

« SUPER-HÉROS, FAUT-IL EN AVOIR PEUR ?

DE HERCULE À WOLVERINE, CE QUE LES SUPER-HÉROS CACHENT SOUS LEUR MASQUE »

Dr Clara CLIVAZ- CHARVET / Chercheuse associée

Institut de langue et de littérature françaises / Université de Berne (CH)

---

## **Résumé**

Profondément implantés dans notre imaginaire collectif, les modèles archétypaux véhiculés par les super-héros hollywoodiens modifient nos schémas conceptuels et influencent directement nos mécanismes décisionnels. Mais d'où viennent ces super-héros ? Quelles sont leurs fonctions ? Et pourquoi assistons-nous à une recrudescence de ces personnages de fiction hors-normes ? Par le biais d'une approche aussi bien sociologique, historique que rhétorique, nous essayons de répondre à ces questions, tout en dégagant, cachés sous les masques, certains traits de la personnalité inhérents à ces icônes de la culture populaire (pop art).

---

PLAN	2
LIMINAIRES	3
INTRODUCTION	4
<b>1. Au Panthéon des héros</b>	<b>4</b>
1.1 Héros, Super-héros, Anti-héros, qui sont-ils ?	4
1.2 Comment reconnaître un Super-héros ?	7
<b>2. Filiations mythologiques et conceptuelles</b>	<b>10</b>
2.1 Jésus-Christ, fils de Rê, frère d'Hercule	10
2.2 Le double visage du héros salvateur	13
<b>3. De l'utilité des Super-héros</b>	<b>15</b>
3.1 Une propagande de circonstance	15
3.2 Une Super-éducation	16
3.3 L'imposition du transhumanisme	17
3.4 La nouvelle cosmogonie, la nouvelle mythologie	19
<b>4. Le miroir de notre société</b>	<b>21</b>
4.1 Rira bien qui rira le dernier	21
4.2 Nan, j'grandirai pas !	22
4.3 L'ombre de la terreur	23
CONCLUSION	25
BIBLIOGRAPHIE	26

## LIMINAIRES

Pour une raison de simplification, nous avons privilégié dans cet article le masculin, mais il va de soi que les attributs accordés aux super-héros peuvent se lire dans les deux genres, même si les super-héroïnes peinent encore à s'imposer véritablement au box-office.

Pour la même raison, et par souci de lisibilité, le distributeur des films cités n'est généralement pas indiqué. Il s'agit, dans la très grande majorité des cas, des deux géants rivaux que sont *DC Studios* ou *Marvel Studios*. Pour un approfondissement de la question, on se réfèrera à Eric DELBECQUE (2014).

Une police d'écriture spécifique (*HERCULANUM*) permet d'identifier les personnages de fiction, *i.e.* les super-héros aussi bien que leurs ancêtres européens.

Le nom grec des différentes divinités mythologiques a été préféré à celui latin, sauf lorsque ce dernier est majoritairement plus connu du grand public.

Notre étude s'appuie principalement sur les différentes représentations cinématographiques où apparaissent ces personnages de fiction, et non sur les bandes dessinées (*pulp magazines*, *comics*) à leur origine.

Notons finalement qu'une présentation vulgarisée, reprenant certains points forts développés ici, accompagne et illustre cet article.

# INTRODUCTION

40 films de super-héros sont (ou ont été) programmés par les studios hollywoodiens de 2014 à 2020. Oui ! Vous avez bien lu, quarante, dont *Wolverine 3* (Fox), *Guardians of the Galaxy 2* (Marvel), *Wonder Woman* (Warner Bros), *Fantastic Four 2* (Fox), ou *Lego Batman* (Warner Bros), pour ne citer que quelques exemples en cette année 2017. Si les amateurs du genre se réjouissent de retrouver ces *blockbusters*, ces superproductions à grand spectacle et au budget aussi colossal<sup>1</sup> que leurs personnages, d'autres dénoncent la saturation et le complot. Car enfin, et sans parler de l'in vraisemblance ou de la minceur de nombre de scénarios, comment cautionner cette domination idéologique, cette hégémonie américaine, cette propagande commerciale, et surtout cette apologie du transhumanisme ? Alors, faut-il être pour ou contre ces super-héros ? Faut-il en avoir peur ? D'ailleurs, qui sont-ils, d'où viennent-ils, quelles sont leurs principales fonctions et que signifie la recrudescence de ces nouveaux dieux dans notre société ultra-rationnelle ?

« Les géants qui gardaient l'âge d'or, dont la taille  
Rassurait la nature, ont perdu la bataille,  
Et les colosses sont remplacés par les dieux.  
La terre n'a plus d'âme, et le ciel n'a plus d'yeux ;  
Tout est mort. Seuls, ces rois épouvantables vivent. »

Victor HUGO, (1855-1876) *La Légende des siècles* (III : 225-229), *Ce que les géants sont devenus*.

## 1. Au Panthéon des héros

Mais avant de plonger dans cette culture de masse, immergeant aussi bien le cinéma que la bande dessinée, la télévision, les journaux, la publicité ou la décoration, il nous semble nécessaire de clarifier certains termes. Car enfin, pourquoi les super-héros sont-ils dotés de ce super-latif absolu, qu'est-ce qui différencie un héros d'un super-héros et même d'un anti-héros, et quels sont les critères déterminants entre ces archétypes<sup>2</sup> ? Voici quelques éléments de réponse ...

### 1.1 Héros, Super-héros, Anti-héros, qui sont-ils ?

Dans l'esprit populaire, un héros est un homme exceptionnel aussi bien dans la vie que dans l'imaginaire<sup>3</sup>, tandis qu'un super-héros détient des pouvoirs surnaturels et appartient de ce fait forcément à un univers irréel. Pourtant, cette relative **distinction, entre personnage fictif et réel**, ne permet pas de saisir l'ancrage conceptuel sur lequel s'appuient ces notions. En effet, et à l'origine, **le héros désignait ce que nous nommons aujourd'hui un super-héros**, tandis que l'anti-héros représente davantage qu'un simple adversaire.

---

<sup>1</sup> Par exemple, *Avengers, l'ère d'Ultron* (Marvel, 2015), diffusé dans le monde entier, a coûté plus de 250 millions de dollars pour une recette de 1,4 milliard de dollars américains.

<sup>2</sup> Par « archétype », nous entendons un « modèle original ou idéal sur lequel est fait un ouvrage, une œuvre. Chez C. G. Jung, structure universelle issue de l'inconscient collectif qui apparaît dans les mythes, les contes et toutes les productions imaginaires du sujet sain, névrosé ou psychotique » (LAROUSSE en ligne, entrée « archétype »).

<sup>3</sup> Pensons par exemple à tous nos héros de romans, de cinéma ou de séries télévisées, retraçant aussi bien des parcours biographiques que fictifs.

## HÉROS VS SUPER-HÉROS : LE RETOUR AUX ORIGINES

Le héros (ou l'héroïne) est un « être fabuleux, la plupart du temps d'origine mi-divine, mi-humaine, divinisé après sa mort », ou un « personnage légendaire auquel la tradition attribue des exploits prodigieux » (CNRTL). **Ce héros désigne donc à l'origine, et suivant son étymologie, un demi-dieu**, un être d'exception, au-dessus de l'homme ordinaire. HÉRACLÈS - fils du dieu des dieux Zeus et de l'humaine Alcmène - ou ΤΗΪΣΕΕ, - fruit de l'union entre Poséidon (dieu de la mer) et la mortelle Aethra - sont véritablement des héros, au sens premier du terme, des créatures relevant d'un ordre différent, possédant à la fois des attributs humains et divins, qui leur permirent de la sorte de réaliser des exploits hors du commun. Mais alors, pourquoi donc ajouter ce préfixe indiquant une supériorité à des héros qui sont déjà, et par définition, supérieurs aux hommes ?

**Deux raisons (au moins) peuvent justifier l'apparition de ce super-héros. La première raison découle d'une évolution lexicale** ; en effet, et au fil des siècles, le héros mythique ne représenta plus qu'un « homme qui incarne un idéal de force d'âme et d'élévation morale, [...] un combattant remarquable par sa bravoure et son sens du sacrifice » (CNRTL). De la sorte, le demi-dieu perdit son ascendance divine pour se transformer en « simple » mortel, en un personnage principal d'une œuvre artistique, certes doté de grande valeur et auquel il arrive des aventures extraordinaires, mais dépossédé de ses pouvoirs surnaturels. **Afin de contrer cet affadissement du sens** (d'un sens fort à un sens neutre), le préfixe « super » fut ajouté pour rappeler le sens premier du héros<sup>4</sup>, pour redonner « vitalité et pouvoir suggestif » (BONHOMME, 1998 : 90) à une filiation étymologique en cours de lexicalisation. **Ainsi marqué par ce renforçateur, cet « exhausteur » sémantique, le super-héros incarne à nouveau ce demi-dieu**, cet individu au-dessus des hommes reliant le ciel et la terre, l'humanité à ses origines surnaturelles.

De plus, et parallèlement à cette progression linguistique, nous pouvons également dater très précisément **la naissance de ce super-héros en l'année 1938**. C'est en effet à cette date (avril 1938) qu'apparut pour la première fois SUPERMAN dans *un comic book*<sup>5</sup> (*Actions Comics* N°1). Ce *superhero*, créé par Jerry Siegel et Joe Shuster (*DC Comics*), revêt expressément la nature originelle du héros, à la fois naturelle et supra-naturelle, terrestre et extraterrestre, aux pouvoirs littéralement sur-humains<sup>6</sup>. C'est ainsi que cette icône de la culture américaine traversa l'Atlantique (dès l'après-guerre<sup>7</sup>) et que **le superhero<sup>8</sup> se francisa en « super-héros »**.

---

<sup>4</sup> Le même procédé s'est opéré ces dernières années avec l'emploi de l'adverbe « juste » utilisé devant un adjectif et agissant comme un renforçateur du sens dans des expressions comme « c'est juste génial » ou « c'est juste parfait », tandis que ce phénomène peut être apparenté aux réactivations sémantiques, telles qu'étudiées par M. Bonhomme dans « l'usure et le réveil des figures » (BONHOMME, 1998 : 90-92).

<sup>5</sup> Un *comic book* est, aux USA, une bande dessinée périodique destinée aux enfants et mettant en scène un super-héros. Sur le sujet, cf. DELBECQUE (2014 : 33-38).

<sup>6</sup> Superman est donc celui qui est « au-dessus de l'homme », à l'instar de l'*Übermensch* décrit par Nietzsche dans *Ainsi parlait Zarathoustra*, cf. 3.3.

<sup>7</sup> « En France, Superman paraît dès 1939 jusqu'en 1941, date de son interdiction par l'occupant. Après-guerre, les bandes dessinées américaines s'implantent très difficilement en raison d'une loi [...] portant sur les œuvres destinées à la jeunesse censurant la violence et, de fait, la plupart des séries américaines. Ça n'est qu'à partir du milieu des années 60 que ressurgissent dans les kiosques les bandes de super-héros » (MAIGRET, 1995 : 82).

<sup>8</sup> « Le terme anglais « superhero » et la plupart de ses variations sont actuellement la propriété de marque conjointe des deux éditeurs américains, *Marvel Comics* et *DC Comics* », <http://dictionnaire.sensagent.leparisien.fr/Super-héros/fr-fr/>.

