

Vies et morts des super-héros

PERSPECTIVES CRITIQUES
Collection fondée par Roland Jaccard
et dirigée par Laurent de Sutter

Laurent de Sutter

VIES ET MORTS
DES SUPER-HÉROS



ISBN 978-2-13-073512-0

ISSN 0338-5930

Dépôt légal — 1^{re} édition : 2016, janvier

© Presses Universitaires de France, 2016

6, avenue Reille, 75014 Paris

Le plus grand des enfants (Superman, 1938)

Steven Lambert

Longtemps les cinémas ont abrité dans leurs salles un épais rideau qui habillait leurs écrans. D'un rouge moins éclatant que celui du cirque mais aussi profond que ceux du théâtre ou du music-hall, il avait la prétention de les résumer tous et d'en faire l'écrin pour une page vierge dans l'histoire des arts du spectacle. On ne tarda d'ailleurs pas à orner ce nouveau costume, taillé sur mesure à partir des chutes de ses prédécesseurs, de toutes sortes de réclames et autres logos. Signe que le trésor de guerre et la relique avaient encore un peu plus perdu de leur aura et devaient désormais compter eux aussi avec les images de cet autre art de masse qu'est la publicité. Pour un temps, rentrer enfant dans une salle de cinéma, c'était ne pas trop savoir où on avait mis les pieds. Le cinéma montrait à tous, fièrement et encore maladroitement, d'où, avec et après qui il venait. Il réitérait à chaque séance cette promesse et ce pacte passés avec chaque spectateur que le spectacle continuerait toujours, entre et après chaque remontée ou

descente de rideau. Il y avait et il y aura toujours un film caché derrière mais aussi sur chaque morceau de tissu.

La légende veut que par une chaude nuit d'été Superman soit apparu en rêve à Jerry Siegel et que l'adolescent, une fois réveillé et revenu de son voyage parmi les étoiles, ait couru retrouver son meilleur ami Joe Shuster afin que celui-ci puisse donner forme à ce qu'il avait vu et ainsi fixer une fois pour toutes, avant que cette vision ne s'évanouisse, ce qu'il avait ramené avec lui. Que les deux comparses expliquent plus tard avoir modelé leur héros d'après Douglas Fairbanks et Harold Lloyd, ou nommer son double d'après Clark Gable et Kent Taylor, ne change rien à l'affaire : Superman était déjà *en puissance* une idée, une promesse et un rêve de cinéma. Car si le propre de tout rêve et de toute image est bien, comme tous les enfants le savent, de chercher à se réaliser, de grandir en prenant vie dans les cœurs et dans les têtes de ceux qui l'auront aussi vu jusqu'à devenir vrai, alors Superman est bien à la fois le rêve d'une image parfaite et l'image parfaite du rêve. Quelques grands traits, trois couleurs primaires et une lettre comme autant de repères pour la mémoire et de prises pour son idée. Un rêve sans âge fait par plusieurs à l'instar du cinéma, une étrange transmission émise à la vitesse de la lumière puis captée par deux grands enfants pour être projetée à la bienveillante attention de tous les autres, une bonne nouvelle.

Or avant d'être ce rêve d'un dieu fait homme et dissimulé aux yeux de tous sous les traits d'un reporter, *le* Superman aura été ce fantasme d'un homme se prenant pour un dieu. Car l'étoile sous laquelle est né Bill Dunn et qui domine sa triste histoire ne compte pas parmi celles dans lesquelles Siegel plongera cinq ans plus tard son regard. C'est la lourde Étoile Absinthe qui prit en Amérique le nom de Grande Dépression et dans les lointaines terres d'Europe celui de nazisme, celle-là même qui jeta sur les routes, suite à la « crise » de 1929, des millions de nouveaux pauvres comme lui, le vagabond, condamnés à ne voir le monde que depuis les files d'attente grandissantes des soupes populaires. Parue en janvier 1933 sous le titre *The Reign of The Superman*¹, déjà écrite par Siegel et illustrée par Shuster, l'histoire de Dunn raconte sa rencontre fortuite dans une de ces files avec un scientifique nommé Ernest Smalley. Scientifique qui le dotera à son insu de pouvoirs télépathiques dont Dunn fera usage pour son propre profit, enchaînant les escroqueries sur des victimes rendues consentantes, truquant les paris hippiques par sa clairvoyance du futur et, avant que son règne ne prenne fin par le meurtre de Smalley qui emportera avec lui le secret de sa potion aux effets limités, se préparant à déchaîner entre elles les armées du monde entier dans une guerre qui n'était alors

1. *Science Fiction : The Advance Guard of Future Civilization*, vol. 3, Cleveland, fanzine auto-publié, 1933 ; l'histoire est signée du nom d'emprunt de Siegel, Herbert S. Fine, forgé à partir du prénom d'un cousin et du nom de jeune fille de sa mère.

encore que science-fiction. Revenu d'une soif de richesse et de vengeance dictée par son temps, d'un fantôme devenu vrai mais sans réel auteur ou coupable et surtout sans traces, à l'image de ses méfaits, Dunn reprendra à nouveau la place qu'il avait cru quitter dans une de ces *breadlines*.

Que l'arrivée depuis une étoile cette fois lointaine du bienfaiteur de l'humanité ait été d'abord annoncée et appelée par l'insigne et absurde élection d'un inconnu, ici un vagabond mais là-bas un peintre raté bien réel, en tout cas l'homme du ressentiment, devait donner à Superman et à son image tout le poids d'un fétiche dans un exorcisme collectif. Pour s'en convaincre il suffirait désormais de tenir entre ses mains et d'ouvrir un *comics*, pour voir défiler et suivre case après case ce ruban d'un rêve qui ne s'arrête plus, la lumineuse image de celui qui ne devrait plus son élection, son rang de symbole, qu'au choix du Bien et du bien de tous dont il avait fait sa vocation. Telle un petit talisman, dissimulable dans un cartable d'enfant et reproductible à souhait par la magie de l'imprimerie à grand tirage, cette image ne nous quitterait désormais plus. Car s'il faut bien une image pour en chasser une autre, s'il faut pour qu'une image grandisse et prouve sa valeur en se révélant que les autres retournent dans l'ombre, alors l'image du surhomme sortie de Bill Dunn et sa mauvaise étoile devaient s'éteindre. Lui le brouillon rejeté et resté sans suite ne devait plus trôner sur sa première double page, au-dessus de son histoire, que sous la forme d'une silhouette blanche

évidée de tout trait distinctif, réduite à une tête chauve comme Lex Luthor finira par l'être lui aussi (tel le sup-pôt du fantôme de Dunn, cet autre nom secret de Superman), mangée par le décor d'une ville sans nom sur laquelle il aura cherché à s'élever et étendre ses mains diaphanes.

Cette clarté désirable de l'image, en précision comme en lumière, on la retrouve déjà à l'issue d'une petite expérience décrite par Søren Kierkegaard dans son *École du christianisme*¹. Il y proposait de mêler l'image du Christ à celles d'autres hommes célèbres, réels ou fictifs, figurant sur des cartes à jouer et de les montrer à un enfant. Ce jeu de cartes étalé sous les yeux d'un enfant qui découvre et sent par lui-même l'étrangeté de l'une d'elle traduit en effet assez bien ce que doit être la première rencontre avec toute image venue d'ailleurs. Car qu'est-ce que l'exemple inimitable d'un super-héros sinon, au-delà du paradoxe, cette *passion* qui aime l'œil et guide la main ? Ainsi y aurait-il toujours d'abord cette collection de beautés bizarres, puis ce montage entre plusieurs images placées sous un œil curieux et enfin ce choix fait par un enfant de n'en retenir qu'une et de la chérir comme elle nous aura, sans qu'on le sache encore, déjà choisi et chéri.

