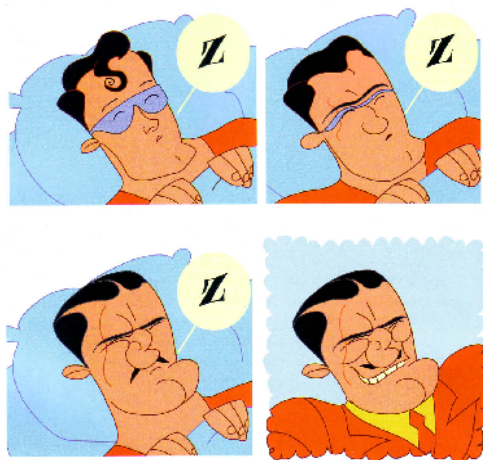
3.3.3 Le super-héros anormal dans Plastic Man, BigHead et Super F*ckers

Le super-héros anormal, contrairement au super-héros parfait et au super-héros normalisé, n'est pas rationalisé. Rien dans ses aventures ne tient la route, le principe de ce personnage n'est pas de pouvoir être crédible, bien au contraire. Ses motivations pour être un super-héros sont souvent faibles. Comme il évolue souvent dans un environnement où il n'est pas constamment entouré d'autres super-héros, il est en décalage complet avec son environnement.

La version de Baker de Plastic Man est l'exemple typique du super-héros anormal. Il évolue dans le milieu policier, le FBI, même si ses pouvoirs ne sont pas vraiment utiles pour arrêter les adolescentes qui téléchargent des chansons sur internet (épisode 13). Il est en décalage complet avec les gens qui l'entourent, comme on peut le voir à l'ouverture de l'épisode 8 (page 4). Alors que Woozy lit un comic-book et que l'Agent Morgan lit tranquillement son journal, Plastic Man utilise ses pouvoirs pour passer l'aspirateur pendant qu'il fait la vaisselle. En fait, cet exemple montre qu'il vit dans un monde où ses pouvoirs sont acceptés, même s'ils sont ridicules et absurdes et qu'ils sont clairement une extension, aux yeux de certains, de ce qui semble être des troubles mentaux¹⁰³. Ainsi, pour son supérieur au FBI, le Chef Branner, Plastic Man est

¹⁰³Nous ne chercherons pas ici à expliquer que le cerveau de Plastic Man, étant aussi malléable que le reste de son corps, ne doit plus fonctionner comme un cerveau normal. Joe Kelly a déjà cherché à utiliser cette explication quand il a utilisé le personnage dans un épisode de la JLA en 2003. Nous pensons plutôt qu'un personnage comme Plastic Man peut s'adapter à tout, sauf à des explications

« Un monstre dément et pathétique ! », et pour l'Agent Morgan, sa nouvelle partenaire, il est : « un bon à rien vulcanisé »¹⁰⁴. Sa folie est donc elle-même admise et tolérée, elle est un trait de caractère du personnage. Qui plus est, tant qu'il travaille avec le FBI ou la JLA, son excentricité est canalisée. À vrai dire, s'il fallait trouver une raison à la folie et au décalage constant du personnage, on pourrait imaginer qu'il s'agit là d'une stratégie de compensation, d'un mécanisme de défense par lequel Plastic Man s'empêche d'être Eel, le malfrat, le faible qui succombe à l'appât du gain¹⁰⁵. D'ailleurs, quand Plastic Man s'endort dans le premier numéro, quand il laisse tomber la garde, ne reprend-il pas tout de suite la forme de son alter ego, Eel O'Brian ?



Plastic Man #1, page 14, cases 1 à 4

Nous avons vu plus tôt que le personnage de BigHead n'avait pas une motivation très marquante pour devenir un super-héros. Il s'est juste dit un jour qu'il « pourrait peut-être utiliser ses pouvoirs pour faire le bien »¹⁰⁶. Les protagonistes de la série *Super F*ckers* sont encore pire, en ce sens qu'ils ne semblent pas avoir de motivation pour faire autre chose que jouer à des jeux vidéos et fumer des pétards.

Pourtant, dans *Super F*ckers*, il s'agit de super-héros adulés par la population. BigHead, même s'il n'est pas un objet d'adoration, jouit quand même une bonne réputation. Un ballon géant à l'effigie de BigHead est ainsi installé alors que des musiciens jouent une chanson à sa gloire (page 99). De même, dans *Super F*ckers*, pour deux super-héros en devenir qui rêvent de rejoindre l'équipe, le comble de l'extase est de se faire pisser dessus par Jack Krak. Ainsi, malgré la manière dont ils traitent les gens, les membres de l'équipe de Kochalka sont appréciés des autres super-héros en

scientifiques visant à rendre plausibles ses pouvoirs.

104« A demented, pathetic freak! » et « A vulcanized varlet! », *Plastic Man #2* pages 6 et 8. La vulcanisation est l'action de rendre un caoutchouc plus élastique en le mélangant à une substance comme le soufre. Comme quoi, les comic-books peuvent nous apprendre beaucoup de choses.