## L'ANTI-HÉROS, SUPER-VILAIN OU HÉROS INHUMAIN ?

Le héros antique - ou le super-héros moderne - possède donc certaines vertus qui confèrent à cette figure emblématique l'excellence et la reconnaissance. Au nombre des valeurs divines, nous pouvons citer la vaillance guerrière, l'endurance physique, l'habileté technique, le courage moral, la maîtrise de soi ou le sens du sacrifice, tandis que les valeurs humaines se déclinent plutôt sous la forme d'une grande curiosité, d'une soif de savoir, d'une certaine prudence (ou patience) ou d'une intelligence pragmatique alliant stratégies et ruses. Mais, et plus que tout, l'acte héroïque réside dans « la force de l'âme [qui] consiste à pouvoir toujours agir fortement, [celle] qui peut éclairer l'esprit, étendre le génie et donner de l'énergie et de la vigueur à toutes les autres vertus » (ROUSSEAU, 1780-1789 : 12). **Par « force de l'âme », il faut également entendre une sagesse qui permet de distinguer le bien du mal, la vertu du vice.** En effet, on imagine difficilement un super-héros qui ne soit pas un bienfaiteur de l'humanité, un colosse à la force titanesque qui mettrait ses aptitudes au service du mal.

Tel est le rôle conféré aux « méchants », à ces super-vilains, ces criminels qui, pour être crédibles, doivent également posséder quelques super-pouvoirs ou une intelligence hors du commun. Car que serait un héros sans combat ni adversaire ? **Ainsi l'anti-héros peut-il être compris comme étant cet ennemi juré** (par exemple LEX LUTHOR pour SUPERMAN ou LE JOKER pour BATMAN), cet être malfaisant et mégalomane, généralement couard, cruel et un peu fou, qui veut certes dominer le monde, mais qui permet surtout de mettre en lumière les qualités remarquables du super-héros. Tel un double en négatif, un jumeau diabolique, l'anti-héros trouble les lois - aussi bien humaines qu'universelles - et menace l'ordre établi. Grâce à lui, le super-héros peut rejouer le duel manichéen archaïque, opposant le Bien au Mal, la Lumière aux Ténèbres, dans une gigantomachie retraçant le commencement du monde (3.4). En ce sens, **super-héros et anti-héros sont intrinsèquement liés et représentent les deux faces d'une même médaille, celles de la loi première, celles de l'équilibre, de la symétrie, de la victoire du Tout sur le Rien.**

Cependant, le anti-héros peut aussi se lire sous un autre jour. **Ce dernier, complètement étranger<sup>9</sup> à notre système de valeurs, serait un être d'une autre nature, ne répondant à aucun code moral.** Il ne s'agit plus ici d'agir contrairement aux règles établies, mais selon un raisonnement diamétralement différent. **Le anti-héros immoral deviendrait ici un être amoral,** d'autant plus dangereux que libre de tous principes de jugement ou règles de conduite. Homme sans cœur (sans passion, ni désir) et sans conscience morale, cette entité sur laquelle tout coule, profondément imprévisible et qui ne s'impose aucune limite, représente par son scepticisme et son indifférence absolue la chute ultime de l'humanité, **le dernier homme d'avant le néant,** celui qui ne fait plus rien, qui ne croit plus en rien :

« **Le pire ennemi du super-héros n'est pas le super-vilain mais le dernier homme décrit par Nietzsche,** c'est-à-dire une caricature de personne, ayant renoncé à tout effort, à toute passion du dépassement individuel et collectif. Ce dernier homme, tissé de nihilisme, s'épuise dans le divertissement et n'exprime plus aucun rêve de grandeur et de noblesse. » (DELBECQUE 2014 : 127)

---

<sup>9</sup> On peut penser ici au personnage de Meursault (*L'Étranger* de A. Camus, 1942) et, d'une manière plus générale, à la problématique engendrée par le théâtre de l'absurde.

**Notons encore que la frontière entre ces archétypes s'avère souvent ténue** et qu'un homme commettant le « mal<sup>10</sup> » peut néanmoins être perçu comme un homme de bien, un héros. Ainsi en est-il pour ROBIN DES BOIS, brigand au grand cœur, ou ARSÈNE LUPIN (LEBLANC, 1905), le gentleman-cambrioleur, qui enfreignent certes la loi mais selon un sens éthique constant (ils ne volent qu'aux riches), ou encore pour MONTE-CRISTO (DUMAS, 1844-1846), avide de vengeance mais qui, au regard de la société, ne sera pas « seulement perçu comme un vengeur mais [comme] un justicier » (ECO, 1993 : 93). Incarnant certaines valeurs sociétales (comme celles bourgeoises ou populaires), ces personnages charismatiques et mystérieux ont tous en commun de rétablir l'équilibre, de combattre une situation jugée injuste. **De la sorte, cette restauration de l'ordre social** prime sur certains écarts de conduite (nécessaires à sa réalisation), tandis que le délinquant se mue, dans l'esprit commun, en sauveur, chargé d'une mission quasi-divine (cf. 1.2. et 2.2).

## 1.2 Comment reconnaître un Super-héros ?

Nous voyons de la sorte se dessiner les principales caractéristiques propres au super-héros. Celles-ci peuvent se résumer en quatre critères<sup>11</sup>, les trois premiers relevant de la nature même du super-héros, le dernier ne s'appliquant qu'à son extériorité.

### LES SUPER-POUVOIRS, INNÉS OU ACQUIS

Cela peut sembler trivial, mais il faut rappeler ici qu'un super-héros possède des super-pouvoirs, contrairement aux hommes normaux. Sa constitution première lui confère ainsi naturellement une force et des capacités extraordinaires (de perception - aussi bien physiques que mentales - ou de rapidité notamment). Cependant et parallèlement à ces descendants de l'HERCULE mythique, qui voient le jour avec de telles dispositions, **des méta-humains rejoignent bientôt ce panthéon illustre**. Ces derniers se distinguent **des demi-dieux** (comme WONDER WOMAN) **ou même d'un dieu** (comme THOR) **ou des êtres extra-terrestres aux dons innés** (comme SUPERMAN) par une nature modifiée, un incident qui bouleverse leur ADN en leur conférant ces nouveaux pouvoirs. Accident (excès de radiations cosmiques pour LES QUATRE FANTASTIQUES), dérapage scientifique (irradiation aux rayons gammas pour le Dr Bruce Banner qui se métamorphose en HULK, LE TITAN VERT<sup>12</sup>) ou expérience provoquée (comme pour le malingre Steve Rogers qui deviendra grâce à un traitement révolutionnaire CAPTAIN AMERICA), **ces êtres augmentés artificiellement sont progressivement rejoints par les nouveaux mutants**, dont WOLVERINE est la figure de proue (cf. 4.3).

---

<sup>10</sup> Dans la mesure de certaines limites acceptables, le meurtre étant la ligne à ne pas franchir. Cambrioleur, oui, mais criminel, non !

<sup>11</sup> Selon les auteurs, le nombre de ces critères varient ; E. Delbecque, par exemple, en répertorie cinq : des superpouvoirs, une identité secrète, un costume, un code moral et un équipement exceptionnel (DELBEQUE 2014 : 107-115).

<sup>12</sup> Nous reconnaissons bien évidemment ici la filiation avec le DR JEKYLL ET MR HYDE de Robert Louis Stevenson (1886).

## LA MISSION

Comme nous l'avons déjà énoncé *supra*, le super-héros (et contrairement au super-vilain) possède un code moral exacerbé, un sens aigu de la responsabilité et un goût prononcé de la justice et de l'équité. **Il est donc de son devoir de sauver l'humanité, de faire le bien**, de défendre la veuve et l'orphelin, le faible et l'opprimé. Si cette mission d'ordre divine ne peut souffrir aucune protestation sur le fond, nous pouvons néanmoins nous étonner de la façon dont celle-ci est réalisée. Sans parler de l'ingérence de ces directeurs de conscience qui décident de manière dictatoriale ce qui est bon pour la société, nous constatons que ces êtres tout-puissants se cantonnent généralement à une destinée humaine, en limitant leur champ d'action, comme le décrit fort bien Umberto Eco en commentant les exploits de *SUPERMAN* :

« D'un homme capable de produire en trois secondes travail et richesses en des proportions astronomiques, on serait en droit d'attendre les plus époustouflants bouleversements de l'ordre mondial, d'un point de vue politique, économique et technologique. De la solution des problèmes de famine au défrichage des zones inhabitables en passant par la destruction des systèmes inhumains [...], il pourrait faire le bien au niveau cosmique, galactique. » (Eco, 1993 : 143)

Vous imaginez l'Américain *SUPERMAN* quitter Smallville ou Métropolis pour s'attaquer au grand banditisme marseillais ou à la mafia russe ? Non seulement il ne serait guère accueilli, voire même guère crédible, mais il ne remplirait dès lors plus sa mission première, celle visant à maintenir un ordre établi, un équilibre fragile que toutes manifestations véritablement supra-humaines ruinaient. Et oui, et aussi paradoxal que cela puisse paraître, **notre extra-terrestre**, s'il ne veut pas détruire l'humanité, **doit rester un héros de proximité**, déployant sa force par petites touches circonscrites et ponctuelles.

## L'IDENTITÉ SECRÈTE

Découlant directement de ce paradoxe, le super-héros doit s'entourer de barrières protectrices afin de mener à bien sa mission. Le plus grand danger ici n'étant pas forcément ce point faible (par exemple la kryptonite pour *SUPERMAN* ou la couleur jaune pour *GREEN LANTERN*), cette faille caractéristique sans laquelle cet être d'exception se transformerait en dieu tout-puissant en tuant dans l'œuf toute intrigue. Non ! Le péril réside en ces médias<sup>13</sup> qui ne cessent de traquer l'extraordinaire et qui relégueraient cette idole à une vie d'ermite. **De plus, cette double identité, à la fois humaine et héroïque, permet justement au lecteur (ou au spectateur) une identification, un rapprochement psychologique.** C'est qu'en ôtant le masque, l'homme de pouvoirs révèle sa nature humaine, sa fragilité, sa solitude, ses sentiments dans une sphère de confiance intimiste (souvent la demeure ou le laboratoire du héros) propice à l'introspection. Dès lors, nous pouvons nous interroger sur **cette nouvelle tendance apparue ces dernières années** qui privilégie des intrigues où **l'identité civile de ces super-hommes est dévoilée au grand jour**, à la vue et au su de tous (Steve Rogers pour *CAPTAIN AMERICA*, Tony Stark pour *IRONMAN* ou Matthew - dit Matt - Murdock pour *DAREDEVIL*). Ces exemples à suivre qui se mettent à nu et n'ont plus de secret, partageant ouvertement leur vie intime, **n'incitent-ils pas les jeunes générations à délivrer un maximum d'informations personnelles**, sans que celles-ci ne s'aperçoivent qu'elles sapent les fondements de leur vie privée et asservissent elles-mêmes leurs libertés, tout en réjouissant les commerciaux, avides de ce nouvel or noir que sont les *Big data* ?

---

<sup>13</sup> Ce n'est pas un hasard si Clark Kent ou Peter Parker sont journalistes.