1. Søren Kierkegaard, « École du christianisme », *Œuvres complètes*, traduit par Paul-Henri Tisseau et Else-Marie Jacquet-Tisseau, t. XVIII, Paris, Éditions de l'Orante, 1982, p. 156-159 ; l'intégralité du passage en question aurait mérité d'être citée.

On ne le sait pas forcément mais Superman, s'il ne cesse depuis lors de se manifester, est bien né deux fois. Le hasard voulut qu'au cinéma, et par une étrange ressemblance avec Siegel et Dunn, ce soit le même Richard Donner qui prophétise son retour par un film avant de s'en faire l'artisan. Un retour annoncé lui aussi par une crise, crise dont nous ne sommes toujours pas quittes, mais également, chose plus surprenante, par un enfant. Celui qui prit la place du bébé mort-né des Thorne, un couple de diplomates, la nuit du 6 juin 1976, une nuit étrangement marquée par le passage d'une comète. C'est le désarroi et l'incapacité de Robert Thorne (Gregory Peck) à communiquer la terrible nouvelle à son épouse (Lee Remick) qui le poussera à adopter en secret l'enfant et à dissimuler à celle-ci, jusqu'au bout, le choix dont il porte seul l'entière responsabilité. Enfant du mensonge, sinon de la lâcheté, Damien (Harvey Stephens) mènera le couple à sa perte et à la mort, non sans avoir pris soin avant cela de faire disparaître tous ceux qui auront su lire les signes trahissant son vrai visage et les pouvoirs qu'il dissimule. Ce signe, c'est d'abord celui d'une époque placée elle aussi sous le règne du mensonge, ou plus précisément celui des « *politics* », comme en aura fourni l'exemple ininterrompu depuis (au moins) le Watergate des scandales politico-financiers, de toute la présidence Carter et au-delà. C'est cette nuit noire qu'est la politique, cette étoile mourante du pouvoir dont la queue a pour nom corruption, guerres, violence ou trahison, et qui plane encore au-dessus du monde lorsque la nais-

sance de Damien est annoncée. Celle qui lui permettra en toute impunité, voyageant sous le masque de cette innocence (l'enfance) à laquelle un monde rempli de coupables fait encore semblant de s'accrocher comme sa meilleure excuse et son dernier remords, de s'élever jusqu'au « sommet » de ce monde-ci et de finalement prendre place, un sourire en coin aussi terrible que mérité (ou entendu), parmi la famille présidentielle.

Si Bill Dunn était ce fantasme d'un homme se prenant pour un dieu, alors Damien est ce cauchemar d'un dieu mauvais fait homme, la seule réponse que nos tourments et nos fautes méritent. La triste leçon, et non l'exemple, que Damien cache et fait subir aux hommes, lui l'enfant qui ne s'exprime que par des cris, c'est que l'innocence comprise comme ce visage immuable et intouchable de l'enfance (qui ne grandit pas, n'apprend et ne donne rien) est ce qui nous tuera : notre plus grande faiblesse, une faiblesse mortelle, aura été de croire que nos enfants nous sauveraient du monde dont nous avons hérité et laissé inchangé. C'est ainsi que l'homme du ressentiment laisse sa place au cynique, à celui qui retourne les hommes entre eux et leurs faiblesses contre eux pour prendre le pouvoir. La lumière noire promise par la politique qui continue de rassembler les hommes pour mieux les diviser. Et même si Damien l'Antéchrist partage bien avec Kal-El d'être orphelin et adopté, d'être doté de pouvoirs dépassant l'imagination des mortels, d'être lui aussi à l'image de l'homme, c'est en en renversant la polarité. Damien, et non Lex Luthor, serait le

double maléfique parfait qu'il faut conjurer, le véritable *vilain* de Superman. C'est la possibilité de ce renversement, contenue dans toute annonce, augure ou présage, qui donne son nom au film de Donner, *The Omen* (1976)¹. Comme deux lectures possibles à tout moment d'un même message venu d'ailleurs, deux visions qui s'attirent et se repoussent, un choix qu'il nous est laissé de faire. Là où l'un prenait la place d'un mort et la répandait autour de lui (suicide, meurtre, décapitation, empalement), à l'image d'un monde devenu lui-même mortel pour des hommes menés par la peur et vivants sur son déni, l'autre viendrait pour nous apprendre à la déjouer et nous faire entrevoir le rêve d'un monde peut-être enfin débarrassé de celle-ci (et de la politique). Et si le *Superman* qu'il réalisera en 1978² répond à ce scénario catastrophe qu'est l'image achevée du monde politique en la figure de Damien, il le ferait à la fois en proposant une contre-image de l'enfant et en renouant un pacte avec les puissances oniriques d'émerveillement jadis recueillies dans ce premier numéro d'*Action Comics* en 1938.

1. La traduction française du titre par *La malédiction*, comme bien souvent, non seulement cède au sensationnalisme, mais tranche également toute l'indécision quant à la nature de Damien, sur laquelle repose la tension du film.

2. Donner avait tourné la matière pour deux films, mais fut pourtant débarqué par les producteurs sur le second pour cause de dépassement de budget et de planning, avant d'être remplacé par Richard Lester, le futur réalisateur de *Superman III*. Le second film, tel que Donner l'avait envisagé et auquel nous faisons référence, est ressorti en 2006 à l'occasion du *Superman Returns* réalisé par Bryan Singer.

La salle de cinéma dans laquelle nous arrivons une seconde fois est passée de couleurs, mangée par deux barres noires qui réduisent notre champ de vision. Le rideau gris qui s'ouvre sur l'écran cache mal l'époque d'où on l'a sorti et à laquelle il retournera vite. Un carton, lui aussi en noir et blanc, apparaît où l'on peut lire distinctement une date, « JUIN 1938 », tandis que la main délicate d'un enfant ouvre pour nous un *comics* posé religieusement sur une table et que sa voix commence à nous raconter une histoire, l'histoire telle qu'elle était déjà écrite et telle qu'elle semble se répéter, notre histoire. Celle d'un monde (encore une fois) en proie à « la crise, la peur et le désarroi » (*depression, fear and confusion*), un monde d'où toute vérité semble s'être absentée pour n'être plus qu'un mot dans la bouche de ceux qui la méprisent. Et cette voix sans visage qui résonne en nous comme celle d'un âge à moitié oublié, identique à celle qui en silence résonnait déjà dans nos têtes lors de nos lectures, cette voix donc récite la formule qui ramène à la vie depuis une table improvisée en autel, elle parle le secret connu des seuls enfants, elle invoque une deuxième fois pour nous celui qui quarante ans plus tôt avait entendu cette prière. Transformant cette couverture¹ sur laquelle un vaisseau spatial échappe

1. Cette couverture, censée fêter avec le film le quarantième anniversaire de Superman, ne reprend pourtant pas sa première et célèbre couverture le montrant soulever une voiture. Créée de toute pièce pour le film, elle offre bien sûr l'avantage de retarder l'image du super-héros, de la faire désirer encore un peu plus, mais peut également, selon nous, être lue à l'aune de la crise qu'elle rappelle et de l'histoire qu'elle

à la destruction d'une planète en quelque chose de plus qu'une image : un programme, une allégorie à déchiffrer par et pour nous-mêmes. Ainsi tout était vrai. Tout devait redevenir vrai.