105La Compensation – Narcissisme et culte de la consommation – Psychoweb [en ligne] <http://psychoweb.dnsalias.org/index.php/post/la-Compensation-Narcissisme-et-culte-de-la-consommation>, consulté le 22 août 2012

106BigHead, page 97

devenir, pour qui ils sont des idoles. L'équipe de Kochalka s'éloigne des modèles de Baker et Brown dans le sens où elle est la seule qui n'a pas d'ennemi. À vrai dire, les tensions entre les Super F*ckers sont tellement fortes qu'ils sont leurs propres ennemis.

Dans *Plastic Man*, *BigHead* et *Super F*ckers*, la notion de temps est volontairement floue. On ne sait pas combien de temps s'écoule d'un épisode à l'autre. Ainsi, la carrière du super-héros, si elle est mal définie dans le temps, est elle-même possiblement infinie. Les personnages ne semblent pas vieillir et ils ne semblent pas s'accrocher de trop près à une illusion référentielle basée sur les critères socio-culturels de notre monde.

Finalement, les trois figures du super-héros que l'on retrouve dans ces œuvres se complètent. Elles présentent trois voies pour le super-héros contemporain, plus ou moins différentes de ce que l'on a vu jusque-là dans les comic-books. Le super-héros normalisé combat des menaces bien réelles, mais il se rend compte qu'il ne peut le faire que pendant un temps limité, celui de sa carrière. Pour lui, le temps est une donnée tangible qui va le rattraper. Le super-héros supérieur pourrait continuer à vivre au dessus de nos têtes, mais il s'avère qu'il n'est pas moins humain que les gens qu'il protège et que, s'il a des défauts, il a surtout besoin de s'intégrer et de se faire accepter dans une société normale. C'est, entre autre, pour cela qu'il continue à avoir une identité civile à côté de sa carrière de super-héros. C'est la seule figure qui se rapproche à ce point du super-héros conventionnel. Remarquons qu'il s'agit de la seule figure qui est aussi clairement calquée sur Superman. Pour finir, le super-héros anormal, quant à lui, vit dans un monde où l'absurde qu'il représente est accepté comme tel, malgré les dissonances que son existence amène. Il s'éloigne de la figure classique du super-héros en ce sens que son comportement est rarement très héroïque et que ses motivations pour faire le justicier ne sont pas tragiques. Le super-héros supérieur est très semblable au super-héros classique, même si sa représentation graphique l'en éloigne. Le super-héros anormal s'en écarte un peu plus, avec des origines et des motivations moins fortes et traumatisantes que le super-héros classique. Le super-héros normalisé évolue dans un univers qui le sépare complètement du super-héros classique sur la plupart des points principaux.

Conclusion

À travers ce mémoire, nous nous sommes demandés, en nous appuyant sur un corpus d'œuvres variés, s'il existait une image alternative du super-héros, loin des codes habituels du genre. Pour se faire, nous avons choisi d'élaborer notre problématique autour de trois questions principales, qui, nous l'espérons, nous auront permis d'avoir une image globale de la vision du super-héros que ces œuvres proposent.

Ainsi, dans une première partie, nous nous sommes penchés sur l'image du corps du super-héros à l'intérieur de nos œuvres. Nous avons pu y trouver trois représentations différentes, ayant chacune leurs caractéristiques spécifiques. En nous appuyant sur la typologie établie par Jeffery, nous avons distingués au sein de notre corpus quelques œuvres où le super-héros a un corps militaro-industrialisé et d'autres où le super-héros a un corps parfait. De plus, il nous est apparu que les super-héros dans certaines œuvres étudiées, ne pouvaient pas s'intégrer à cette typologie. Ils rentrent tout de même dans une troisième catégorie, que nous avons choisi de décrire comme celle du corps mou, en opposition aux corps durs de Jeffery.

Tout d'abord, les corps militaro-industrialisés que l'on a repéré dans *Truth* et *The Death Ray*, sont modifiés par l'armée ou des scientifiques travaillant pour des complexes industriels pour être plus puissants. Les résultats varient d'un individu à l'autre. Les corps peuvent être grotesques, à la limite de l'explosion, comme celui de Jack Harvey mais aussi minces et frêles, comme celui d'Andy. Les plus réussis sont des corps qui se rapprochent d'un idéal de perfection, comme ceux d'Isaiah et de Steve Rogers. Graphiquement, la représentation de ces corps est exagérée sous le crayon de Baker, alors qu'elle est plus sobre avec Clowes.

Ensuite, les corps parfait renvoient à l'archétype du super-héros le plus connu, celui créé par Superman. Il était donc évident qu'une œuvre comme *It's a Bird*, qui tourne autour de l'Homme d'Acier allait rentrer dans cette catégorie. Cependant, le dessinateur Teddy Kristiansen parvient à offrir différentes variations sur le personnage qui l'éloignent de son corps parfait. *Love Fight* utilise également cet archétype, tout simplement parce que cette série cherche à installer une histoire d'amour dans un univers super-héroïque. Il était donc nécessaire à l'auteur d'aller dans la simplicité quant à la description de sa figure de super-héros.