## LE COSTUME ET L'ÉQUIPEMENT

Mais que seraient SPIDER-MAN sans son costume d'araignée et BATMAN sans sa Batmobile ou sa Bat-grenade ? Bien que nombre de héros (au sens contemporains) portent des vêtements ou des attributs distinctifs (comme la casquette et la pipe de SHERLOCK HOLMES ou le lasso et le Stetson d'INDIANA JONES), **la valeur du costume chez le super-héros remplit d'avantage qu'une fonction distinctive**. Certes, ces habits moulants et ces capes flottant au vent ne passent pas véritablement inaperçus et il est dès lors aisé de repérer lequel des personnages incarnera le super-rôle (n'oublions pas que les *comics strips* - à l'origine de ces êtres de légendes - étaient des bandes dessinées réservées aux adolescents ; ainsi, les couleurs criardes, les lignes nettes ou les codes visuels clairs furent ainsi logiquement privilégiés). **Mais le costume sert aussi à préserver son anonymat**, à protéger les siens, et ce même si nombre de « déguisements » peuvent sembler puérils (4.1). Un masque suffit à modifier l'apparence de Don Diego de la Vega (alias ZORRO), tandis qu'une paire de lunettes transforme littéralement SUPERMAN (dès lors méconnaissable en Clark Kent). De plus, et si « l'habit est [...] la forme visible de l'homme intérieur » (COLLECTIF, 1982 : 1008), ces uniformes collant au corps peuvent être envisagés comme un désir de représentation, **un réel besoin de reconnaissance** (notamment d'une force aussi bien psychique que physique). Rappelons que ce genre d'habits, prenant son origine dans la tenue des vêtements religieux<sup>14</sup>, permet une identification, tout d'abord dans les théâtres sacrés (comme les mystères), puis dans le théâtre populaire **où jongleurs et danseurs se distinguaient par des couleurs vives et des costumes bigarrés** :

« Si, à l'origine, les jongleurs avaient des costumes simples et unis, à partir du 12<sup>e</sup> siècle, ils se firent remarquer par l'étrangeté de leur accoutrement et des étoffes aux tons éclatants. On en cite qui revêtaient des robes de soie rouge et des manteaux rouges avec capuche jaune ou des costumes mi-partis, de deux couleurs dans le sens de la longueur. » (BOUCHER, 2008 : 151)

Ainsi, ce costume porté comme une seconde peau et mettant en valeur une musculature exceptionnelle **découle-t-il en droite ligne de celui des gladiateurs, des boxeurs ou des culturistes** (arborant la seyante « culotte-slip »), **des athlètes de cirque ou des forains** (avec le fameux collant). Notons encore que l'équipement propre à nombre de super-héros fusionne, dans le cas de IRONMAN, avec cette combinaison, à la fois habit, arme, moyen de locomotion, machine *high-tech* et armure.

---

<sup>14</sup> L'« habit » est effectivement un vêtement de religieux (prendre l'habit) tandis que le « costume » - de même origine que la « coutume » -, sert à « marquer les différences d'âge, de condition ou d'époque » (CNRTL) et désigne, jusqu'au milieu du 18<sup>e</sup> siècle, **une manière d'être** (BOUCHER, 2008 : 10) .

## 2. Filiations mythologiques et conceptuelles

Nous l'avons vu (1.1) l'origine des super-héros contemporains remonte à l'Antiquité (notamment aux mythologies gréco-latine et celtique) et la filiation entre les dieux ancestraux et ces nouveaux dieux hollywoodiens est souvent évidente<sup>15</sup> et voulue (pensons à *AQUAMAN* incarnant Poséidon, *IRONMAN* reprenant l'armure et la faiblesse d'Achille ou *THOR* jouant le rôle de... Thor). Mais plutôt que d'insister sur cet aspect connu<sup>16</sup> ou de revenir sur les différents âges des *comics*<sup>17</sup>, il nous semble plus intéressant de relever un point souvent omis des études sur le genre. **En effet, l'héritage religieux, pourtant très présent dans ce sous-produit de la pop culture, n'est que rarement souligné.** Voici donc quelques éclairages à ce sujet.

### 2.1 Jésus-Christ, fils de Rê, frère d'Hercule

Rappeler que la civilisation égyptienne connaissait elle aussi cette croyance des enfants-dieux ne semble pas déterminant dans l'origine de nos super-héros. Car enfin, qu'ils soient fils de Zeus ou de Rê ne change aucunement leur origine divine et n'entame en rien leur puissance, bien au contraire. Le pharaon, fruit d'un dieu et d'une mortelle, n'a rien à envier à *PERSÉE*, à commencer par sa légitimité aux yeux du peuple. Pourtant, **ce principe de théogamie**, justifiant l'accouplement divin, **joua un rôle prépondérant dans la culture judéo-chrétienne**, comme l'a prouvé la remarquable égyptologue Christiane Desroches Noblecourt :

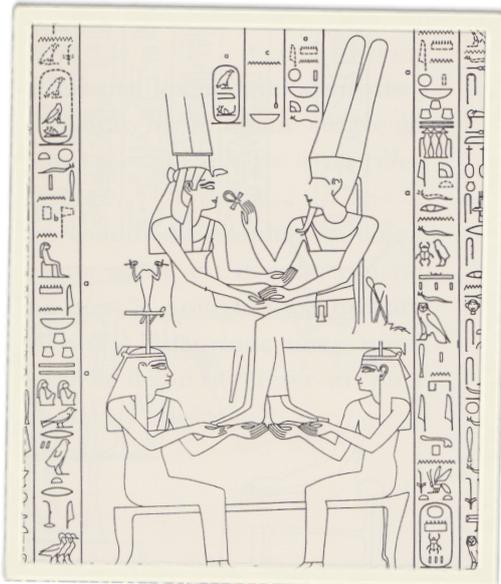
« On contemple d'abord la silhouette d'Amon (Imen = le caché), trônant dans sa résidence céleste, ordonnant à Thot, le maître du temps, de descendre sur Terre et de choisir la plus noble et la plus belle des dames, digne de recevoir les faveurs divines. [...] Amon, revenu dans son univers, convoque alors Khnoum, le divin potier à tête de bélier, celui qui a façonné l'humanité à l'aide de la boue du Nil, de l'eau et de la paille. Il lui donne l'ordre de modeler, sur son tour, l'enfant et son ka (double ?), qu'il venait d'engendrer [...]. Il n'est pas un visiteur du temple de Deir-el-Bahari, auquel cette scène est décrite, qui ne s'exclame : « **Mais c'est la préfiguration de l'annonce faite à Marie !** » (DESROCHES NOBLECOURT, 2005 : 251-252)

---

<sup>15</sup> Parfois, la filiation est quelque peu plus subtile comme dans le cas de *SUPERMAN*, vraisemblablement composé sur les travaux d'Hercule et le mythe de Samson, *HULK* qui descend du guerrier d'Odin Berserk ou *CAPTAIN AMERICA*, ce soldat qui, avec son bouclier et son casque, fait penser au dieu de la guerre Arès.

<sup>16</sup> On lira par exemple à ce sujet COLLECTIF (2007), ROSENBERG (2013) ou COLLECTIF (2016).

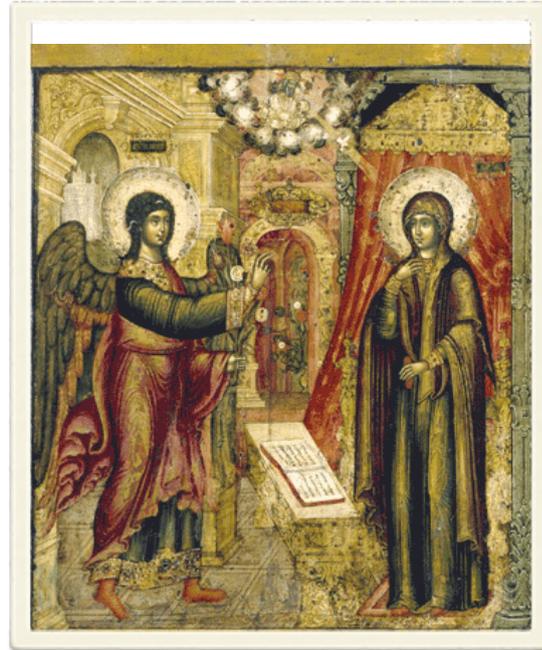
<sup>17</sup> Delbecque (2014) excelle à commenter ces quatre âges (d'or symbolisé par *SUPERMAN* / d'argent avec la domination des sociétés *DC Comics* et *Marvel Comics* / de bronze avec l'apparition de monstres surnaturels / sombre, marquée notamment par des *comics* pour adultes) ainsi que l'évolution des *pulp magazines* aux *blockbusters*.



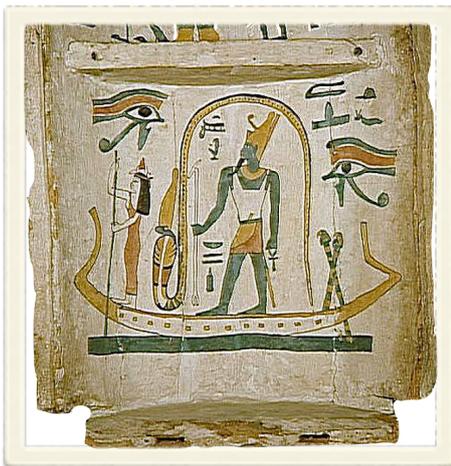
« L'union est alors suggérée par l'image du dieu et de la reine, assis l'un en face de l'autre, comme sur un nuage ! Deux déesses protectrices Selkhet et Neith soutiennent leurs pieds pendant que leurs genoux se croisent. Au même moment, le « Caché » présente au nez de son amante le signe de vie, ânk. » (Illustration et légende tirées de DESROCHES NOBLECOURT, 2005 : 251-253).

**L'annonciation faite à Marie**, où l'ange Gabriel annonce la grossesse miraculeuse.

Illustration tirée de [http://www.spiritualite-orthodoxe.net/annonciation\\_orthodoxie.html](http://www.spiritualite-orthodoxe.net/annonciation_orthodoxie.html).



**Thot serait ainsi « l'ancêtre » de l'ange Gabriel**, tandis que « la plus noble et la plus belle des dames » (généralement une épouse d'un prêtre de Rê) préfigure Marie, la seule véritable variation entre ces deux annonces résidant dans la conception (l'incarnation du Souffle divin ou du Verbe) provoquée par le nez (l'odeur de sainteté / Amon) ou par l'oreille (Dieu).



De la barque solaire de Rê - symbolisant les différents cycles de vie - à l'arche de Noé ou à l'importance de la barque dans la vie de Jésus (notamment lors de la pêche miraculeuse, Luc 5, 1-11, ou de la tempête apaisée, Matthieu 8, 23-27), l'héritage pharaonique est multiple.

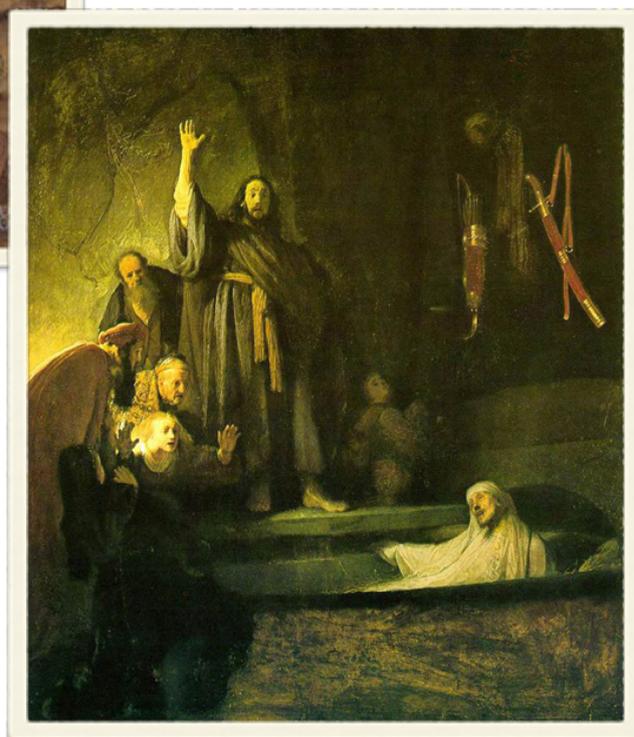
Illustrations : <http://antikforever.com/Egypte/Dieux/divinites2.htm> / <http://www.blogcathedraletunis.com/2016/03/jesus-christ-et-la-tempete-apaisee.html>.