Ouvrir un film par l'ouverture conjointe du Livre et d'un écran, le prolongement naturel de l'un dans l'autre, par ce tremblement d'une case sous la récitation d'un enfant jusqu'à ce qu'elle prenne vie et grandisse sous nos yeux (du 4:3 au Scope et du gris à la couleur), c'était pour Richard Donner sceller à nouveau un pacte avec chaque enfant dans chaque spectateur et livrer la clé ouvrant à la vérité de son super-héros. Cette vérité sans laquelle l'illumination et le sens d'une expérience de lecteur vieille de quarante ans sont voués à rester choses du passé, celle sans laquelle tout ce que nous verrons ne sera qu'incohérence et naïveté, la voici : Superman n'est pas seulement un rêve d'enfant, il est bien lui aussi un enfant. Là où Damien portait son enfance comme un costume destiné à tromper un monde avide de tromperies et de déceptions, Superman (Christopher Reeve) en ferait son plus beau secret, celui qu'il n'est plus seul à porter pour l'avoir (déjà) partagé avec le monde entier, pour l'avoir dissimulé aux yeux de tous en le rendant visible sur chaque chose et en le déposant en chacun.

Si Lex Luthor (Gene Hackman) n'est plus une menace mortelle pour Superman, c'est parce que l'enfance lui est,

raconte comme une image d'anticipation, un avertissement que le film s'emploie à conjurer.

comme aux autres, tombée dessus. Il est redevenu cet enfant qui ne sait appeler son assistante qu'en criant son nom, qui veut écrire le sien en grand, plus grand que tous les autres, sur une carte qui s'étend à ses pieds comme un tapis de sol. Celui qui passe son temps à rattraper les erreurs de son acolyte Otis (Ned Beatty) minant ses folies de grandeur pour n'avoir pas compris qu'elles en seront toujours le pendant nécessaire, qu'elles font d'eux une réincarnation de Laurel et Hardy. Car désormais le secret de Lex Luthor n'est plus de nourrir de la jalousie, du ressentiment ou de la haine envers Superman, toutes passions tristes qui n'ont plus leur place dans ce monde : son plus grand secret, si grand qu'il lui échappe peut-être, est d'être un vieil homme déguisé en jeune et un vieil homme qui cache un enfant. Les perruques dont il change sans arrêt, autant par caprice que par malice, sont son costume et son repaire souterrain, dont il vante la situation sous une prestigieuse avenue, rien d'autre qu'une immense chambre d'enfant, un coffre rempli de jouets inoffensifs pour son plus coriace partenaire de jeu. Lorsqu'il arrivera dans une cour de prison et ôtera enfin son costume pour révéler son célèbre crâne chauve, ce sera encore dans un geste emprunt à la fois d'un sens obscur du contre-pied comique et de cette fierté propre à celui qui n'a pas à se cacher de sa vieillesse, à celui qui continue d'en jouer¹.

1. Soit l'inverse de l'humiliation que subira le Capitaine Crochet (Dustin Hoffman) devant des enfants à la fin de *Hook* (1991), réalisé par Steven Spielberg. Ici la perruque ne change plus de forme ou de couleur, étant intégrée à l'image immuable

Car là où le monde est lui-même dans son enfance la violence n'est plus qu'un hors-champ réduit à ces mots qu'on écorche tant ils ne nous sont pas (plus) naturels, comme Lois Lane (Margot Kidder) incapable d'épeler correctement *massacre*, *rapist* ou *bloodletting*. C'est un monde offert à un enfant par son père pour qu'il mette les hommes sur le chemin d'une grandeur (*greatness*) qu'ils gardent encore en eux comme leur plus beau vœu et que cet enfant exaucera, comme le cadeau qu'il fera à son tour au monde, en le repeuplant d'enfants. Il fallait un enfant pour voir dans cette grandeur l'image qu'il connaît le mieux, la sienne, et un orphelin pour comprendre qu'avec cette révélation ce n'est plus seulement lui mais le monde entier qui verrait s'éloigner la peur d'être seul. Comme il faudrait un autre enfant pour voir que derrière le corset de son déguisement de reporter¹ comme derrière les bons mots dont il régale les criminels se cache un même dieu farceur, un enfant espiègle qui a pris le monde comme terrain de jeu et les autres comme complices. C'est ce que Lois a compris mieux que quiconque pour avoir dépouillé leur amour des oripeaux de l'hystérie et du drame en le transformant en ce jeu qu'on fait à deux. Elle à qui nous devons la nouvelle qu'un dieu

que veut voir perdurer Crochet et à laquelle il se raccroche comme à sa « dignité ». Elle ne sert plus à tricher et à jouer avec son identité, mais à (se) mentir sur son âge.

1. À l'image de ce monde trop étroit pour lui et sur lequel il se cogne sans arrêt, malgré ses grandes lunettes. Lunettes devenues elles aussi un accessoire comique, plutôt que le signe d'une supériorité intellectuelle ou la métonymie d'un masque. Quelle meilleure manière, en effet, de faire diversion sinon par l'humour ?

est en ville et qui l'aura sans doute rêvé plus fortement que tous les autres puisque c'est pour la sauver qu'il fera sa première apparition publique, avant d'enchaîner grands et petits exploits (du sauvetage d'Air Force One à celui d'un chat dans un arbre) avec une fierté de gosse mal dissimulée. Elle qui aura pour lui la plus belle des prières lorsqu'ils survoleront Metropolis la nuit, main dans la main, avec ce chant psalmodié en silence, pour elle comme pour nous, ne tenant que par le fol espoir tout enfantin d'être *quand même* entendu par celui à qui il s'adresse (« *Read my mind* ») et qui cache, comme toute prière, une déclaration d'amour. Et lorsqu'elle tirera à blanc sur Clark Kent, ce trompe-l'œil ambulante dès lors pris au piège de son propre déguisement, elle aura fait preuve de la plus belle forme d'amour en se montrant aussi rusée qu'un enfant et davantage que lui (« *Gotcha* »). Elle saura enfin qu'elle joue le même jeu que ce rêve dont elle est tombée amoureuse, que cet homme qui lui aura fait cet effet-*là* et que cet enfant devant elle qui, une fois ôté ses lunettes, croise haut les bras avec une moue qu'on n'imaginerait pas venant d'un super-héros.