En dernier lieu, les corps mous que nous avons relevé dans des œuvres comme *Plastic Man*, *BigHead* et *Super F*ckers* visent à apporter une souplesse humoristique aux personnages. Les corps de Plastic Man et des Super F*ckers deviennent des véhicules pour faire rire, comme on le retrouve dans l'humour *slapstick*. Même les super-héros traditionnels ont un corps malléable dans ces œuvres. BigHead a ainsi les membres plus ou moins courts selon les histoires, et la représentation de Superman dans *Plastic Man* varie d'un épisode à l'autre.

Cette première partie nous a permis de voir que la description graphique des super-héros dans nos œuvres s'éloigne des canons classiques du genre, par sa polysémie et un anti-mimétisme flagrant. Les auteurs font référence aux corps classiques du super-héros dans au moins deux instances (les corps militaro-industrialisés et les corps parfaits), la troisième (les corps mous) renvoyant plutôt à un registre habituellement éloigné du super-héros, l'humour. Ces représentations ne sont pas stables, elles varient en fonction du ton voulu par l'auteur. La série *Plastic Man* rappelle les dessins animés de la Warner, *Love Fights* renvoie à une iconographie minimaliste. *BigHead* à un autre minimalisme, plutôt axé sur la spontanéité du trait. *Truth* caricature les figures connues comme Captain America en exagérant leurs traits. Le personnage de Superman dans *It's a Bird* passe d'une figure archétypale raide à une forme plus fugace au passage à la couleur au fusain, par exemple. Les adolescents dans *Super F*ckers* ont des membres en spaghettis et des têtes schématisés. Finalement, dans *The Death Ray*, le corps d'Andy est aussi simplifié, parfois à l'extrême, selon les moments du récit. Il s'agit de représentations qu'on ne retrouve pas dans la bande dessinée de super-héros traditionnelle.

Dans le cadre de notre seconde partie, nous avons examiné l'environnement direct du super-héros, qui nous paraît une donnée importante. En effet, selon le lieu où le super-héros est représenté, ses histoires vont prendre une tournure et une tonalité différente. Nous avons relevé trois sortes de territoires dans lequel le super-héros pouvait évoluer. À chaque fois, les conséquences sont différentes pour lui.

Premièrement, Watson nous a montré qu'une ville vaste et structurée permet l'épanouissement du super-héros. Quand elle est assez grande, comme dans *Love Fights*, elle permet même de faire cohabiter le super-héros avec le super-vilain, chacun dans un espace bien à lui, chargé de symbolisme (le super-héros est en hauteur, le super-vilain dans les souterrains). Clowes s'interroge, quant à lui, sur l'importance de la taille de la

ville et nous montre une banlieue américaine tranquille, où le super-héros s'ennuie et devient inutile. Il n'est pas cohérent avec l'espace urbain et n'a pas d'ennemi à sa mesure. Pour Baker dans *Plastic Man*, la ville est une aire de jeu pour son personnage, qui rivalise d'ingéniosité pour exploiter son environnement.

Par ailleurs, une œuvre comme *Truth* nous révèle comment évolue un super-héros sur un champ de bataille lors de la Seconde Guerre mondiale. On voit que la puissance du personnage, qui est démontrée quand Isaiah affronte des soldats nazis dans le camp de Scharzebitte, n'est rien face à un ennemi réel comme Hitler et que l'infiltration et la résistance est plus efficace que l'attaque frontale. Quand le super-héros est montré dans la ville moderne (ce coup-ci, il s'agit de Steve Roger), on s'aperçoit que, là encore, c'est par la feinte et par d'habiles stratagèmes qu'il parvient à ses fins.

Finalement, il est apparu que certains environnements ne permettent tout simplement pas au super-héros de prendre une position de sauveur. Il peut s'agir d'une cabane au fond du jardin (pour Kochalka) ou bien d'un temps reculé où le super-héros ne peut pas s'harmoniser avec l'environnement qui l'entoure (pour Baker). Mais, la définition de ce genre d'environnement peut être bien plus large, ainsi la couverture d'*It's a Bird* nous donne à voir un environnement mental où Superman n'est pas censé avoir sa place, mais où sa présence se fait tout de même sentir dans tous les recoins.

Le territoire où évolue le super-héros dans notre corpus s'éloigne aussi des canons que l'on retrouve actuellement, dans le sens où il est souvent graphiquement simplifié, quand il n'est pas complètement absent. Les auteurs ne cherchent pas à placer leurs personnages dans des cités grandioses au réalisme photographique. Le résultat en est que le super-héros de notre corpus évolue dans un territoire qui lui est propre et qui ne pourrait pas être colonisé par un super-héros classique. On en revient à ce que disait Morgan et Hirtz du personnage dessiné par Jack Kirby. Il est *hypercodé* (nous l'avons vu avec la description de son corps) et *il se détache mal de son environnement*¹⁰⁷. Le territoire du super-héros suit donc les simplifications stylistiques apportées par les différents auteurs et s'éloigne ainsi de l'iconographie classique.

Notre troisième partie a couvert un camp d'exploration plus vaste que les deux précédentes, qui visaient à étudier les différentes conséquences des représentations,

¹⁰⁷Morgan, Harry, Hirtz, Manuel. *Op. Cit.* p.112

notamment graphiques, des corps des super-héros et de leurs environnements. Dans cette dernière partie, nous avons examinés les origines du super-héros, les univers dans lesquels ils évoluaient, mais aussi le type de super-héros qu'ils définissent.