Et, logiquement, Jésus-Christ remplace l'enfant-roi<sup>18</sup>, le pharaon, le fils du soleil<sup>19</sup> qui guide, conseille et assure le salut éternel. **A l'instar de tous les « demi-dieux » - ou fils de dieu - il accomplit de grands exploits, de véritables prodiges, des miracles, le « héros » s'approchant le plus de l'évangile étant certainement HERCULE, qui partage de nombreux points communs avec Jésus** : de leur vie menacée dès la naissance (avec les deux serpents envoyés dans le berceau d'HERCULE par Héra ou le massacre des Innocents ordonné par Hérode), à leur volonté commune de débarrasser le monde du mal, de le purifier, jusqu'à leur lente et douloureuse agonie (la passion suivie de l'apothéose), les travaux herculéens rencontrent souvent la mission de Jésus de Nazareth<sup>20</sup>. Ainsi, et aussi étrange que cela puisse paraître, **nos « héros » permettent de jeter des ponts entre le paganisme et le christianisme, d'unir dans un même héritage mythologique l'Égypte antique, la civilisation gréco-romaine et la culture judéo-chrétienne.**



**Jésus ramenant Lazare d'entre les morts peut aisément être mis en parallèle avec HERCULE ramenant Cerbère des enfers.**

*Illustrations* : *Hercule domptant Cerbère*, Rubens (1636-1637), Madrid, Musée du Prado / *La Résurrection de Lazare*, Rembrandt (1630), Los Angeles, Museum of Art.



<sup>18</sup> « Dès la IV<sup>e</sup> dynastie (Ancien Empire) apparaît pour la première fois dans les textes royaux, le titre de « fils de Rê », pour introduire le nom de couronnement du souverain » (DESROCHES NOBLECOURT, 2005 : 246).

<sup>19</sup> Cette filiation unissant le soleil créateur à l'essence royale a perduré jusqu'à nos jours, notamment *via* le « rayonnement » du règne de Louis XIV, le roi-soleil.

<sup>20</sup> L'historien des religions Marcel SIMON (1955) s'est notamment appliqué à relever les nombreuses analogies entre le mythe d'Hercule et l'histoire évangélique, mettant en corrélation « la théologie héracléenne et la christologie » (*cf.* surtout les ch. 2 et 3).

Notons encore que, et suivant une stratégie d'intégration des croyances populaires dans le christianisme, **les Pères de l'Eglise associèrent souvent Hercule** (aux prises avec des animaux « diaboliques », comme l'**Hydre de Lerne**, le lion de Némée ou le sanglier d'Erymanthe ) - à **Saint Georges, terrassant le dragon**.

Illustrations : *Hercule et l'Hydre de Lerne*, Pier Jacopo Alari Bonacolsi, bronze (1490), Florence, Museo Nazionale del Bargello / *Saint Georges terrassant le dragon*, Paolo Uccello (1430-1435), Paris, Musée Jacquemart-André.



## 2.2 Le double visage du héros salvateur

Avec la séparation progressive des pouvoirs, ce culte du « héros » se perpétue sous deux formes majeures, l'une représentant le pouvoir spirituel, l'autre plutôt celui temporel.

### LE HÉROS EST UN SAINT

A la suite de Jésus-Christ et de ses apôtres, les hommes d'Eglise s'inscrivent en droite lignée du demi-dieu antique, du fils de Dieu incarné en homme afin de racheter les péchés du monde. Le culte voué aux saints (et aux saintes) remplace ainsi celui consacré aux anciens dieux (et déesses) d'une religion polythéiste<sup>21</sup> désormais bannie. « Entre destruction, oblitération et récupération des mémoires » (BOGLIONI, 2008 : 87), **cette christianisation des divinités païennes entraîne davantage qu'une simple transposition. Car si « les saints sont effectivement les successeurs des dieux »** (BOGLIONI, 2008 : 76 ), tous les attributs de ces derniers ne sont pas conservés, à commencer par le culte lié au corps qui subit une réelle dévalorisation. Ainsi, le saint, et contrairement au héros antique, ne doit plus célébrer son corps, mais au contraire mépriser cet objet de tous les vices (à commencer par le péché originel). Il privilégie les vertus cardinales que sont la prudence, la justice, la force d'esprit et la tempérance, en se concentrant sur une action basée sur le temps (sur l'ensemble de sa vie), et non sur un fait marquant et ponctuel.

<sup>21</sup> Si le christianisme constitue, avec l'islam ou le judaïsme, la religion monothéiste par excellence, nous pouvons cependant nous demander si cette croyance (présente surtout chez les catholiques) en une multitude d'entités supérieures ne représente pas une continuité directe du polythéisme primitif, la dévotion à la Vierge Marie remplaçant celle vouée à Déméter, à Athéna ou à Isis, Saint Valentin reprenant la lourde charge de Eros, Saint Pierre (jouant aux quilles durant l'orage selon une croyance populaire tenace et possédant les clés du paradis) remplaçant Thor (le dieu du tonnerre tout aussi bruyant), tandis qu'un certain Saint Bacchus (malgré - ou à cause de - son origine) survécut de nombreuses années.

Dès lors, la vaillance physique fait souvent place à l'abnégation, l'humilité remplace la gloire, tandis que la beauté ne concerne plus que celle de l'âme. Cette évolution progressive de l'habilitation de « la sainteté du héros à l'héroïsation du saint » (SAROGLOU, 2006 : 316 / 319), ainsi que ses nombreuses survivances, attestent de la manière grâce à laquelle ces modèles anthropologiques se nourrissent et se complètent mutuellement.

## LE HÉROS EST UN CHEVALIER

Parallèlement à cette adaptation du héros revisité sous un angle purement spirituel, une interprétation plus pragmatique de **l'archétype du « sauveur » se développe au sein de la noblesse en la figure du chevalier**. Ce dernier, et contrairement au saint, conserve sa force virile (aussi bien sur le plan sexuel que guerrier), même s'il envisage « un usage différent de sa force brute », une violence intellectualisée « au service d'une mission éthique et d'un programme social » (FLORI, 1984 : 361 / 365). Il est ici important de mentionner la haute dimension spirituelle contenue dans tous les récits chevaleresques, un code moral, certes quelque peu différent de l'enseignement dogmatique, mais tout autant rigoureux. **Les chevaliers de la Table ronde, à la recherche du Saint Graal ou les Templiers, ces moines-soldats** recrutés entre autres pour « assurer la police des routes » (COLLECTIF, 1998 : 74) incarnent parfaitement cette fusion des ordres<sup>22</sup> (à la fois religieux et militaires), tandis que **la légende arthurienne** ne peut se séparer d'une dimension à la fois mythique et ésotérique (citons comme exemples MERLIN le magicien, fils d'un démon, ou les fées VIVIANE et MORGANÉ). De plus, **les nouveaux codes de conduite imposés par « la courtoisie<sup>23</sup> »** - amorçant notamment « l'émancipation de la femme noble dans un [lent] processus de séduction » (ZUMTHOR, 1972 : 467) - **édifient un nouvel esthétisme<sup>24</sup> que reprendront tous les héros modernes**. Ainsi, « les héros du 13<sup>e</sup> siècle dans l'Europe chrétienne se nomment-ils Saint François d'Assise ou Saint Louis » (LE GOFF, 2004), ainsi récits historiques, épopées antiques, recueils hagiographiques et légendes celtiques s'entrelacent-ils dans un écheveau confus, dont le cœur n'est autre que cette croyance, profondément enfouie dans l'imaginaire collectif, que l'homme est un demi-dieu.

Relevons encore que de très nombreux « héros » de la littérature européenne servirent de modèles à cette nouvelle vague, des TROIS MOUSQUETAIRES (Alexandre DUMAS) à SHERLOCK HOLMES (Arthur CONAN DOYLE), de SIMON TEMPLAR (Leslie CHARTERIS) à TINTIN (HERGÉ) en passant par ASTÉRIX (surtout OBÉLIX, René GOSCINNY / Albert UDERZO), BOB MORANE (Henri VERNES) ROULETABILLE (Gaston LEROUX) ou FANTÔMAS (Pierre SOUVESTRE et Marcel ALLAIN), tous ces personnages ayant en commun quelques fantastiques aptitudes.

---

<sup>22</sup> Concernant les différents régimes politiques engendrés par « ces nouveaux chevaliers célestes », cf. GIRBEA (2003).

<sup>23</sup> Littéralement, l'adjectif « courtois » signifie « ce qui concerne la cour, propre à la vie de la cour » et s'oppose aux « vilains », aux gens de la terre, aux paysans.

<sup>24</sup> Cette esthétique allie puissance et galanterie, bravoure et humour, loyauté et charme, ou générosité et politesse, dans une nouvelle perception du Beau, d'une création non pas artificielle (comme l'est une œuvre d'art), mais intime, d'une attitude humaine, d'une manière d'être sublimée basée sur la transcendance, la lumière intérieure.

### 3. De l'utilité des Super-héros

Mais pourquoi avons-nous tant besoin de héros, qui plus est, de super-héros ? Quelles sont leurs influences dans notre quotidien ou sur notre univers mental ? Nous présentons ici quelques rôles à la fois politiques, pédagogiques, sociaux, culturels, et même métaphysiques par le biais de quatre fonctions ayant principalement retenu notre attention. Outils de propagande ou modèles sociaux, icônes d'une science transgressive ou figures tutélaires archaïques, le système de valeurs généré par ces personnages de fiction - entre conservatisme et innovation - se révèle très équivoque.

#### 3.1 Une propagande de circonstance

Cette première fonction a été tant de fois relevée - dénoncée - qu'elle semble surannée et relève du topos. **Les super-héros sont, et resteront, des outils de propagande au service d'un état et d'une idéologie.** *SUPERMAN* se battant contre les nazis et le régime fasciste ou *CAPTAIN AMÉRICA*, ce super-soldat représenté aux couleurs du drapeau américain, soulevant un « ennemi » russe ou aux prises avec le Super-vilain communiste<sup>25</sup> sont, à n'en point douter, les vecteurs d'une stratégie politique, s'adaptant au gré de l'actualité :

« La Victoire des Alliés commence en amont par l'enrôlement psychologique des adolescents avec la création des mythes du super-héros [...], du surhomme invincible aux pouvoirs fantastiques et magiques, au service d'une Amérique qui se prépare au combat. » (FLAHUTEZ, 2014 : 187-188)

Il s'agit de mettre en œuvre un mécanisme de persuasion psychologique le plus efficace possible, au service de la nation, quitte à donner dans le kitsch, les effets tout à fait spéciaux et les clichés simplistes. Et cette manipulation de l'opinion publique ne s'arrête pas à un endoctrinement et à un recrutement militaires ou à la promotion du rêve américain, car **les super-héros**, même en temps de paix, **constituent toujours de remarquables agents publicitaires** (aussi bien pour des idées que pour des produits de consommation<sup>26</sup>). Mais il serait malhonnête de jeter la pierre à nos amis d'Outre-Atlantique, puisque ces méthodes sont connues et réalisées dans le monde entier, selon des stratagèmes et des moyens plus ou moins différenciés. Chaque pays promeut en effet ses êtres de légende<sup>27</sup>, soigne le « culte des grands hommes et fabrique ses héros à l'image des ses conceptions patriotiques » (CHANET, 2000) ou selon les intérêts propres à chaque état.

---

<sup>25</sup> Cf. le dossier vulgarisé afin de découvrir ces couvertures de magazines.

<sup>26</sup> Le placement de produits au cinéma (comme pour les firmes Coca-Cola ou Marlboro) sert non seulement à trouver les fonds nécessaires à la réalisation de ces super-productions, mais également à soutenir l'économie nationale.

<sup>27</sup> Par exemple, *ARSÈNE LUPIN* « aux dires de Sartre doit sa force herculéenne, son courage narquois, son intelligence bien française à « notre » déculottée de 1870 » (PRÉVOST, 2013 : 42). Pour découvrir les super-héros français - comme *LE VENGEUR MASQUÉ* ou *VÉGA LA MAGICIENNE* - antérieurs à ceux américains, cf. Xavier FOURNIER (2014).