Que dès lors la mort et le chagrin de celle qu'on aime soient pour chaque enfant, chaque homme et chaque super-héros les deux plus grandes épreuves à affronter, ce cauchemar de nous voir (à nouveau) semblables à des enfants et des rêves orphelins, c'est ce que leurs larmes nous rappelleront. Celles de Superman sur le corps sans vie de Lois à la fin du premier film, enterrée vivante avec

sa voiture par un séisme dû à l'un des deux missiles lancés par Luthor sur la faille de San Andrea et qu'il n'avait pas pu dévier, le pousseront à braver le seul interdit posé par son père Jor-El (Marlon Brando) pour son séjour sur Terre et à changer le cours de l'histoire. La manière dont il le fera ne pouvait, en revanche, venir que d'un enfant resté *malgré tout* fidèle aux pouvoirs infinis de son imagination et n'exister que dans un film lui aussi fidèle à cette vérité au prix de toute vraisemblance. Cette idée, si belle et si littérale à la fois, d'une logique poétique implacable, c'est de remonter le temps en remontant la Terre comme une horloge, en inversant son sens de rotation et avec lui le cours de l'histoire à force de tourner toujours plus vite autour d'elle. Car mis devant le choix de stopper l'un plutôt que l'autre missile, de trancher entre le bien commun qu'il défend et la femme qu'il aime, Superman, tel un Bartleby cosmique, aura choisi de ne pas choisir¹, déjouant la causalité comme la plus vieille ruse de la Mort et du Temps. Celles de Lois devant Superman à la fin du second film seront pour celui qui se sera fait un temps mortel par amour pour elle, à son image, avant de comprendre qu'un rêve qui saigne non seulement ne la sauverait plus des brutes dans les *diners* mais ne sauverait plus personne. Qu'un rêve devenu désormais aussi mortel que leur amour ne serait

1. Ce en quoi les films de super-héros à sa suite seront plus grecs que modernes, la seule liberté de leurs héros, embourbés dans les mêmes dilemmes, ne résidant plus que dans l'acceptation pleine et entière du malheur qui les frappe.

plus un rêve. Elle aura compris comme lui, mais sans amertume ni regrets, que ce n'est pas vraiment d'un homme, pas de Clark Kent, qu'elle était tombée amoureuse mais d'un rêve qui cachait *aussi* un homme, d'un rêve qu'elle ne pourrait jamais, même si elle l'aimait plus fort que les autres, forcer à choisir de n'être que le sien sans trahir celui de tous les autres et l'amour qu'ils lui portent. Pour sécher ses larmes, Superman remontera une deuxième et dernière fois le cours du temps, non pas pour effacer tout à fait les traces de tous ces moments, bons et mauvais, qu'ils auront vécus ensemble comme si tout cela n'avait jamais été qu'un rêve mais bien pour en faire des souvenirs. Ces choses qui, même lorsque l'histoire reprend son cours si (trop) normal en apparence, ne disparaîtront jamais tout à fait. Qui résistent comme l'amour que Superman portera toujours à Lois ou comme les soupçons qui hanteront toujours Lois d'avoir sous les yeux et comme à portée de main ce rêve qu'elle poursuivra toujours pour l'avoir déjà aimé, qu'elle sait être vrai pour l'avoir déjà vécu dans d'autres vies. Entre ses larmes et celles de Lois, Superman aura grandi.

Et la dernière parole qu'il nous reste à adresser à un dieu, à ce dieu qui nous a aimés avant même que nous l'aimions, ne peut être qu'à l'image de l'amour infini qu'il nous porte et aussi belle qu'un vœu dont on ignore encore qu'il a déjà été exaucé. Cette parole que Jor-El aura eue pour son fils et que Lois reprendra à son tour : « *Don't forget that's all. Don't ever forget.* » Pour qu'un

dieu se souviene de nous s'il devait nous arriver de l'oublier, qu'il se souviene du rêve, tous les rêves que l'on aura faits ensemble, afin qu'il y ait toujours une place faite pour nous dans sa mémoire comme pour eux parmi les étoiles. Cette promesse d'une « éternité par les astres ».

La couleur du génome militaire (Hulk, 1962)

Christophe Beney

C'est le bout de dialogue le plus célèbre d'*Avengers*, celui dont les internautes se gaussent encore à coups de *gifs* et de *memes*. Il est extrait de l'échange entre Loki, le dieu jaloux de son demi-frère Thor au point d'envahir la Terre, et Tony Stark, alias Iron Man, milliardaire extraverti, très à l'aise tant avec sa double identité qu'avec l'idée de sauver le monde. Duel littéralement au sommet, car tout en haut de la tour Stark, avec vue sur la pointe dorée du Chrysler Building. « J'ai une armée », déclare le premier. « Nous, nous avons un Hulk », rétorque le second, nullement impressionné. Hulk est donc une armée à lui seul, contre qui seule une armée peut espérer rivaliser. C'est d'ailleurs le sens de l'unique effet comique du film que consacre Ang Lee au monstre vert, en 2003 : Bruce Banner et Betty arpentent les pavillons abandonnés, dans le désert, et quand le champ s'élargit, c'est pour découvrir tout un bataillon surveillant le couple à bonne distance, au cas où l'homme se transformerait en bête. La fébrilité des soldats est palpable tant

leurs moyens sont dérisoires par rapport à la fureur en sommeil de leur adversaire.

« An army of one » : ce fut le slogan utilisé par l'armée américaine pour son recrutement entre 2001 et 2006. Extraite de *L'art de la guerre* de Sun Tzu, cette maxime signifiait qu'un groupe a toujours la force de son élément le plus faible. Malgré la subtilité de sa composition (le ONE en question était l'acronyme de « Officers, Non commissioned, Enlisted », les trois types de soldats), elle ne dura pas, jugée finalement trop individualiste, donc à l'encontre de l'esprit de corps. À l'occasion de la sortie de *Man of Steel*, le 14 juin 2013, la Garde nationale a lancé une campagne de recrutement plaçant côte à côte Superman et des engagés, sous une bannière commune : « *Soldier of steel* ». Malgré deux longs-métrages qui lui sont consacrés et deux autres (*Avengers* et *Avengers : L'ère d'Ultron*) dont il est l'un des personnages principaux – films au succès considérable –, Hulk n'a jamais servi de support à une telle publicité, alors qu'il se trouve issu du sérail militaire (il doit son existence aux rayons de la bombe G, « l'arme la plus terrible qu'ait jamais créée l'Homme ») et qu'il incarne parfaitement l'un de ses slogans. Il faut écouter avec quel amour le général Ross, dans sa version William Hurt (*L'incroyable Hulk*, 2008), parle de sa mascotte à Blonsky (Tim Roth) : « Pour faire court, ils [les responsables d'un programme de recherche] s'efforçaient d'améliorer votre armement. Nous nous efforcions de vous améliorer, vous. Le travail de Banner en était à ses débuts. Il n'avait même pas

encore d'application militaire. Il pensait travailler sur la résistance aux radiations. Jamais je ne lui aurais révélé la véritable nature du projet. Il était tellement sûr de lui qu'il a joué les cobayes. Et ça s'est mal passé. Ou ça s'est très bien passé. Me concernant, le corps tout entier de cet homme est la propriété de l'armée.» De ce court monologue, au moins trois éléments forts émergent : Hulk est à la fois l'arme et le soldat qui utilise cette arme ; il n'est ni du côté du Mal, ni de celui du Bien, dans la mesure où il paraît difficile d'affirmer qu'il est une erreur ou une réussite ; et il reste un pur produit de l'armée. Plus encore que Captain America paradant pour le show et les médias afin de stimuler l'effort de guerre, Hulk en est la vitrine idéale, sa quintessence même, car avec lui, le soldat n'est plus un être à part mais une espèce à part. C'est un mercenaire, mais son indiscipline en fait paradoxalement un combattant encore meilleur, à la fois le soldat et son chef. Son gilet pare-balles en kevlar, c'est sa peau. Son intelligence réside dans sa chair. Ses ordres, il les reçoit de ses réflexes : il applique automatiquement et systématiquement une réponse proportionnée à l'attaque subie puisque son gabarit s'adapte à l'ampleur de l'agression. Il sert de missile air-air simplement en sautant sur le cockpit d'un F16, d'extincteur lorsqu'il claque des mains pour générer une onde de choc soufflant un incendie, ou de parachute quand il rattrape Iron Man en chute libre à la fin d'*Avengers* ; de bombe quand on le largue sur une cible ou de bouclier quand il protège Betty lors du crash de son hélicoptère

dans *L'incroyable Hulk* ; de mine anti-char face à un blindé ; etc. « Est-ce un avion ? Est-ce un oiseau ? Non, c'est Superman », concluent les observateurs du natif de la planète Krypton. « Est-ce une arme ? Est-ce une armée ? Non, c'est Hulk », déclareraient-ils face au géant destructeur. À la différence que ce nom ne peut suffire à clore le débat. Il en ouvre forcément un autre : qu'est-ce que Hulk ?