Pour commencer, nous avons pu décomposer les récits d'origine sous trois formes, les origines crédibles, absurdes et multiples. Pour créer ces classifications, nous n'avons pas cherché à savoir si les origines étaient cohérentes par rapport au monde réel, mais comment elles étaient traitées par les personnages ou les auteurs. Ainsi, dans *Truth* et *The Death Ray*, l'origine est crédibilisée par les références au monde réel que les auteurs mêlent au récit originaire. Dans *Plastic Man*, *It's a Bird* ou *BigHead*, l'origine est, au contraire, absurdisée, que ce soit par ce qu'en dit le personnage ou par ce qu'en dit l'auteur par la narration ou ce qu'il en laisse apparaître par la monstration. Avec *Love Fights*, Andi Watson donne plusieurs origines complètement incroyables à son super-héros, sans chercher à les justifier scientifiquement, ni à les rendre absurdes. Qui plus est, il se permet de faire de la fusion de ces origines un mythe fondateur de la création de l'univers des personnages.

Par la suite, nous avons étudié les univers dans lesquels les personnages des œuvres de notre corpus évoluent. Ils peuvent être réinscriptibles, uniques ou bien ils peuvent faire partie d'un univers encore plus vaste en le complétant. Les univers réinscriptibles, tels qu'on les trouvent dans *Plastic Man*, *Love Fights* ou *Super F*ckers*, sont réécrits au cours du récit et les personnages sont conscients des modifications apportées. Les univers uniques, comme ceux d'*It's a Bird* et de *The Death Ray*, sont structurés autour d'un rapport au monde réel où la modification n'apparaît pas possible. Les auteurs de *Truth* sont parvenus à écrire un récit qui s'intègre à l'histoire de l'univers Marvel en y faisant référence, mais aussi en y ajoutant des données nouvelles. Dans la plupart des cas, la trace de l'auteur y est sentie et plus ou moins assumée par une apparition de celui-ci dans l'univers.

Troisièmement, nous avons proposé que les super-héros que l'on retrouve dans notre corpus peuvent être structurés de trois manières. Soit le super-héros est normalisé, soit il est supérieur, soit il est anormal. Ces structures types renvoient aux catégories de corps que nous avons abordé en premier lieu. Ainsi, le super-héros normalisé est le même que le super-héros au corps militaro-industrialisé, celui qu'on retrouve dans *The Death Ray* et dans *Truth*. Il s'agit d'un personnage qui se retrouve pris dans des événements qu'il ne maîtrise pas dans un univers à la temporalité linéaire, qui le fait

vieillir et ne lui permet pas de continuer sa carrière après un certain temps. Il ne combat pas de menaces extraordinaires, il n'a pas d'ennemi à la hauteur de ses pouvoirs, puisqu'il évolue dans un monde qui se veut crédible. Le super-héros supérieur est aussi le super héros au corps parfait qui évolue dans *Love Fights* et *It's a Bird*. Il a des pouvoirs exceptionnels et il décide de devenir le protecteur de l'humanité. Malgré sa supériorité évidente, il ressent le besoin de s'intégrer, d'être un membre à part entière de la société qu'il protège. Le super-héros anormal se confond avec le super-héros au corps mou des séries *Plastic Man*, *BigHead* et *Super F*ckers*. Au premier abord, il semble en décalage avec son univers, voire carrément en opposition à celui-ci. Sa santé mentale est rapidement remise en question. Cependant, la suite nous montre qu'il s'agit d'un personnage accepté par la société et possiblement adulé, même s'il ne fonctionne pas toujours selon ses normes.

Le traitement des récits d'origine du super-héros est unique dans certaines œuvres de notre corpus, car le personnage ou l'auteur se permet d'en donner son opinion pour en relever l'absurdité (*Plastic Man*, *BigHead*, *It's a Bird*). Quand l'origine est crédibilisée, c'est dans le cadre d'œuvre dont tout le texte cherche à être crédibilisé, comme dans *Truth* ou *The Death Ray*. On s'éloigne donc de l'origine crédibilisée du super-héros traditionnel, qui ne l'empêche pas de vivre des aventures extraordinaires. Dans *Love Fights*, la multiplication des origines du personnage renvoie à la manière dont les éditeurs réécrivent leurs héros dans une sorte de métalangage qu'on retrouve ailleurs dans la bande dessinée de super-héros contemporaine, mais jamais sous une forme graphique aussi simplifiée¹⁰⁸.

Les univers uniques de *The Death Ray* et *It's a Bird* s'éloignent complètement des structures classiques de Marvel et DC, qui ont des univers vastes et modifiables. Quand les auteurs de notre corpus comme Baker, Kochalka et Watson utilisent un univers réinscriptible, ils décrivent un monde où les changements sont connus de la population, alors que, chez Marvel et DC, seuls quelques initiés en ont conscience. Il n'y a guère que l'univers de *Truth* qui a su s'intégrer à l'univers Marvel plus vaste, les autres univers de notre corpus existants en réaction aux univers classiques.