### 3.2 Une Super-éducation

Ces icônes d'intégrité, de force et de bravoure, sont également **des super-professeurs qui vont permettre à tous les jeunes gens de devenir de « bons » citoyens**. Il faut ici garder à l'esprit que les *pulp magazines* (l'ancêtre des *comics*) « inaugurèrent aux Etats-Unis la lecture de masse, et constituèrent une vulgarisation de la littérature » (DELBECQUE 2014 : 11). Comme les vitraux des cathédrales européennes avaient permis la diffusion du dogme chrétien, grâce à ces premiers « **écrits dessinés** » accessibles à tous, **ces bandes dessinées** permirent non seulement la démocratisation de la culture romanesque, mais assurèrent également la promotion de valeurs sociétales. **Entre grille de lecture d'un monde de plus en plus exigeant et parcours initiatique**, les aventures de ces justiciers permettent à l'adolescent, en pleine recherche de sens, de développer sa personnalité, en le dotant de valeurs sûres. S'il va de soi qu'un adolescent pré-pubère, au profil de haricot et souffrant d'acné, contempera avec admiration la corpulence ou l'assurance d'un AVENGER, sa quête identitaire confrontée à de pareils avatars<sup>28</sup> semble sujette à certaines interrogations. Car même si les différents jeux de rôle inhérents à la double identité de la majorité des super-héros (cf. 1.2) peut entrer en corrélation avec ses émotions souvent contradictoires - à mi-chemin entre secret (timidité) et démonstration (affirmation) - d'autres aspects de cette recherche intime laissent songeurs, à commencer par celui **de son identité sexuelle**. Cette identité fait régulièrement l'objet de nombreuses spéculations<sup>29</sup> qui n'ont pas attendu les super-héros ouvertement gays (comme NORTHSTAR / VEGA ou THE RAY) pour se manifester :

« Au cinéma, Johnny Weissmuller plongeant de trente mètres de haut ou se cambrant à la manière d'Apollon rappelle les couvertures de ces magazines pour culturistes forts et vigoureux qui n'aiment que leur maman. [...] TARZAN a leur carrure physique [celle des supermen], à ceci près que **ces derniers accentuent leur composante homosexuelle par le port d'une combinaison moulante et l'immanquable présence d'un jeune assistant**. » (ECO, 1993 : 111)

La véritable question n'est pas de savoir si BATMAN dort avec Robin ou pourquoi Clark Kent (SUPERMAN) ne déclare son amour à Lois Lane que très tardivement, mais concerne bien celle **du machisme généré par ces stéréotypes masculins**, ces « réservoir[s] d'idéologies consacrant et reproduisant d'un côté la supériorité masculine, de l'autre la subordination féminine ». Ainsi, « ce haut lieu d'apprentissage et de confirmation de la masculinité dans les sociétés occidentales » (MAIGRET, 1995 : 81 / 98) définit-il des frontières entre les sexes, des barrières rigides qui légitiment le système social traditionnel en vigueur, permettant à l'homme viril et (tout) puissant de dominer la femme, vulnérable et émotive ou d'user d'une certaine violence à son égard<sup>30</sup>.

---

<sup>28</sup> Notons ici qu'un avatar - personnage virtuel représentant un utilisateur dans les jeux vidéos -, désigne à l'origine une incarnation divine (généralement de Vishnou), « un être supra-terrestre » (CNRTL), tout comme le héros antique. Il est généralement représenté par un corps bleuté (cf. CASILLI, 2005).

<sup>29</sup> Certaines communautés religieuses, notamment mormones, ne manquent pas de crucifier, par blogs interposés, ces « divinités païennes dont le but est de déchristianiser l'Occident », ces « super-héros au service du satanisme homosexuel », <https://www.ecranlarge.com/films/news/939101-les-avengers-sont-ils-des-super-heros-au-service-du-satanisme-homosexuel>.

<sup>30</sup> Notamment concernant la femme insoumise, forcément mauvaise, « indépendante, destructrice, [et] castratrice » (MAIGRET, 1995 : 82), qui devra être « remise sur le droit chemin » pour le bien de l'humanité. Ainsi, et même si des *super-women* sont progressivement intégrées dans les productions (LEBEL, 2016), le cliché de ce mâle dominant persiste et, avec lui, la justification de sévices et atteintes à la personnalité.

Et plus dangereux encore qu'une lecture détournée de ces chefs de meutes (dont la force peut aussi bien servir des desseins protecteurs que dévastateurs), **la vision manichéenne induite par ces héros monolithiques nous semble problématique**. Car si le Super-Gentil opposé au Super-Méchant peut servir de modèle dichotomique salutaire à des enfants, qu'en est-il lorsque ce public dépasse allègrement la barre de l'âge adulte ? Cette modélisation des schémas conceptuels en Noir et Blanc<sup>31</sup>, en Tout ou Rien, réduit à l'excès les rapports à notre monde - pourtant de plus en plus complexes - en ne laissant aucune chance au pluralisme ou à la tolérance. De la sorte, **cette absence de recul - d'esprit critique - ne constitue pas simplement un frein au développement de l'humanité, mais également un péril social majeur**. Car plutôt que d'apprendre à créer des liens, à étudier toute information ou à relativiser certains comportements, cette vision simpliste, d'autant plus dangereuse que certaine de sa vérité et définissant « l'autre » en termes d' « opposant » ou d'« antagoniste », ne peut qu'**aboutir à une société divisée et extrémiste**.

### 3.3 L'imposition du transhumanisme

Cette recherche d'un idéal ne se cantonne pas à celle de l'homme viril, mais de **l'homme parfait, du surhomme, d'un être modifié, augmenté**. **Le transhumanisme (ou posthumanisme<sup>32</sup>) est l'un de ces mouvements visant à améliorer les capacités aussi bien physiques que psychiques de l'être humain**.

Les progrès fulgurants, aussi bien dans les domaines de la physique, de la médecine que des nouvelles technologies, permettent ce qui paraissait impensable il y a moins d'un siècle : transfusions sanguines, greffes d'organes, stimulateurs cardiaques, fécondations *in vitro*, scanners, robots chirurgiens, nanomédicaments ou bio-imprimantes 3D, la Science repousse les limites de la condition humaine et rallonge de manière spectaculaire l'espérance de vie. « **Tuer la mort** », telle est l'une des devises du transhumanisme qui considère **la mort non pas comme une fatalité, mais comme une maladie** à laquelle il faut trouver un remède.

---

<sup>31</sup> Sans vouloir tomber à notre tour dans une caricature facile opposant la culture américaine à celle européenne, il nous semble néanmoins que ce manichéisme primaire n'est pas aussi important dans les productions du vieux continent, cette vision dichotomique étant souvent atténuée soit par l'introduction d'un humour circonstancié, soit par un subtil jeu de rôles imbriquant le bien et le mal : par exemple, il est parfois difficile de savoir si JAMES BOND se bat contre le Méchant ou contre M (son patron), tandis qu'OBÉLIX ne se prend pas pour un dieu et met en avant, non pas ses muscles d'acier, mais l'amitié ou la gastronomie française.

<sup>32</sup> Bien que les deux termes soient souvent confondus, le « transhumanisme » désigne plutôt une amélioration des caractéristiques humaines dans **un mouvement progressif (une transition, une évolution)**, tandis que le « posthumanisme » est relatif à **l'état** d'un être augmenté, à son nouveau statut, **après** sa modification : « ce mouvement est dit transhumaniste ou posthumaniste « les deux courants se rejoignent et se confondent ». Alors que le premier insiste sur le fait de transcender l'humain, de le perfectionner, de l'améliorer, le second réfère à la production d'une nouvelle humanité ou du moins d'une nouvelle forme de conscience qui s'établirait au-delà des représentations physiques et cognitives que l'on a d'une entité pensante aujourd'hui » (PAREDES, 2014 : 9). Ainsi, le transhumanisme serait le passage menant au posthumanisme.

En ce 21<sup>e</sup> siècle, la véritable nouveauté n'est pas la propagation de ces idées, mais bien leur possible réalisation (MOREAU, 2010). En effet, et à l'instar d'ICARÉ, l'homme a de tout temps bercé d'illusoires rêves, tandis que les chimères de la science-fiction précèdent souvent les réalisations scientifiques. Ainsi, le désir d'immortalité, représenté par Mathusalem, la pierre philosophale, la fontaine de jouvence ou par la créature de FRANKENSTEIN, ne date pas d'hier et il semble naturel que l'homme ait voulu, depuis ses origines, se préserver de la faim, du froid, de la maladie et... de la mort. Mais, pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, l'homme a mis au point des techniques permettant non seulement de « réparer » l'*homo sapiens*, mais aussi de l'« augmenter », de le modifier en profondeur. Et, pour la première fois, **il ne doit pas répondre à la question de savoir S'IL PEUT réaliser certains actes, mais S'IL DOIT.**

La chirurgie esthétique constitue un bon exemple de **ce passage d'une médecine réparatrice à une médecine régénératrice**. C'est ainsi que la carnoplastie pratiquée par *Le mystérieux Docteur Cornélius*, le « sculpteur de chair humaine » (personnage imaginé par Gustave LE ROUGE, 1911-1912), céda la place à la chirurgie plastique reconstructrice, (visant notamment à redonner visage humain aux « gueules cassées », lors de la 1<sup>ère</sup> guerre mondiale) et aboutit à la chirurgie esthétique, ne visant plus un but thérapeutique mais bien mélioratif, « augmentatif » (rendre plus attrayant, plus jeune, améliorer l'apparence physique). De la même manière, l'évolution des prothèses - devant à l'origine supporter un organe affaibli ou remplacer un membre manquant - permet désormais à l'homme bionique de surpasser le simple mortel<sup>33</sup>. **La suite logique étant la réalisation de ce surhomme**, « par tous les moyens, génétiques, chimiques, mécaniques [et] informatiques », **par une « techno-médecine « qui assure la fusion physique entre les humains et les futurs réseaux d'ordinateurs dotés d'intelligence artificielle »** (FERRY, 2016).

Le recours à la science-fiction (SF) joue un rôle capital dans la formation de l'imaginaire et le développement de ces nouvelles technologies (CATELLIN, 2006). **De la sorte, l'industrie cinématographique américaine contribue pour beaucoup à la construction de ce nouvel éden**, tandis que des productions comme L'HOMME QUI VALAIT TROIS MILLIARDS, ROBOCOP, A.I., ROBOT, TERMINATOR ou MATRIX mettent certes en scène les progrès de leur époque, mais propagent également l'idée que le corps n'est qu'une machine, un automate réparable, mieux... un mécanisme programmable. Et même si « tous [...] n'adoptent pas la même attitude face à la technologie et au posthumanisme », même si « l'utopie peut se dévoiler sous son jour dystopique » (ACHOUCHE : 2013), **le formatage conceptuel s'opère**, entre SF hollywoodienne et jeux vidéos, même (ou surtout ?) apocalyptiques. Que nous soyons technophiles ou technophobes, nos cerveaux ont d'ores et déjà intégré ces nouvelles dimensions : dans nos esprits, l'exo-squelette d'IRONMAN remplace l'armure médiévale, la souris informatique (première interface avec la machine) cède la place aux puces électroniques directement implantées dans le corps humain, et le génie génétique nous promet un homme nouveau, quasi-invincible.