Alors que tout l'y disposait, ce super-héros n'a jamais été l'homme-sandwich des recruteurs parce qu'il a un problème : il est insaisissable, incontrôlable, inutilisable autrement qu'à la manière d'une bombe à retardement (Leterrier dote son protagoniste d'un bracelet mesurant les pulsations, dont les bips annoncent l'imminence de l'explosion de colère), aussi bien pour son entourage que pour ses créateurs. Il est le seul de la mythologie Marvel à avoir changé de prénom (Bruce dans le *comics*, David à la télévision), d'interprète (Eric Bana, Edward Norton, Mark Ruffalo et la paire Lou Ferrigno/Bill Bixby) et de couleur, passant du gris au vert dès sa deuxième aventure, *L'invasion des hommes-crapauds*, afin d'obtenir un meilleur rendu à l'impression, évitant ensuite de devenir rouge pour ses aventures télévisées démarrées sur CBS en novembre 1977 – le producteur trouvait cette teinte plus appropriée à la colère, mais Marvel refusa –, avant de devenir finalement en 2014, avec la publication d'une aventure sans suite, *Qui est le Hulk rouge ?*. Il en impose, mais on ne sait pas quoi faire de lui : privé de

son propre *comics*, interrompu après six numéros seulement, Hulk devient une *guest star* des Quatre Fantastiques et des Avengers, tantôt allié, tantôt adversaire, avant de redevenir la star de sa propre publication en 1968. Il est un brouillon permanent, d'autant plus que sa condition l'amène à changer de taille, ce qui entraîne des changements d'échelle susceptibles de perdre le lecteur ou le spectateur. Sa mythologie est un *work in progress* voué régulièrement au *reboot* et au *reset* : de la même manière que le long métrage de 2008 tente d'effacer celui de 2003 plutôt que de lui succéder, ses *comics* réécrivent sans cesse son histoire, lui trouvant un père, une famille d'adoption, une origine d'avant les origines, inventant des flashbacks au gré des nécessités narratives, allant même jusqu'à déployer un univers alternatif où tout n'est que Hulk, soit parce que la bête appartient à une espèce à part entière, avec des alter ego (la série *Planète Hulk*), soit parce qu'elle est le dernier être vivant sur Terre (le volume *Hulk : The End*). Enjeu central du film *Avengers*, Hulk en disparaît pourtant purement et simplement pendant quarante-cinq minutes : son invincibilité est trop difficile à gérer sur le plan scénaristique (comment faire éprouver la crainte à un personnage qui n'a rien à craindre ?) pour qu'il ne soit pas écarté du champ¹.

1. En 2008, l'image de *L'incroyable Hulk* s'avère aussi sombre que celle de *Hulk* était lumineuse en 2003. Il fut injustement reproché au film d'Ang Lee la crédibilité relative de sa poupée numérique (le réalisateur a accompli lui-même les mouvements pour la motion capture), alors qu'elle allait dans le sens d'un cinéma dessiné, jonglant

Stan Lee et Jack Kirby affirment que la propension de leur héros à se transformer, sous l'effet de la colère, en vert et musculeux colosse (*hulk* vient de *bulking*, « énorme » ou « massif » en anglais ; Lee a trouvé l'adjectif en feuilletant le thésaurus à la recherche d'un nom pour sa bête) résulte d'une fusion entre *L'étrange cas du docteur Jekyll et de M. Hyde* de Robert Louis Stevenson et *Frankenstein* – davantage l'adaptation produite en 1931 par Universal que le roman de Mary Shelley. « J'ai toujours aimé le film *Frankenstein* de James Whale, explique Stan Lee. Pour moi, le monstre joué par Boris Karloff n'était pas le méchant de l'histoire, c'était plutôt le héros. S'il était en colère, c'est parce que des idiots avec des torches passaient leur temps à le poursuivre dans les montagnes¹. » Résultat : Bruce Banner est l'équivalent d'un docteur Frankenstein capable de se transformer en sa créature, les deux entités habitant le même corps et s'exprimant alternativement. Ce protagoniste doit visiblement aussi beaucoup au loup-garou (dans le *comics*, la première transformation se déroule par une nuit de pleine lune), à King Kong (la confron-

avec les scènes comme avec les cases d'une BD, respectueux du *comics*. Même si le film de Louis Leterrier montre d'emblée Hulk en bête traquée, il est flagrant qu'il cherche à se prémunir d'une telle critique en jouant sur les caches naturels, l'obscurité et la vision par intermittence, plutôt que d'ancrer le monstre dans un environnement naturel et ouvert avec lequel il détonnerait, volontairement, comme l'analyse Antoine Thirion dans son article « Ruines de l'analogie » (*Cahiers du Cinéma*, n° 610, mars 2006, p. 21).

1. Olivier Delcroix, *Les super-héros au cinéma*, Paris, Hoëbeke, 2012, p. 122.

tation entre la belle et la bête est surtout exploitée dans les films de Louis Leterrier et Ang Lee, quand Hulk abrite Betty dans une caverne ou qu'il la tient dans sa main pour la protéger d'une meute de chiens mutants), ainsi qu'aux héros des mythologies nordiques, à la manière d'autres *comics* tel *Thor*, imaginé également par Lee et Kirby et apparu lui aussi pour la première fois en 1962. Il témoigne enfin d'une parenté revendiquée avec La Chose, le colosse de pierre (et celui des Quatre Fantastiques qui reçoit le plus de courriers de la part des fans), et d'une autre, qu'il appartient aux francophiles d'établir, avec Obélix. Ce cousinage, s'il relève du rapprochement par l'observateur plutôt que d'une filiation avérée (la création d'Obélix précède de peu celle de Hulk, mais rien ne permet de dire que Lee était lecteur de Goscinny et Uderzo), ne repose pas moins sur de remarquables points communs : une force absolue et inaltérable héritée d'un dérapage scientifique (les rayons gamma équivalent à la chute dans la marmite de potion magique), un physique imposant allié à un comportement benêt qui rend utile un compagnonnage rationnel (dans le *comics*, Rick Jones est à Hulk ce qu'Astérix est à Obélix), et une faculté fantastique à mettre en déroute toute une armée (GI d'un côté, soldats romains de l'autre). Il y a incontestablement de l'Obélix dans la manière dont Hulk terrasse Loki dans *Avengers*, en lui faisant faire des demi-cercles dans les airs pour le taper sur le sol, comme s'il n'était qu'un vulgaire drap de bain à essorer, exactement comme le fait le guerrier gaulois

avec un centurion. Et en produisant le même effet comique, car cette violence surprenante met un terme, avec une facilité déconcertante, au monologue solennel et plein d'emphase d'un adversaire censément redoutable.