La figure même du super-héros dans notre corpus s'éloigne de la figure traditionnelle. Cela s'explique encore une fois par la représentation du corps. Nous

¹⁰⁸L'exemple le plus mémorable étant peut-être le Suprême d'Alan Moore, avec *Supremacy*, la terre des 1000 Suprême, chacun ayant une origine unique. Alan Moore est alors desservi par les dessins désespérément ostentatoires et clichés de Joe Bennett.

voyons à quel point les deux sont liées dans le cas de notre corpus. Le super-héros normalisé est un super-héros dont le corps et l'univers sont tellement crédibilisés par des références au monde réel qu'il en perd toute structure mythifiante. Il n'est plus inscrit dans un temps arrêté, mais dans un temps linéaire. La figure du héros supérieur se rapproche beaucoup de la figure archétypale de Superman, cependant, son graphisme l'écarte de son modèle. Le super-héros anormal n'a rien du justicier à part les pouvoirs et il va réussir à s'intégrer dans une société dans laquelle il est dissonant. Il s'éloigne aussi de ses modèles en ce sens qu'il s'agit d'une figure qui n'a rien d'héroïque, mais il se développe dans un univers qui admet ses super-pouvoirs. Ainsi, le super-héros anormal s'éloigne plus de la figure classique que le super-héros supérieur, mais pas autant que le super-héros normalisé.

Pour conclure, il semble que les œuvres de notre corpus puissent représenter une alternative aux œuvres traditionnelles du genre super-héroïque, telles qu'on en retrouve encore beaucoup tous les mois sur les rayons. Avec leurs graphismes atypiques, elles donnent à voir une image du super-héros incongrue, inhabituelle, qui évolue dans un environnement loin du photo-réalisme actuellement en vigueur dans les comic-books de super-héros¹⁰⁹. Il reste alors à se demander dans quelle mesure les œuvres de notre corpus renouvellent le genre. Nous avons vu qu'elles sont toutes parues entre 2003 et 2007. Il est difficile de trouver avant et après des œuvres semblables, qui s'éloignent autant des canons graphiques et narratifs du genre, tout en restant de la bande dessinée de super-héros. Sont-elles donc à prendre comme des cas isolés ou bien comme des précurseurs d'un champ d'exploration nouveau du mythe du super-héros ? À nos yeux, leur intérêt et leur apport au genre est flagrant. Pourtant ces œuvres restent confidentielles et n'ont pas été traduites en français, exceptée *The Death Ray*, qui est parue chez Cornélius.

Watchmen et *The Dark Knight Returns* sont considérées comme des œuvres qui ont fait basculer la bande dessinée de super-héros dans un âge postmoderne¹¹⁰. Près de trente ans après leurs parutions, le postmodernisme est-il toujours le paradigme qui

109Il est de plus en plus fréquent que les auteurs utilisent des photos qu'ils retracent directement pour définir l'environnement du super-héros et parfois même le super-héros, lui-même. Alex Maleev et Greg Land sont deux grands amateurs de cette pratique.

110Prud'homme, François D., *Watchmen vs Superman L'évolution du superhéros* – Pop-en-stock.ca [en ligne] <http://popenstock.ca/dossier/article/watchmen-vs-superman-levolution-du-superheros>, consulté le 24 août 2012

décrit le mieux la bande dessinée de super-héros contemporaine ?

Le philosophe Gilles Lipovetsky observe les mouvements de la société et cherche à les décrypter. En 1983, avec son livre *L'Ère du vide*, il a posé les bases d'une société postmoderne, définie, entre autre, par un individualisme narcissique croissant, un désinvestissement de la sphère publique, ou encore une perte de sens des institutions. Plus récemment, il a aussi élaboré la notion d'hypermodernité, qui est définie par l'excès dans toutes les sphères de la société, sociales, économique, médiatiques et artistiques¹¹¹. Nous ne prétendons pas pouvoir comprendre tous les tenants et aboutissants de sa théorie d'un monde hypermoderne, mais il nous apparaît que l'application qu'il fait de son concept au cinéma dans son livre co-écrit avec Jean Serroy, *L'Écran Global* peut nous éclairer sur la situation de la bande dessinée américaine moderne dans une société caractérisée par une abondance d'images. L'auteur parle d'une société où les écrans sont partout, une *écranosphère*. Ce qu'il en dit nous paraît pouvoir être appliqué à la bande dessinée de super-héros. En effet, les quatre constats que l'auteur fait sur le cinéma hypermoderne, tels qu'ils sont repris par Guillaume Allary dans sa présentation de l'ouvrage de Lipovetsky et Serroy¹¹², peuvent être fait aussi sur la bande dessinée en général et sur notre corpus en particulier.

Tout d'abord, selon Allary, Lipovetsky explique que le cinéma est dans un mode d'hyperproduction. Le nombre de films produits pour la télé, le cinéma et même pour internet n'a jamais été aussi élevé. La bande dessinée américaine se caractérise aussi par une explosion de la production, dans tous les formats. Les comic-books mensuels côtoient les graphic novels dans les comic-shops, mais sont aussi disponibles sur internet, tout comme les webcomics. Les œuvres de notre corpus sont toutes disponibles sur internet, pour une lecture sur écran, et sur papier.