---

<sup>33</sup> Par exemple, **les sportifs invalides**, grâce aux prothèses de jambes de plus en plus souples et sophistiquées, parviennent à rivaliser avec les athlètes valides, et même à les dépasser. C'est ainsi que les jeux paralympiques laissent progressivement la place aux **Cyathlons** qui accueillent des « sportifs augmentés », *i.e.* des personnes handicapées munies d'appareils *high tech*. Notons encore que **les personnes âgées**, souvent dotées de multiples prothèses (auditives, prothèses de hanche(s), pacemaker, *etc.*) ou de montres connectées, **sont les principales « vitrines » de cette évolution technologique.**

Corps-objet, homme-machine, jusqu'où ira le scientifique-démiurge dans sa quête d'un surhomme ? L'intrusion de la robotique dans nos sphères intimes va-t-elle combler les attentes humaines, la génomique nous rendra-t-elle plus heureux ? Faut-il, sous le sceau du principe de prévention, réaliser des opérations sur des personnes bien portantes<sup>34</sup> ? Jusqu'où doit-on permettre l'exploitation de nos données biologiques et la restriction de nos libertés ? Doit-on pousser plus en avant la conception des bébés-médicaments, au risque de produire des clones humains, de simples réserves d'organes<sup>35</sup> ? Et que penser de ces bébés à la carte, dépourvus de maladies génétiques et qui satisferont tous les désirs des parents (sexe, couleur des yeux, couleur de peau, intelligence, mensurations, *etc.*) et des gouvernements (toujours en quête de super-soldats) ? N'est-on pas en train de fabriquer non pas des corps, mais des monstres, non pas des *CYBORGS* mais des cyclopes, aveuglés par **le mirage posthumaniste ? Ce dernier ne signifiera-t-il pas une humanité déshumanisée, un humanisme posthume ?**

Quoi qu'il en soit, les super-héros sont bel et bien transhumanistes<sup>36</sup> et nourrissent non seulement le culte du corps ou de la technologie, mais aussi celui de la supériorité et de l'excellence. **Ils font la part belle à une nouvelle élite, une « race augmentée » désireuse de dépasser la condition humaine, un néo-aryanisme** dictant ses normes et tuant dans l'œuf toute individualité non conforme, tout individu jugé « diminué ».

### 3.4 La nouvelle cosmogonie, la nouvelle mythologie

Finalement, **une dernière fonction épistémologique mérite d'être citée et concerne notre vision de l'univers.** « L'attribution des origines du cosmos à un ou à des êtres extra-cosmiques » (COLLECTIF, 1982 : 292), à des entités divines, provient d'une intime croyance à une transcendance et traduit le besoin de se relier à quelques origines. Or cette cosmogonie, cette recherche de la naissance initiale<sup>37</sup>, de celle de l'univers aussi bien que de celle de l'homme, a connu un bouleversement profond et irréversible par le biais de la physique (VAUCLAIR, 2006 / KLEIN, 2010). La relativité générale (monde de l'infiniment grand) et la physique quantique (monde de l'infiniment petit) ont non seulement remis en question les lois de la physique classique, mais également la place de l'homme dans l'univers. Désormais, l'univers ne doit plus être pensé comme une bulle, mais comme un Tout sans bord, ni limite, et l'homme, *Du Monde clos à l'Univers infini* (KOYRÉ, 2003), est forcé à déménager :

« La nouvelle astronomie, en brisant la carapace des sphères et en élargissant les bornes du monde jusqu'à les dissoudre dans un espace infini, a offert à l'esprit humain, longtemps étouffé dans un cachot, la griserie de la libération. [...] **Le monde clos [...] était somme toute rassurant puisqu'il procurait à l'homme une « maison fermée » à sa mesure. L'Univers infini, lui, pouvait devenir générateur d'angoisses et de terreurs**, dans la mesure où, n'y voyant plus ni centre ni bord, l'individu perdait tout repère. » (LUMINET et LACHIEZE-REY, 2016 : 31)

---

<sup>34</sup> C'est en tout cas le choix qu'a réalisé l'actrice Angelina Jolie qui, en parfaite santé mais se sachant prédisposée génétiquement à développer un cancer, a opté pour une double mastectomie, suivie d'une ablation des ovaires.

<sup>35</sup> Tel est le scénario de *The Island* (USA, 2005).

<sup>36</sup> A plusieurs niveaux, soit technologique (comme *IRONMAN* et son cœur en palladium), soit génétique (*SPIDERMAN*, *X-MEN*) ou véritablement posthumain (*SUPERMAN*).

<sup>37</sup> Cette quête rejoint ainsi celle identitaire, rapidement énoncée en 3.2.

Alors que, dans la conscience collective, on peine encore à intégrer le modèle copernicien<sup>38</sup> - qui refuse à l'homme sa place centrale dans l'Univers - voici que déboule ce nouveau paradigme qui révolutionne notre manière de penser (de voir). Désormais, il faut non seulement accepter que d'autres univers existent et que nous ne soyons plus le sujet principal, mais il faut encore essayer de se représenter un espace-temps relatif, fluctuant et indéterminé. Egaré dans une suite d'ensembles incertains et mouvants, l'homme a bel et bien perdu « sa maison », mais aussi tout système de valeurs.

Ainsi l'espace se scinde-t-il désormais entre « réalité » et « virtualité », dans un brouillage référentiel (la réalité virtuelle, le cyberspace, *etc.*) parfois difficile à supporter (4.2). L'indéterminisme quantique ou la dématérialisation de la matière (CLIVAZ, 2014 : 13-35) aboutissent non seulement à « une nouvelle sensibilité corporelle » (CASILLI, 2005 : 202), mais également à la création de « non-lieux » à la frontière entre fantastique et merveilleux<sup>39</sup>. Ce nouvel « esthétisme qu'est le fantastique » (VIEGNES, 2006 : 13) démultiplie les visions, en fusionnant les « espaces » de nombreux genres, comme la légende, le conte, la fable, le roman urbain et, bien évidemment, le mythe. De la même manière, le temps ne cesse d'être transformé, métamorphosé, éclaté tant les schémas évolutifs et itératifs s'imbriquent dans un indéterminisme ouvertement affiché<sup>40</sup>. **Cette mise en perspective de toutes les réalités en puissance, de toutes les dimensions accessibles par l'imagination, s'accorde parfaitement avec les axiomes de la physique actuelle et participe à cette révolution (ce retournement) intellectuelle.**

L'un des grands intérêts de **la SF est qu'elle s'efforce d'exposer ce renouvellement total de nos connaissances**, de « dessiner » les contours possibles<sup>41</sup> de multivers à découvrir, d'accepter ce renversement conceptuel. **Ainsi, les super-héros traduisent-ils cette nécessaire réorganisation des éléments d'une nouvelle cosmogonie** et le besoin de maîtriser, envers et contre tout, cet Infini inintelligible. En ce sens, **ces dieux fondent véritablement une mythologie urbaine moderne** et assurent - rassurent - le mortel en lui attribuant une nouvelle place, un rôle, une mission (1.2). Face à la destruction de l'ancien monde<sup>42</sup>, face à la perte totale de repères, les super-héros incarnent ce besoin fondamental de tout homme de connaître ses origines, de se sentir protégé, d'appartenir à une même famille, d'être relié par un seul et unique destin, dessein. Et le retour en force de ces figures paternelles (ou maternelles), à l'heure d'une société laïque de plus en plus agnostique, ne trahit-il pas ce sentiment de manque à combler, d'ordre à rétablir et le rêve d'une totalité recouverte ?

---

<sup>38</sup> Transition du modèle géocentrique à celui héliocentrique.

<sup>39</sup> Le fantastique, du grec « *phantasein*, dont dérive *phantasma* et *phantastikon*, se réfère originellement à la manifestation sensible, c'est-à-dire [...] visible, de l'irréel, ou du moins de l'immatériel », tandis que le merveilleux « présente plutôt le surnaturel comme réel et indubitable au sein de la fiction » (VIEGNES, 2006 : 17 / 219). Ainsi, le merveilleux peut-il être considéré comme une sphère, indépendante de notre vie « réelle », et possédant ses propres règles, tandis que le fantastique se caractérise par l'intrusion d'un événement surnaturel dans notre « réalité ».

<sup>40</sup> Entre prolepses et analepses, entre temps inversé, démultiplié, relativisé, reproduit en boucles ou annihilé, la temporalité narrative de la SF mériterait un traitement particulier.

<sup>41</sup> Selon « l'agréable folie envisageant que toute chose possible doit nécessairement exister » (LUMINET et LACHÏÈZE-REY, 2016 : 208).

<sup>42</sup> La découverte de la relativité générale et de la fusion de deux notions que l'on croyait jusque-là séparées (l'« espace » et le « temps ») peut être rapprochée du renversement de Cronos, tandis que l'apparition de la physique quantique, et d'une nouvelle domination sur la matière, peut suggérer l'avènement de Zeus.

## 4. Le miroir de notre société

Parallèlement à ces influences directes de ces « justiciers » sur notre monde, quelques traits particuliers, ou effets secondaires, se dévoilent sous le masque des super-héros. Véritables miroirs de notre société, ces méta-humains condensent les grandes thématiques de notre temps, mais aussi ses craintes, sa fragilité ou ses paradoxes. Et même sous le sceau apparent d'un costume désuet ou de clichés surannés, les FLASH et autres SURFER D'ARGENT sont bien davantage qu'une distraction un peu naïve, le reflet de nos aspirations et de notre nature humaine.

### 4.1 Rira bien qui rira le dernier

« Les abdos du héros, c'est pas du Nutella. »

« Il ne porte pas de lunettes, attribut réservé aux intellos poussiéreux. »

« ZORRO doit vraiment les avoir en acier pour ne pas se les écrabouiller en sautant sur son cheval du haut du deuxième étage. »

« Même en cas de plongée sous-marine, le rouge à lèvres tient le coup. »

« Chaque fois que Bruce Banner se transforme en l'incroyable HULK, ses vêtements explosent sous l'effet d'une prodigieuse dilatation corporelle, sauf, Dieu merci, son incroyable caleçon. » (MIGNAVAL, 2012 : 64 / 124 / 189 / 100)

Osons l'avouer, cette galaxie de super-héros américains n'est pas véritablement prise au sérieux par le public adulte européen. Souvent considérés comme des gros-bras sans cervelle, on se plaît à se gausser de ces *musclors* qui, malgré un âge avancé, continuent à s'habiller en chauve-souris et à ne pas faire le ménage après avoir bombardé la moitié d'une métropole. A commencer par SUPERMAN (encore lui) et son fameux slip rouge porté sur son collant, tenue qui ne correspond absolument plus aux codes vestimentaires actuels<sup>43</sup>. Cependant, ces grands costauds sont également capables d'auto-dérision. Car, et on l'oublie souvent, **les premiers comics étaient... comiques**. Fort heureusement, cet esprit humoristique n'a jamais totalement disparu du genre, comme le prouve l'évolution de notre Kryptonien qui, de la création de son « mythe » (GORDON, 2017) jusqu'à « sa » dernière méga-production<sup>44</sup> a conservé, dans des proportions diverses il est vrai, son sens de la plaisanterie.

---

<sup>43</sup> Cf 1.2. C'est la raison pour laquelle le nouveau SUPERMAN s'est débarrassé de son caleçon ringard (ou au moins ce dernier n'est-il plus visible). Par contre, et suivant le symbolisme lié aux tenues des chevaliers et des gentilshommes, il conserve sa longue cape, toujours aussi rouge et impériale.

<sup>44</sup> Même dans un film jugé plus sombre comme *Batman V Superman, (L'Aube de la justice, 2016)*, l'humour est présent (par exemple, Alfred répond à un BATMAN qui se plaint « de se traîner avec l'âge » par ses propos : « Vous êtes trop vieux pour mourir jeune, pas faute d'avoir essayé »), tandis que Clark Kent ne manque jamais une occasion « d'asticoter » Lois (*in Lois et Clark : Les Nouvelles Aventures de Superman, 1993-1997*), ou de regarder, grâce à sa vision X, ce qui se trame sous la blouse de sa journaliste préférée.