La version de Hulk par Ang Lee ne joue jamais de cet effet cartoon. Ne serait-ce que parce qu'elle reste pacifiste et attribue rarement une fin positive à la violence, davantage envisagée comme une boucle sans fin et auto-destructrice, dans les dialogues (« Plus tu te bats, plus je reçois de toi », annonce le père belliqueux de Banner lors du combat final avec son fils) comme dans le symbolisme. Ainsi, lorsque Hulk courbe le canon d'un tank jusqu'à le pointer sur son propre artificier, il apparaît clairement que tirer sur le monstre vert revient à se tirer soi-même dessus, donc que le soldat et la bête appartiennent à la même armée et que faire la guerre constitue une forme de suicide. Douloureux, *Hulk* 2003 ressemble à un autoportrait d'Ang Lee, prolongeant un motif déployé depuis *Garçon d'honneur* jusqu'au *Secret de Brokeback Mountain* : la difficulté à s'accepter quand on est différent et à se faire accepter des autres. En particulier du père, puissance démiurgique qui, à la fin de *Hulk*, prend la forme d'arcs électriques striant le ciel orageux, tendus vers la progéniture verte comme le bras de Dieu vers Adam sur le plafond de la Chapelle Sixtine. Peut-être Dieu a-t-il donné vie à Bruce Banner, mais c'est assurément le père de ce dernier qui a engendré Hulk.

« Mon fils physique, mais aussi le fils de mon esprit », déclare le père en scrutant Bruce. C'est son savoir qui lui a permis d'engendrer directement un guerrier, sans avoir à le former, comme si son imaginaire avait pris corps en son enfant. C'est lui, alors scientifique travaillant sur la régénération cellulaire pour le compte de l'armée, qui injecte à son nourrisson le sérum issu de ses expériences. Le désert où il mène ses recherches et observe la croissance de son fils reste un site d'expérimentations militaires technologiques, mais aussi humaines, parce qu'il sert de lieu de naissance à la fois à la bombe atomique et à une infanterie invincible dont Hulk serait le premier représentant. Le film est ponctué de nombreux flash-backs sur un nuage atomique vert, visible depuis la maison d'enfance du héros située au cœur d'une étendue aride. À la représentation objective des essais nucléaires, ceux-ci amalgament l'expression symbolique de l'éveil d'une force surnaturelle en Bruce, laissant supposer que Banner contient en lui la puissance d'une explosion nucléaire et que Hulk est façonné à la manière d'un arsenal de haute technologie. Banner abrite même la guerre en lui. À l'échelle microscopique, son corps est un champ de bataille permanent : des cellules sont prises dans des orages ; d'autres, vertes, tentent de repousser des volutes mauves non identifiables. Il est la guerre en chair et en os.

Si la couleur de la peau du monstre est restée la même depuis le *comics* des années 1960 jusqu'au film d'Ang

Lee, la signification à lui attribuer a changé. Lee et Kirby avaient initialement choisi le gris pour ne pas stigmatiser un groupe ethnique en particulier, avant d'opter pour le vert, peu fréquent chez les personnages et plus facile à manier pour les coloristes¹. Ce choix pratique apparaît désormais comme une donnée idéologique. La peau verte indique potentiellement la vigueur extrême acquise au cœur du désert, car elle reprend de manière radicale le teint olivâtre caractéristique des êtres en bonne santé et suffisamment en contact avec le *wilderness* pour gagner en force, selon Thoreau dans *De la marche* : « Une peau tannée est quelque chose de plus respectable, et sans doute la couleur olive convient-elle davantage que le blanc à l'homme – un citoyen des bois. “Le pâle homme blanc !” Je ne m'étonne pas de ce que l'Africain s'apitoie sur lui. Darwin le naturaliste dit : “Un homme blanc se baignant à côté d'un Tahitien ressemblait à une plante blanchie par l'art du jardinier comparée à une autre belle plante d'un vert foncé, poussant vigoureusement dans les champs au plein air”². » Les fréquents gros plans sur les lichens et les mousses recouvrant des rochers soulignent que seuls ces végétaux peuvent vivre en osmose avec ce milieu minéral, et présentent le vert en couleur caractéristique de l'harmonie des organismes vivants avec ce paysage désolé. La teinte de Hulk relève

1. Eric Fein, *The Creation of the Incredible Hulk*, New York, The Rosen Publishing Group, Action Heroes, 2007, p. 23-24.

2. Henry David Thoreau, *De la marche*, Paris, Mille et une nuits, 2003, p. 38-39.

du caméléonisme. La créature n'a pas besoin de se peindre le visage : elle est naturellement camouflée, elle fait partie du paysage. En reproduisant ce coloris chlorophyllien, sa peau atteste d'une parfaite adaptabilité à cet environnement et d'une morphologie destinée au combat, puisque le désert est le paysage commun à toutes les opérations militaires menées au sol par l'armée américaine depuis 1990. Elle contribue à l'affirmation d'une double fonction de soldat et de pièce d'artillerie. La coïncidence entre cette pigmentation et les uniformes des militaires visibles dans le film – vêtements inspirés davantage des habits des années 1960 que de ceux des années 2000 – permet d'imaginer Hulk en soldat si zélé qu'il porterait sur sa chair même les couleurs de son armée, poussant à son extrême ce désir qu'ont certains soldats à l'esprit de corps particulièrement affirmé de se faire tatouer la devise ou l'emblème de leur unité. Son statut d'arsenal ultramoderne, lui, tiendrait à l'hypothèse d'une corrélation entre, d'un côté, Banner et son reflet en Hulk, et de l'autre, un appareil militaire et le signal qu'il peut envoyer sur un écran de contrôle. La métamorphose du personnage serait un effet de l'image spéculaire sur le sujet semblable à celui qui détermine le fuselage des avions furtifs.

Dans un rêve récurrent, Banner se voit en train d'effacer la buée sur le miroir de sa salle de bains, et découvre, à chaque reprise de la scène, un peu plus de l'image de Hulk à la place de son reflet. Alors qu'il tombe en chute

libre, décroché de l'avion qu'il agrippait, l'ultime épisode de ce fantasme apparaît à l'esprit humain du héros : la créature finit par tendre sa main vers lui pour le saisir, comme si la surface réfléchissante était devenue une ouverture dans le mur. Le reflet s'empare du sujet et révèle le protagoniste à lui-même en attribuant au double spéculaire la faculté de rendre « visible un être dérobé jusqu'alors à la vue », selon les termes employés par Jean-Jacques Wunenberger dans *La vie des images* : « L'expérience narcissique du miroir n'assure pas simplement une auto-scopie qui permettrait simplement, par l'artifice du reflet, de me voir et de me connaître dans mon apparence corporelle, mais, plus profondément, une épiphanie de mon être total, qui accède à la plénitude de son individuation par la manifestation de son image. L'expérience spéculaire n'est pas seulement contemplation de mon être en chair et en os, mais auto-développement, manifestation de mon être en soi, de mon identité essentielle¹. » L'inscription de cette expérience spéculaire dans une perspective purement mentale – il s'agit d'un moment rêvé – ajoute encore à cette valeur épiphanique de « l'être total ». Impossible d'esquiver la lecture psychanalytique : la transformation de Bruce en Hulk équivaut à celle de Jekyll en Hyde et exprime physiquement l'ascendant du ça sur le surmoi du héros, comme c'est explicitement le cas dans