Lipovetsky ajoute que la consommation du cinéma se fait de plus en plus de manière individualisé, avec l'avènement des écrans portables de type Ipad, par exemple ou les lecteurs DVD portatifs. La bande dessinée a toujours été un médium que l'on consomme le plus souvent seul, mais aujourd'hui, comme elle n'existe plus uniquement

111 Gilles Lipovetsky – Wikipedia [en ligne] http://fr.wikipedia.org/wiki/Gilles_Lipovetsky, consulté le 25 août 2012

112 Allary, Guillaume. Écran global (L') – Transfuge Magazine culturel littérature étrangère [en ligne] <http://www.transfuge.fr/livre,essai,lipovetsky,244.php>, consulté le 25 août 2012

sur le papier, parce qu'elle est digitalisée, elle peut elle aussi s'infiltrer sur n'importe quel écran, pour un rayonnement plus vaste.

L'auteur consacre ensuite le développement de l'hypermodernité esthétique. Entre l'arrivée de la vidéo et l'avènement du numérique, puis d'internet, on ne filme et on ne monte plus aujourd'hui comme on le faisait il y a trente ans. L'hypermodernité esthétique est flagrante dans la bande dessinée, avec l'avènement des auteurs underground dans les années 70 (Crumb, Spiegelman), alternatifs dans les années 80-90 (Clowes, Ware), ou encore les auteurs de webcomics aujourd'hui (Kochalka, Kate Beaton). Ces auteurs utilisent des techniques narratives issues du comic-strip, du comic-book, du cinéma et même de la photographie, chamboulant toutes les structures mises en place jusque dans les années 60. Aujourd'hui, tout le monde semble vouloir faire de la bande dessinée, on le remarque jusque dans les extravagants mêmes Internet, produisant une illusion référentielle avec le moins d'effet possible (il s'agit souvent de bonhommes allumettes à grosse tête ronde)¹¹³. Pour en revenir aux œuvres de notre corpus, l'hétérogénéité graphique qui les caractérise, entre elles et face aux œuvres du genre, est directement corollaire à cet éclatement de l'hypermodernité esthétique, où les modes graphiques ne se succèdent pas, mais se mélangent toutes.

Finalement, l'auteur pose que le cinéma hypermoderne se distingue par ses excès de rythme, de plans, de personnages, d'histoires et de références. Pour Lipovetsky, ce cinéma est autoréférentiel. Nous avons bien vu tout au long de ce mémoire à quel point toutes les œuvres de notre corpus fonctionnaient sur les références constantes aux archétypes où à des histoires particulières des super-héros.

À nos yeux, c'est bien par le quatrième aspect proposé par Lipovetsky que les œuvres de notre corpus se dégagent le plus de la production super-héroïque actuelle. Leur hypermodernité se retrouve aussi dans une candeur, un premier degré apparent et assumé. La construction hypermoderne a pour but de remplacer la destructuration postmoderne. Les auteurs ne cherchent plus à être ironique, à déconstruire sans offrir quelque chose d'autre à la place. On y trouve aussi un découpage rapide, frénétique des événements. Les excès de rythme et de personnages se retrouvent facilement dans

¹¹³Un même Internet, tel que le définit la page Wikipedia consacrée au terme, est un élément, un phénomène repris et décliné en masse sur Internet. Un site a été créé pour recenser la majorité d'entre eux : <http://knowyourmeme.com>

Plastic Man (l'épisode 11 avec Lex Luthor ou le dernier avec Superman, Batman et Wonder Woman en sont des exemples flagrants), mais aussi dans *BigHead* et *Super F*ckers*. *BigHead* est composée d'histoires courtes, la plus longue fait trente pages, séparée en deux chapitres égaux. La plupart des œuvres étudiées ont entre quatre et vingt numéros et ont été faites sur deux ans. Leurs auteurs ont produit des œuvres différentes avant et des œuvres différentes après. Comme si, pour eux, l'idée de rester sur une même bande dessinée longtemps leur semblait incroyable. Si l'hyperconsommateur veut tout, tout de suite, l'hypercréateur veut faire tout, tout de suite. Watson, Seagle, Clowes, Kochalka, Brown et Baker en sont de bons exemples. Avec leur production éclectiques, allant vers des genres les plus divers, ils font preuve d'une hypermobilité. Les séquences dans ces œuvres sont courtes, l'auteur passe rapidement d'un sujet à l'autre, comme s'il changeait de chaîne. Les différents chapitres formant *The Death Ray* en sont une bonne illustration. Les informations sont d'ailleurs parfois à cheval les unes sur les autres, comme dans *It's a Bird*, où l'auteur conjugue deux genres et registres qui ne vont généralement pas ensemble (la description autobiographique et le super-héros, qui passe du registre épique au didactique, etc.).

Actuellement, le genre super-héroïque est défini autour de deux principes. Le premier, le principe de série, s'accorde mal avec l'hypermobilité des auteurs de notre corpus. Le second, les conventions graphiques stables, ne prennent pas vraiment en compte la multiplicité des formes énonciatrices modernes, comme celles que l'on a vu dans notre corpus. Marvel et DC ne vivent que sur l'usage de propriétés intellectuelles créées pour certaines il y a soixante-quinze ans. Ils ont donc besoin que ces propriétés soient reconnaissables dans un paradigme visuel stable, afin d'attirer les lecteurs.