Sans revenir sur l'importance du rire dans le développement des pensées, de « cet instrument de liberté et de vérité » si bien décrit dans *Le Nom de la Rose* d'Umberto Eco (PERRIN, 1999), cette prise de distance intégrée dans l'œuvre elle-même est riche de sens. **Car si le rire des spectateurs s'amusant de ces êtres un tantinet burlesques peut être compris comme la revanche de l'homme envers ces anomalies de la nature**, comme un correctif à apporter suite à l'inadéquation ressentie entre deux mondes opposés (BERGSON, 2007), celui produit par les super-héros eux-mêmes résonnent davantage comme une stratégie sagement murie. Certes, il semble logique qu'un ΒΑΤΜΑΝ (totalement humain) ait développé cette aptitude propre à l'homme, tandis qu'il faut satisfaire les attentes d'un public toujours avide d'un peu d'humour. Mais cette empathie générée par des créatures sur-naturelles - et même des androïdes - ne correspond-elle pas aussi à **l'humanisation des productions technologiques, à la familiarisation par le plus grand nombre d'instruments bioniques, à l'acceptation d' « éléments » étrangers dans notre sphère intime ?**

Sans doute, cette vision accorde-t-elle une place trop importante au machiavélisme posthumaniste (3.3) et, peut-être, **faut-il voir dans ce témoignage d'humanité qu'est le rire, la conséquence d'un anthropomorphisme intrinsèque à notre statut**<sup>45</sup>. Et peut-être aussi que cette complicité provoquée entre ces surhommes du futur et l'homme du 21<sup>e</sup> siècle n'a-t-elle comme unique but que celui de développer le potentiel individuel, de fournir l'assurance que chacun peut, à son tour, devenir le héros de sa propre vie. Mais quel que soit l'objectif désiré ou l'effet atteint, - mise en abîme, apprivoisement psychologique, prise de confiance, *etc.* - **le rire est et restera une composante fondamentale des descendants des comics, ainsi qu'une arme magistrale**, aussi redoutable que le marteau de Thor.

## 4.2 Nan, j'grandirai pas !

Une autre critique est souvent adressée à l'encontre de ces superproductions. Car, et concomitamment à cet apprentissage par imitation (3.2), devant permettre à l'adolescent de devenir un adulte responsable à la personnalité affirmée, **un processus inverse de déresponsabilisation peut s'opérer**. En s'enfermant dans un univers enfantin, les *geeks* (ces passionnés d'informatique, de SF ou de jeux vidéos) peinent ainsi à se réaliser au quotidien, au risque de se transformer en *Tanguy*, ces adultes qui refusent<sup>46</sup> de quitter le domicile parental et d'assumer leurs devoirs. Parce qu'il y aura toujours quelqu'un pour les sauver, ou parce que la vie réelle ne pourra jamais être aussi trépidante que celle proposée à l'écran, ces jeunes se calfeutrent dans un monde virtuel. Ainsi, et paradoxalement, **ces hyperconnectés sont déconnectés d'avec leur propre existence** et se dépersonnalisent. Ce retard de la maturité chez un nombre de plus en plus important d'éternels adolescents - entre procrastination et frustration<sup>47</sup> - a des conséquences néfastes et durables sur un système démocratique basé sur la vie en communauté et la solidarité.

---

<sup>45</sup> L'homme ne peut, effectivement, que produire des réalisations à son image.

<sup>46</sup> Notons encore que beaucoup de jeunes vivent encore chez leurs parents à un âge avancé (ou retournent chez eux à l'instar de la génération boomerang) non pas par choix, mais par obligation économique.

<sup>47</sup> Convaincus d'être « super » ou spéciaux, ces jeunes confrontés aux limites de leurs pouvoirs dans la vie réelle se sentent frustrés et perdent l'estime de soi. Face à cette inadéquation et/ou à cette souffrance, le retour à la vie virtuelle sonne comme la seule échappatoire possible, les enfermant, dans un cercle vicieux, dans une déréalisation addictive, dans une spirale dépressive.

Cette résultante indirecte de la pop-culture nous éclaire ainsi sur certaines conséquences inattendues du « progrès » scientifique. Car non seulement **ces nouvelles technologies**, devant nous permettre de gagner du temps, **se révèlent tout à fait chronophages<sup>48</sup> et liberticides**, mais le rapprochement entre les hommes (aussi bien aux niveaux géographique qu'émotionnel) tant espéré ne s'est jamais produit. Pire ! Jamais, par le passé, l'individualisme n'a été autant fort qu'à l'heure des réseaux sociaux, et jamais l'*homo informaticus* ne s'est-il senti aussi seul que dans cette société super-technique et... super-ficielle. Face à cette ultra-moderne solitude<sup>49</sup>, « l'héroïsation [ne constituerait-elle pas] un mécanisme de défense légitime, une adaptation à un contexte social délabré » (CYRULNIK, 2016) ? **Et comment, désormais, récupérer cette génération de Peter Pans**, engoncée dans une gadgétisation technologique, indifférente au bien commun et inconsciente de la portée de son immobilisme ?

### 4.3 L'ombre de la terreur

Mais plus intéressante encore est **la recrudescence de ces super-héros ces dernières années ainsi que leur évolution**. Les raisons ayant poussé le « vortex hollywoodien » à déverser autant d'extra - et supra - terrestres spectaculaires sont multiples : les énormes progrès réalisés au niveau des effets-spéciaux et des images numériques, ainsi qu'un goût de plus en plus marqué pour le macabre et l'épouvante<sup>50</sup> ont joué un rôle certain dans ce choix. Ainsi, et dans la prolongation indirecte des films d'horreur<sup>51</sup> ou des mouvements gothiques, ce « boom » de la violence<sup>52</sup> peut désigner une tendance socio-culturelle, **un retour de l'homme vers une bestialité ancestrale** que WOLVERINE - le plus aimé des super-héros - incarne parfaitement. Dans la lignée du FAUVE, ou de LA PANTHÈRE NOIRE, ce loup<sup>53</sup> - ou loup garou - possède un squelette et des griffes d'adamantium, une capacité de cicatrisation et une force hors normes, ou des sens (comme l'odorat) surdéveloppés.

**Mais il s'agit surtout d'un mutant, à la fois homme, animal et machine, d'une férocité souvent incontrôlable** qui le pousse à commettre des actes de vengeance, plusieurs carnages et à tuer sa femme (tout comme Hercule). Le succès phénoménal de ce prédateur d'une rare fureur dans les films du genre ne signe-t-il pas **le renouveau « d'une éthique virile qui érige la force brutale en modèle de comportement, [...] d'une nouvelle culture de la violence »** (MUCHEMBLED, 2008 : 16) ? Cette créature de l'ombre, ce *freak* (monstre), reflète-t-il le complexe œdipien ou le besoin d'un homme castré par la libération de la femme de recouvrer sa masculinité et son identité guerrière (COLLECTIF, 2016 / 2) ? **Et WOLVERINE engendre-t-il la violence<sup>54</sup> ou la conjure-t-il ?**

---

<sup>48</sup> Voici un exemple de chronophagie cité par C. Allègre : « Dans le laboratoire que j'ai dirigé pendant trente ans [...], les chercheurs, séparés par deux bureaux, communiquent *via* Internet ! Ils ne font plus l'effort d'aller parler avec leurs collègues. La fraternité a disparu et, avec elle, le travail d'équipe. Tout le monde est suroccupé à lire et à répondre à ses e-mails, voire à consulter tel ou tel article dont l'intérêt est secondaire » (ALLÈGRE, 2009 : 265).

<sup>49</sup> Pour reprendre le titre d'une chanson d'Alain Souchon (1988).

<sup>50</sup> Comme le prouve le nombre impressionnant de scènes mortuaires ou d'autopsies cinématographiques, notamment dans des séries telles que *Bones* (Hart HANSON) ou *Six Feet under* (Alan BALL).

<sup>51</sup> A voir, le documentaire *Dans Les Entrailles de la Hammer* (2017, réalisation de Jérôme KORKIKIAN).

<sup>52</sup> Gardons également à l'esprit que ces films d'action sont une adaptation, « une version plastique du film de guerre » (COLLECTIF, 2009 : 123).

<sup>53</sup> Bien que « wolverine » désigne le glouton ou le carcajou (animal de la taille d'un petit ours), son homonymie avec *Wolf* l'apparente au loup.

<sup>54</sup> En mai 2015, un jeune homme de 21 ans, fan de WOLVERINE, tue sa famille en lacérant sa mère, son beau-père et sa petite soeur de six ans de coups de couteau, avant de se donner la mort ([http://www.20min.ch/ro/news/faits\\_divers/story/20437153](http://www.20min.ch/ro/news/faits_divers/story/20437153)).

En outre, il ne faut pas oublier ici que **le traumatisme du 11 septembre 2001** a profondément ébranlé les consciences ainsi que la suprématie américaine. **Ces blockbusters seraient ainsi l'une des réponses à ces actes barbares<sup>55</sup>**, un moyen à la fois de combattre ses peurs, de se redonner courage, d'afficher sa force et de laver l'affront terroriste, au moins à l'écran. D'ailleurs, une autre tendance peut-être relevée et accrédite cette thèse : **le super-héros, d'habitude solitaire, opère désormais au sein d'une équipe, d'une famille**, comme si, devant la menace grandissante, il faut unir ses forces et faire preuve de solidarité. Et, dernière évolution en date, de simples mortels peuvent apporter leur aide à ces colosses aux pieds d'argile, tandis que *Logan* (2017 / WOLVERINE), vieilli et affaibli, meurt, emportant dans la tombe plus qu'un super-héros, l'horreur d'une violence effrénée. Le futur de ces êtres de légende passerait-il par « la catégorie des super-héros ordinaires<sup>56</sup> » (COLLECTIF, 2009 : 140), par le glissement d'un univers fantasmé vers une réalité devenue si incroyable, si irréaliste, qu'elle ne justifie plus le fantastique ?

De la sorte, et parmi tous les traits de société que ces personnages reflètent<sup>57</sup>, **cette responsabilisation marque l'âge adulte des super-héros, mais aussi une certaine prise de conscience d'une collectivité meurtrie, en pleine crise d'identité**, et s'apercevant de ses faiblesses. Tous les scénarios post-apocalyptiques (auxquels nous pouvons apparenter les scènes de destruction massive) illustrent ce besoin de se confronter à ses limites, à cette « zone d'entre-deux-morts » (BÉGIN, 2010 : 178-179) qu'il faut traverser pour survivre. Ce nombre record de « Titans » signifie ainsi bien plus qu'un simple divertissement d'adolescents en mal de sensations fortes, mais bel et bien **l'essai de réenchantement d'un monde plus fragile qu'il n'y paraît, le besoin d'exorciser ses démons, la volonté de restaurer le rêve américain.**

---

<sup>55</sup> Les références à cet attentat au cinéma sont nombreuses, comme en témoigne l'affiche de *The Dark Knight* (2008), montrant BATMAN devant une tour frappée par le signe d'une chauve-souris de feu. Cependant, cette réaction peut paraître étonnante, car les terroristes se sont vraisemblablement inspirés de ces fictions afin de fomenter leurs attaques, tandis que ni CAPTAIN AMÉRICA, ni aucun autres X-MEN ne sont venus en aide ce jour-là aux New-Yorkais. Concernant cette « ambiguïté référentielle du désastre après le 11 septembre 2001 », cf. SOULADIÉ (2016).

<sup>56</sup> Comme le furent les sauveteurs - pompiers, médecins ou simples anonymes - lors du 11 septembre.

<sup>57</sup> De la sorte, « SUPERMAN symbolise l'enfance, BATMAN la surveillance, HULK la guerre, IRON MAN le capital, etc. ». Cf. à ce sujet COLLECTIF (2016 / 3) ou ROGEL (2012).