1. Jean-Jacques Wunenberger, *La vie des images*, Strasbourg, Presses universitaires de Strasbourg, 1995, p. 97.

l'adaptation du roman de Stevenson tournée par Victor Fleming. Cette approche ne doit toutefois pas occulter une véritable influence de l'image du sujet sur ce dernier, plutôt que la matérialisation d'un état d'âme. Le saisissement littéral dont le corps du personnage fait l'objet, par l'entité censée être son reflet, implique une prise de conscience semblable à celle commentée par Clément Rosset au sujet d'Ovide, dans *Métamorphoses*, « lorsqu'il fait dire à Narcisse en extase devant son image reflétée par l'eau : *Iste ego sum*, – “cet homme-là est moi-même”. Importance ici du *sum* (“je suis”) qui ne relie pas mais identifie mon reflet à ma personne. Mon image ne reflète pas ma personne : elle l'est¹. » Dans le même ordre d'idée, Hulk ne reflète pas Banner : il l'est. À la différence majeure que, contrairement au cas de Narcisse, il n'y a pas de coïncidence symétrique entre le personnage et son reflet.

La transformation de Bruce en Hulk doit donc être envisagée comme une nécessité existentielle : cet homme se métamorphose en créature verte afin de ressembler à ce qu'il voit comme étant son reflet, car, comme Narcisse, il a constaté que cette image dans le miroir était lui-même. Hulk n'est pas le blindage ou l'uniforme d'un soldat : c'est Banner qui est un costume de civil, c'est lui le déguisement. Il s'opère ainsi une inversion dans les rapports optiques naturels entre le sujet et son reflet : ce

1. Clément Rosset, *Impressions fugitives*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2004, p. 11.

sont les changements imposés au reflet qui ont un effet sur le sujet et le modifient, et non le contraire. La morphologie du héros change afin de lui permettre, une fois éveillé, de contempler dans le miroir l'image identique à celle dont il rêve, quitte à devenir monstrueux. De la même manière que le fuselage du F-117 est modifié afin de satisfaire des contingences précises quant à son signalement sur les écrans de contrôle, quitte à ne plus le faire ressembler à un avion de chasse. Dans des propos recueillis à la veille du déclenchement de l'opération « Tempête du désert » et retranscrits dans *L'écran du désert*, son essai consacré au traitement technologique du conflit, Paul Virilio ne cache pas son effarement face au renversement dont cet appareil dit furtif est représentatif : « Cet avion a deux contraintes : aérodynamique et icodynamique. Sa forme n'est pas liée seulement aux contraintes du déplacement dans l'espace mais aussi aux contraintes de sa représentation à distance. C'est extraordinaire ! Que l'image à distance d'un objet ait un effet de retour sur l'objet lui-même est un événement considérable dans l'histoire de l'image¹. » C'est dans cette

1. Paul Virilio, *L'écran du désert*, Paris, Galilée, 1991, p. 74. Le F-117 *Nighthawk* est conçu par le constructeur aéronautique Lockheed dans la seconde moitié des années soixante-dix, mais son existence n'est officiellement reconnue qu'en novembre 1988. C'est au cours de « Tempête du désert » qu'il fait l'objet de son plus important déploiement, avec trente-six appareils employés. Il est amusant de rappeler que le secret entourant l'avion a fait apparaître ce dernier comme un OVNI aux yeux de certains observateurs. Cette confusion entre engin extraterrestre et avion américain illustrerait de manière cocasse l'hypothèse fantaisiste d'une origine extraterrestre des Américains.

perspective « icodynamique », selon le néologisme inventé par Paul Virilio, que Hulk s'apparente maintenant à un élément militaire, au même titre que le F-117, parce qu'il prend cette couleur verte, caractéristique de certains uniformes, mais surtout des prises de vues en infrarouge dont sont aujourd'hui faites la plupart des images de guerre.

Tel que mis en scène par Ang Lee, Bruce Banner s'impose en homme rêvant malgré lui d'être un soldat, comme son père le lui a mis dans la tête – avec des injections, non par la parole – et qui le devient sans faire ses classes, simplement en prenant la couleur caractéristique, à ses yeux, de cette fonction. Hulk représente la quintessence du conditionnement guerrier. Contrairement à ce qu'il se passait dans le premier *comics*, les rayons Gamma n'expliquent pas à eux seuls la transformation de Banner. Ils ne sont que les éléments déclencheurs d'une mutation génétique, les catalyseurs d'une transformation fulgurante du civil, pas seulement en soldat, mais en une nouvelle unité guerrière fusionnant l'arme et l'individu qui s'en sert. Banner est une cellule dormante, stratégiquement parlant, parce qu'il se constitue de cellules dormantes, biologiquement parlant, susceptibles d'être réveillées par un stimulus au fonctionnement guère plus complexe qu'un interrupteur électrique. La réplique de Tony Stark dans *Avengers* n'est pas une bonne nouvelle parce qu'il y a un Hulk pour affronter l'armée de Loki ; elle est heureuse parce qu'il n'y a

qu'un seul Hulk, unique exemplaire d'arme vivante par injection, non le premier d'une lignée qui serait aussi terrifiante que l'était la prolifération des bombes atomiques au temps de la guerre froide. Pensons à *Akira* de Katsuhiro Otomo et à son personnage éponyme, l'enfant – ou ce qu'il en reste – enfermé profondément sous terre, dans une base qui ressemble fortement à celle où est emprisonné Hulk dans le film d'Ang Lee. Un personnage de BD passé au cinéma, un être surpuissant incapable de contrôler ses émotions, comme Hulk, responsable de la destruction de Tokyo lors de ce qui ressemble fort à un cataclysme nucléaire. Hulk est comme lui. Il n'est pas un enfant-soldat, ni un kamikaze, puisqu'il n'a pas de fusil et se régénère. Il est pire que ça : un enfant-bombe dont la seule raison d'exister est d'exploser, encore et encore.

Je suis un rêve (Captain America, 1941)

Aurélien Lemant

Jerry Siegel racontait que c'est en songe que lui était venu Superman. Mosaïque de personnages originaires des mythes urbains, de la Torah et du fanzinat des années 1930, l'athlète encapé semblait descendre du ciel pour tirer le clevelander chétif des mauvais pas auxquels sa vie d'écolier souffre-douleur le condamnait quotidiennement. Face au génie surgi dans la bouteille de son crâne, une urgence inquiète : arracher à tout prix cette fugace collection d'images au fantasma qui la lui portait, pour l'utiliser dans sa réalité. L'arracher et la fixer en suscitant sa vision chez les autres. En la racontant. L'assembleur d'un tel mirage sera le dessinateur Joe Shuster, lycéen malmené comme son compère. La chimère des parias devient le grand œuvre d'une vie. Et le tournant folklorique du siècle encore jeune, ce monde n'étant plus qu'une contrée de réprouvés. À l'instar de Cthulhu visitant le tourmenté H.P. Lovecraft dans son sommeil, le premier super-héros aurait contacté l'humanité en rêve, comme le font les anges annonciateurs. Le

Christ a-t-il été inventé par la Vierge Marie ? Ou Clark Kent se manifeste-t-il pour de bon, *via* la puissance combinée de nos multiples imaginations ? Quoi qu'il en soit, monstres et surhommes des plus déterminants du XX^e siècle nous sont *apparus* comme des nouvelles, des flashs d'information, des avertissements du changement à venir. Celui d'une guerre qu'on n'arrête plus.