Une étude plus approfondie de l'hypermmodernisme dans la bande dessinée contemporaine serait nécessaire pour arriver à avoir une vision plus précise de la notion. Une recherche plus longue, axée sur les traces de l'hypermmodernisme dans notre corpus en comparaison avec des œuvres plus classique du genre permettrait de voir avec exactitude à quelles œuvres la notion peut prétendre s'appliquer. Nous pourrions ainsi peut-être déterminer s'il existe un nouveau paradigme de la bande dessinée de super-héros moderne et si nous œuvres en sont les précurseurs ou bien s'il s'agit d'exemples uniques.

Bibliographie

Comics :

- **Baker, Kyle.** *Plastic Man* 1-6 7-11 13-20, DC Comics, 2004-2006
- **Brown, Jeffrey.** *BigHead*, Top Shelf Productions, 2004
- **Clowes, Daniel.** *The Death-Ray*. In : Eightball, 23, 2003
- **Kochalka, James.** *Super F*ckers* 1-4, Top Shelf Productions, 2005-2007
- **Morales, Robert et Baker, Kyle.** *Truth*, Marvel Comics, 2003
- **Seagle, Steven T. et Kristiansen, Teddy.** *It's a Bird*, DC Comics, 2004
- **Watson, Andi.** *Love Fights*, Oni Press, 2004-2005

Ouvrages généraux :

- **Barthes, Roland.** *Le degré zéro de l'écriture*, Seuil, coll. Points, 1953
- **Clowes, Daniel.** *Modern Cartoonist: The Naked Truth*. In: Eightball, 16, Fantagraphics, 2003
- **Duncan, Rady and J.Smith, Matthew,** *The Power of Comics History, Form and Culture*, Continuum Books, 2009
- **Groensteen, Thierry,** *Parodies, la bande dessinée au second degré*, Flammarion, 2010
- **McCloud, Scott,** *L'art Invisible*, Vertige Graphic, 1999
- **Marion, Philippe.** *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur (essai sur la bande dessinée)*, Éd. Academia, 1993.
- **Meggs, Dylan Fort,** *Why Not Rule The World? Nietzsche, The Ubermensch, and Contemporary Superheroes*, 2009, University Of Tennessee Honor Thesis Project
- **Morgan, Harry.** *Principes des littératures dessinées*, Éditions de l'An 2, collection Essais, 2003
- **Morgan, Harry et Hirtz, Manuel.** *Les Apocalypses de Kirby*, Les moutons

électriques, 2009

- **Töpffer, Rodolphe.** *Essai de physiognomonie*, Kargo, 2003

Articles :

- **Altarriba, Antonio.** *Superman : Le Mythe* In: Mythe et Bande dessinée, ouvrage collectif sous la direction de Viviane Alary et Danielle Corrado, Presses Universitaires Blaise-Pascal, 2006, pp.13-21
- **Baetens, Jan.** *Sur la graphiation, une lecture de Traces en Cases* In: Recherches en communication, 5, 1996, p.223-235
- **Barthes, Roland.** *L'effet du réel* In: Communications, 11, 1968. pp.84-89
- **Brummer, Vincent.** *Alex Ross, L'enlumineur* In: Les Inrocks Hors-série, La double vie des super-héros, Les éditions indépendantes, p.36
- **Eco, Umberto.** *Le Mythe de Superman* In: Communications, 24, 1976, pp.24-40
- **Marion, Philippe.** *Traces graphiques, lecture et vraisemblance* In: L'image BD, Actes du colloque international, Open Ogen, 1991, pp.57-70

Thèses et articles en ligne :

- **Allary, Guillaume.** *Écran global (L') – Transfuge Magazine culturel littérature étrangère* : <http://www.transfuge.fr/livre,essai,lipovetsky,244.php>
- **Bureau, Louis-Marie.** *Le symbolisme dans La belle et la bête* <http://clubdumillenaire.fr/2011/09/le-symbolisme-de-la-belle-et-la-bete/>
- **Degand, Martin.** *Le mythe et le genre littéraire, aspects théoriques* <http://bcs.fltr.ucl.ac.be/FE/19/TM19.html>
- **Gaudette, Gabriel.** *La révolte intérieure du super-héros : pourquoi Andy est mon (ex) justicier masqué préféré.* <http://popenstock.ca/dossier/article/la-revolte-interieure-du-super-heros-pourquoi-andy-est-mon-ex-justicier-masque>
- **Guilbert, Xavier.** *Andi Watson, Entretien* <http://www.du9.org/entretien/andi->