## CONCLUSION

Il n'y a aucun doute ! Les super-héros agissent comme de véritables condensateurs de tendances sociales et cristallisent les tensions, les doutes ou les espérances d'une société numérique en proie à des contradictions et des problématiques de plus en plus complexes (car intriquées, globalisées). Ces révélateurs de notre condition méritent ainsi toute notre attention, d'autant plus qu'ils envahissent notre imaginaire par le biais de multiples médias. **Car ces archétypes de notre inconscient collectif jouent un rôle prépondérant dans la formation de nos croyances et donc, dans la gestion de nos choix et la réalisation de nos actes.**

Alors, faut-il en avoir peur ? Ne sommes-nous pas en train de nous laisser phagocytter par ces mirages aux capes scintillantes, par l'illusion d'un fantôme posthumaniste ? Entre propagande idéologique et défense de valeurs refuge, entre apologie d'une science dévoyée et apprentissage d'un nouveau paradigme, le visage de ces Hercules modernes est double, trouble. **Le constat de l'ambivalence de personnages jugés si « parfaits » doit ainsi nous inciter à redoubler de vigilance et à faire preuve d'esprit critique.** Car si nous pouvons aisément comprendre qu'une population en prise avec le terrorisme et l'effondrement de son rêve ait réveillé ses êtres de légende, ses « stars » afin de restaurer ses étoiles et de retrouver l'espoir, nous pouvons nous interroger quant à la pertinence de suivre aveuglément ce modèle. Libre à nous de choisir ... Créons-nous des Prométhées, au service de l'homme, ou des créatures de FRANKENSTEIN, qui le détruiront ?

Parce que les couleurs de la vie réelle ne se déclinent pas qu'en blanc et noir, en gentils et méchants, il faut sans doute privilégier un juste milieu en adoptant le meilleur de ces super-héros, et en expliquant aux nouvelles générations ce qui se cache sous leurs masques. Sachons également garder en mémoire que ceux-ci sont les descendants de nos héros, de nos dieux, dont le but premier est de créer des liens, un pont, entre l'Absolu et l'homme, mais aussi entre l'homme et son semblable. Ainsi, et pour répondre à notre question initiale, si nous devons avoir peur, il s'agit bien d'avoir peur de nous-mêmes, et non de ces Super-Puissants. Et, plutôt que de crier à l'overdose en apprenant la sortie d'un n<sup>ième</sup> *blockbuster*, ne boudons pas notre plaisir à contempler ces athlètes d'un nouveau genre et amusons-nous plutôt à découvrir, sous les traits d'un x<sup>ième</sup> mutant, les variations constantes d'une société en perpétuelle ...mutation.

La suite au prochain épisode...

## BIBLIOGRAPHIE<sup>58</sup>

- \* ACHOUCHE Mehdi : 2013 : *L'Utopisme technologique dans la science-fiction hollywoodienne, 1982-2010* : transhumanisme, posthumanité et le rêve de « l'homme-machine », Thèse, Université de Grenoble, [https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00779615/file/20686\\_ACHOUCHE\\_2011\\_archivage.pdf](https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00779615/file/20686_ACHOUCHE_2011_archivage.pdf).
- ALLÈGRE Claude, 2009 : *La Science est le défi du 21e siècle*, Paris, Plon.
- BÉGIN Richard, 2010 : « L'Horreur post-apocalyptique ou cette terrifiante attraction du réel », *Cinémas* N° 202-3, pp.165 -191.
- BERGSON Henri, 2007 (1940) : *Le Rire*, Paris, P.U.F.
- \* BOGLIONI Pietro, 2008 : « Du Paganisme au christianisme, La mémoire des lieux et des temps », *Archives de sciences sociales des religions*, N° 144, <https://assr.revues.org/17883>.
- BONHOMME Marc, 1998 : *Les Figures clés du discours*, Paris, Seuil.
- BOUCHER François, 2008 (1965) : *Histoire du costume en Occident, des origines à nos jours*, Paris, Flammarion.
- CASILLI Antonio, 2005 : « Les Avatars bleus », *Communications*, Vol. 77, pp. 183-209.
- CATELLIN Sylvie, 2006 : « Le Recours à la science-fiction dans le débat public sur les nanotechnologies : anticipation et prospective », *Quaderni*, N° 61, La fabrique des nanotechnologies / The construction of nanotechnologies, pp. 13-24.
- CHANET Jean-François, 2000 : « La Fabrique des héros. Pédagogie républicaine et culte des grands hommes, de Sedan à Vichy », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, N° 65, pp. 13-34.
- CHARTERIS Leslie, 1946-1966 : différents volumes sous le titre *Simon Templar, Le Saint*, Paris, Arthème Fayard.
- \* CLIVAZ Clara, 2014 : *Images rhétoriques et visions de l'Univers dans la vulgarisation scientifique*, Université de Berne, thèse, [http://www.zb.unibe.ch/download/eldiss/14clivaz\\_c.pdf](http://www.zb.unibe.ch/download/eldiss/14clivaz_c.pdf).
- \* CNRTL : Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, <http://www.cnrtl.fr>.
- COLLECTIF, 2016 : *Héros qui comme Ulysse*, Paris, Flammarion.
- COLLECTIF, 2016 / 2 : *The X-Men films, A cultural analysis*, Londres, Rowman & Littlefield.
- COLLECTIF, 2016 / 3 : *Vies et morts des Super-héros*, sous la direction de De Sutter Laurent, Paris, P.U.F.
- COLLECTIF, 2009 : *Du Héros aux Super héros, Mutations cinématographique*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle / Théorème.
- COLLECTIF, 2007 : *Super / Heroes, From Hercules to Superman*, Washington, New Academia Publishing, par W. Haslem, A. Ndalianis, C. Mackie.
- COLLECTIF, 1998 : *Vivre au Moyen Age*, Paris, Editions Tallandier.
- COLLECTIF, 1982 : *Dictionnaire des symboles, mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, sous la direction de Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, Paris, Robert Laffont / Jupiter.
- CYRULNIK Boris, 2016 : *Ivres paradis, bonheurs héroïques*, Paris, Odile Jacob.
- DELBECQUE Eric, 2014 : *Les Super-héros pour les nuls*, Paris, First Editions.
- DESROCHES NOBLECOURT Christiane, 2005 : *Le Fabuleux Héritage de l'Egypte*, Paris, Editions Télémaque.
- \* DUMAS Alexandre, 1846 : *Le Comte de Monte-Cristo*, [https://fr.wikisource.org/wiki/Le Comte de Monte-Cristo](https://fr.wikisource.org/wiki/Le_Comte_de_Monte-Cristo).
- ECO Umberto, 1993 (1978) : *De Superman au Surhomme*, Paris, Editions Grasset et Fasquelle.
- FERRY Luc, 2016 : *La Révolution transhumaniste, Comment la technomédecine et l'uberisation du monde vont bouleverser nos vies*, Paris, Plon.
- FLAHUTEZ Fabrice, 2014 : « Le Surréalisme en exil et les comics américain à l'épreuve du mythe », in Collectif, *Mythologies et mythes individuels à partir de l'art brut*, Paris, Presses Universitaires du Septentrion, pp. 183-196.

---

<sup>58</sup> La date d'édition originale est indiquée entre parenthèses, notamment dans le cas de réédition d'un ouvrage ancien. Les références électroniques sont précédées par un astérisque.

- FLORI Jean, 1984 : « Les Origines de la chevalerie », *Cahiers de civilisation médiévale*, N° 108, pp. 359-365.
- FOURNIER Xavier, 2014 : *Super-Héros, une histoire française*, Paris, Huggin & Munnin.
- GIRBEA Cătălina, 2003 : « Royauté et chevalerie céleste à travers les romans arthuriens (12<sup>e</sup>-13<sup>e</sup> s.) », *Cahiers de civilisation médiévale*, N° 182, pp. 109-134.
- GORDON Ian, 2017 : *Superman: The Persistence of an American Icon*, New Brunswick, Rutgers University Press.
- KLEIN Etienne, 2010 : *Discours sur l'origine de l'Univers*, Paris, Flammarion.
- KOYRÉ Alexandre, 2003 (1957): *Du Monde clos à l'univers infini*, Paris, Gallimard.
- \* LEBEL Geneviève, 2016 : *La Représentation féminine au sein du genre de super-héros américain du XXI<sup>e</sup> siècle*, Mémoire, Université du Québec à Montréal, <http://www.archipel.uqam.ca/8849/1/M14490.pdf>.
- \* LEBLANC Maurice, 1907 : *Arsène Lupin gentleman-cambrioleur*, [https://fr.wikisource.org/wiki/Arsène\\_Lupin\\_gentleman-cambrioleur](https://fr.wikisource.org/wiki/Arsène_Lupin_gentleman-cambrioleur).
- LE GOFF Jacques, 2004 : *Héros du Moyen Âge, le Saint et le Roi*, Paris, Gallimard / Quarto.
- LE ROUGE Gustave, 1986 (1911-1912) : *Le Mystérieux Docteur Cornélius*, in *Gustave le Rouge*, documents réunis par Francis Lacassin, Paris, Robert Laffont.
- LUMINET Jean-Pierre et LACHIÈZE-REY Marc, 2016 (2005) : *De l'Infini, Horizons cosmiques, multivers et vide quantique*, Paris, Dunod.
- MAIGRET Eric, 1995 : « « Strange grandit avec moi, Sentimentalité et masculinité chez les lecteurs de bandes dessinées de super-héros » », *Réseaux*, Vol.13, N° 70, pp. 79-103.
- MIGNAVAL Philippe, 2012 : *Tous les Clichés du cinéma, Répertoire malicieux des poncifs et invraisemblances du 7<sup>e</sup> Art*, Villeneuve-D'Asq, Fetjaine.
- MOREAU Roland, 2010 : *L'Immortalité est pour demain / Les Nouveaux Chemins de la science*, Paris, François Bourin Editeur.
- MUCHEMBLED Robert, 2008 : *Une Histoire de la violence, De la fin du Moyen Age à nos jours*, Paris, Seuil.
- NIETZSCHE Friedrich, 2010 (1883): *Ainsi parlait Zarathoustra*, Paris, Le livre de Poche.
- \* PAREDES Laurie, 2014 : *Transhumanisme et Cellules Souches : Travail à la frontière de la gériatrie biomédicale*, Mémoire, Département de Communication, Université de Montréal, [https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/11642/Paredes\\_Laurie\\_2014\\_memoire.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/11642/Paredes_Laurie_2014_memoire.pdf?sequence=2&isAllowed=y).
- PERRIN Michel, 1999 : « Problématique du rire dans *Le Nom de la Rose* d'Umberto Eco (1980) : de la Bible au 20<sup>e</sup> siècle », *Bulletin de l'Association Guillaume Budé : Lettres d'humanité*, N° 58, pp. 463-477.
- PRÉVOST Maxime, 2013 : « Arsène Lupin hors jeu : Maurice Leblanc et le « complexe de Holmes » », *Études littéraires* N° 441, pp. 41-54.
- ROGEL Thierry, 2012 : *Sociologie des Super-Héros*, Paris, Hermann.
- ROSENBERG Robin S., 2013 : *What is a Superhero ?*, New York, Oxford University Press.
- ROUSSEAU Jean-Jacques, 1780-1789 (1751) : « Discours sur cette question : quelle est la vertu la plus nécessaire aux héros ? », *Collection complète des œuvres*, Genève, Vol. 7, N° 4.
- SAROGLOU Vassilis, 2006 : « Saints et héros : vies parallèles et psychologies spécifiques », *Revue théologique de Louvain*, 37<sup>e</sup> année, fasc. 3, pp. 313-34.
- SIMON Marcel, 1955 : *Hercule et le Christianisme*, Paris, Les Belles Lettres.
- \* SOULADIÉ Vincent, 2016 : « Le Super-héros hollywoodien et l'ambiguïté référentielle du désastre après le 11 septembre 2001 », *IdeAs*, <https://ideas.revues.org/1548>.
- VAUCLAIR Sylvie, 2006 : *La Naissance des éléments, du Big Bang à la Terre*, Paris, Odile Jacob.
- VIEGNES Michel, 2006 : *Le Fantastique*, Paris, Flammarion.
- ZUMTHOR Paul, 1972 : *Essai de poétique médiévale*, Paris, Seuil / Poétique.