watson/

- **Harrington, Wallace**, *The Battle of Europe Within the Pages Of Superman Comics* <http://www.supermanhomepage.com/comics/comics.php?topic=articles/supes-war>
- **Jeffery, Scott**. *Producing and consuming the post-human body in superhero narrative* http://stir.academia.edu/ScottJeffery/Papers/1312409/Producing_and_Consuming_the_Posthuman_Body_in_Superhero_Narratives
- **McKaw, Derek**. *Working Without Anatomy: A Fanboy Interview With Kyle Baker* <http://www.fanboyplanet.com/interviews/mc-kylebaker1.php>
- **Mitchell, Bill**. De la topologie de Mister Fantastic et de Plastic Man – Buzz Comics <http://www.buzzcomics.net/showthread.php?t=33483>
- **Morgan, Harry**. Y'a-t-il un canon des littératures dessinées ? <http://comicalites.revues.org/620>
- **Prud'homme, François D.**. *Watchmen vs Superman L'évolution du superhéros* <http://popenstock.ca/dossier/article/watchmen-vs-superman-levolution-dusuperheros>
- **Singh, Arun**. *Wanna Start Something? Andi Watson gets into « Love Fights »* <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=1842>
- **Slater, Alan**. *Visual perception in the newborn infant: issues and debates*. http://www.distancelearningcentre.com/access/materials/cog_psych/Vis_percep_Slater.pdf
- **Soares Da Silva, Fabio**. Le super-héros : l'évolution d'un élément réparateur dans un monde chaotique <http://popenstock.ca/dossier/article/le-super-heros-levolution-dun-element-reparateur-dans-un-monde-chaotique>

Autres Sites Web :

- **Wikipedia (en anglais)**

http://en.wikipedia.org/wiki/1939_New_York_World's_Fair

- **Wikipedia (en français)**

http://fr.wikipedia.org/wiki/Gilles_Lipovetsky

http://fr.wikipedia.org/wiki/Laboratoire_national_de_Lawrence_Livermore

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Oak_Ridge_\(Tennessee\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Oak_Ridge_(Tennessee))

http://fr.wikipedia.org/wiki/Suspension_consentie_de_l'incrédulité

http://fr.wikipedia.org/wiki/Stérilisation_contrainte

http://fr.wikipedia.org/wiki/Théorie_d'Everett

- **Marvel Wikia**

http://marvel.wikia.com/Isaiah_Bradley

- **TvTropes**

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/UpbringingMakesTheHero>

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RaisedByNatives>

- **Psychologie.org : Interprétation des rêves**

<http://www.psychologie.org/revs/revestheme.htm>

- **Psychoweb : La Compensation – Narcissisme et culte de la consommation**

<http://psychoweb.dnsalias.org/index.php/post/la-Compensation-Narcissisme-et-culte-de-la-consommation>

Table des matières

Introduction	1
Le mythe du super-héros.....	1
Les différents ages du super-héros.....	5
Les représentations des super-héros.....	11
Problématique.....	14
Quelques représentations alternatives antérieures.....	15
Présentation du corpus.....	19
Plan.....	24
1 Des super-héros au corps codifié.....	25
1.1 Les corps militaro-industrialisés	26
1.1.1 Le corps dans Truth: Red, White & Black.....	26
1.1.2 Le corps dans The Death Ray	32
1.2 Les corps parfait.....	35
1.2.1 Le corps dans Love Fights.....	36
1.2.2 Le corps protéiforme de Superman dans It's a Bird.....	39
1.3 Les corps mous.....	43
1.3.1 Les corps mous dans Plastic Man.....	44
1.3.2 Les corps mous dans BigHead.....	49
1.3.3 Les corps mous dans Super F*ckers.....	50
2 Les super-héros et leurs environnements.....	52
2.1 La ville du super-héros : un environnement stable à conserver.....	53
2.1.1 La ville dans Love Fights : une extension du super-héros.....	53
2.1.2 La ville dans The Death Ray : trop petite pour l'épanouissement du super-héros.....	55
2.1.3 La ville dans Plastic Man : une aire de jeu géante.....	60
2.2 Le champ de bataille : une supériorité et une conquête à affirmer.....	63
2.2.1 La ville dans Truth : avant le super-héros.....	63
2.2.2 Le champ de bataille dans Truth : la Seconde Guerre mondiale.....	65
2.2.3 La ville dans Truth : après le super-héros.....	72
2.3 Autres environnements : un décalage à assumer.....	73
2.3.1 La cabane au fond du jardin des super-héros dans Super F*ckers	74
2.3.2 Plastic Man hors de son élément.....	76
2.3.3 It's a Bird : un environnement quasi absent.....	78
3 Origines, univers et figures du super-héros.....	81
3.1 Présentation des origines	81
3.1.1 Des origines crédibilisés par la science dans Truth et The Death Ray.....	81
3.1.2 Des origines absurdes dans It's a Bird, Plastic Man et BigHead.....	84
3.1.3 Des origines démultipliées dans Love Fights.....	91
3.2 Présentation des univers diégétiques.....	93
3.2.1 Les univers réinscriptibles de Plastic Man, Super F*ckers et Love Fights...94	
3.2.2 Les univers uniques dans Death Ray et It's a Bird.....	100
3.2.3 L'univers complétant de Truth.....	103
3.3 De la figure du super-héros	105
3.3.1 Le super-héros normalisé dans Death Ray et Truth.....	105
3.3.2 Le super-héros supérieur dans Love Fights et It's a Bird.....	107
3.3.3 Le super-héros anormal dans Plastic Man, BigHead et Super F*ckers.....	112
Conclusion.....	115
Bibliographie.....	124