Captain America n'est pas arrivé en rêve à Joe Simon. Ce sont bien les *news*, à la radio comme au cinéma et dans la presse écrite américaine, à l'orée de la deuxième guerre mondiale, qui exposèrent un assortiment de situations européennes catastrophiques si singulières, et en apparence si disproportionnées depuis l'outre-Atlantique, que Simon ne sut tout d'abord pas s'il devait leur porter du crédit. Qu'on y pense : régime terroriste, persécutions, déportations massives de civils en fonction de leurs confessions, origines ou idéologies, camps de concentration, culte du chef suprême, mystique païenne et esthétique impérialiste avaient tout du récit dystopique des *pulps* ou *serials* dont il nourrissait son propre travail d'auteur. Ça, et un super-vilain d'envergure planétaire, de par sa haine énergique et sa politique d'invasion continue, affublé d'une physionomie idéalement ingrate, terriblement graphique, et de son propre nom de code aux sonorités exotiques : *le Führer*. Ce lointain conflit, quelque part sur le vieux continent d'où provenaient ses aïeux, offrait à l'artiste juif, fils d'un tailleur émigré, une problématique qui débordait plus que de

raison l'efficacité traditionnelle de la métaphore avec laquelle il avait joué jusque-là dans ses histoires de bande dessinée : ce qui en art est en jeu, toujours, c'est la Réalité. Mais pour Joe Simon, cette réalité devenait potentiellement celle de la Nation.

Il est de coutume que ce soit les héros qui donnent naissance à leurs Némésis, afin de s'octroyer consistance, raison d'être, et prétendre ainsi perdurer. De fait, Lex Luthor est arrivé après Superman, tandis que Doctor Death ou le Joker viennent à la suite de Batman et comme appelés par lui. Au contraire des super-héros qui le devancent, Captain America ne préexiste pas à son opposant. C'est celui-ci, né en 1889 de l'autre côté du globe, qui le rend possible et le justifie. Ce méchant n'est pas une allégorie. Il est le dirigeant, tant plébiscité que haï, d'un petit pays qui n'est pas encore, à la fin de l'année 1940, l'adversaire direct des USA. En faire un personnage négatif de *comics*, non à travers d'habiles caricatures crayonnées pour accompagner l'éditorial grinçant d'un quotidien yankee, mais comme le vilain principal d'une série destinée à la frange adolescente du lectorat, n'est alors ni une évidence, ni un pari gagnant. Le dictateur en chair et en os peut être assassiné à tout instant, et l'hitlérisme sortir de l'histoire avec lui. Mais Joe Simon *veut* absolument des nazis dans son canevas. Pour deux excellentes raisons : l'artiste sent qu'il lui faut sonner l'alerte avec les armes de la culture populaire, l'unique artillerie qu'il se connaisse, contre le national-

socialisme galopant ; et les SS, épouvantables et grotesques en diable, produisent la *rogues gallery* rêvée, de Bormann à Heydrich en passant par Eichmann. Un archivilain de substitution assurera donc la liaison entre la Kommandantur et la fable : le Crâne Rouge, manière de *Totenkopf* mort-vivant, champion et disciple du *mastermind* Adolf Hitler autant que synthèse soldatesque de ses hauts fonctionnaires.

En revanche, l'idée d'un héros patriotique aux pouvoirs surhumains dans les *early fourties* est, d'un strict point de vue marketing, un coup fumant. Analysé depuis la fenêtre politique, cela sent même presque la commande, tant la menace d'une cinquième colonne nazie, matraquée par les journaux depuis *Life Magazine* jusqu'au *New York Times*, pèse en cette période dans les débats nationaux à la manière d'un endoctrinement. D'une *préparation*. Certes, on se souvient peut-être que juste avant la création de Captain America, un protagoniste de bande dessinée étasunienne avait déjà essuyé les plâtres dans le domaine avec succès, le Shield¹, aux facultés proches de celles d'un Kal-El, puis qu'un autre allait suivre dans la foulée, Minute-Man, soldat ordinaire mais haut en couleur et attitudes, usant de sa seule bravoure. Le capitaine américain se tiendra du reste à cheval

1. Devant son nom au plastron en forme de *bouclier* qu'il arbore, il n'a rien à voir avec l'organisation secrète du même nom, inventée vingt-cinq ans plus tard par le tandem Lee et Kirby et dont Captain America sera longtemps l'un des principaux agents.

sur ces deux énergies, entre humain augmenté et quidam surentraîné ; toutefois, ces deux cocardiers n'auront pas imprégné l'époque ni bouleversé les *comics* comme saura le faire celui qu'on surnommara bientôt la « Sentinelle de la Liberté ».

Il ne suffit pas, pour expliquer cette endurance, de décréter que la trouvaille de Joe Simon est dans l'air du temps, ni qu'elle a le réel pour ennemi. Trois notions doivent être en la possession d'un super-héros pour qu'il accède à la postérité. Une origine secrète. Un nom frappant. Un costume inoubliable. Captain America a beau détenir les trois, la clef qui lui ouvre toutes les portes lui vient encore d'ailleurs.

Né sans super-pouvoir, le juvénile Steven Rogers a le même âge que ses lecteurs, une génération en pleine évolution pour laquelle sera composé au sortir de la guerre le terme de *teenager*. C'est un garçon pâlichon, voûté, efflanqué, à l'image des anciens élèves Siegel et Shuster, et molesté comme eux. Comme eux, il vit dans les livres, qu'il cache afin de ne pas être pris pour une lavette dans son quartier du Lower East Side. Comme eux, il se rêve illustrateur de *comic books*, voire peintre, une passion qu'il partage avec le Hitler prépolitique, mais qu'il n'abandonnera jamais, lui. Doté d'une charpente trop frêle – *frail*, répètent le texte et chaque *reboot* à sa suite – alors qu'il se porte volontaire pour intégrer l'US Army, Rogers est recalé à l'examen de santé. Mais, distingué

grâce à sa ferveur et son opiniâtreté par un pont de l'état-major, il se voit sélectionné comme cobaye d'une expérimentation top secrète œuvrant à créer des supersoldats pour le contingent. Loin des scandales sanitaires et des tests meurtriers pratiqués sur la population, l'initiative se pare dans le livre d'une tournure fantasmagorique, appuyée par la versatilité des angles de vue et l'usage erratique d'une quadrichromie explosive. À l'inverse des futurs Hulk, Araignée, Cyclope ou Daredevil de l'Âge d'argent des *comics*, héros malgré eux, tous nantis de dons accidentels comme on porterait une malédiction, Captain America saisit le *kairos* qui se présente à lui et vole heureux vers le destin qu'il s'est assigné. C'est ici le vrai début du surhomme, dans ce choix souriant, sans radiations nucléaires ni mutations génétiques. Fier et serein de participer en dépit de sa condition physique désavantageuse, le courageux blondinet se fera injecter un *super-sérum* concocté par un savant juif allemand expatrié, inspiré d'Albert Einstein. La récupération de l'arianisme germain par ses détracteurs nord-américains n'est pas sans ironie : un blond aux yeux bleus métamorphosé en *Übermensch* par un scénariste israélite se doublant dans la fiction d'un chimiste ashkénaze, c'est une réappropriation du Golem, l'acte stratégique par lequel la fabrique des surhommes – ce qu'est alors la bande dessinée, et elle seule – devient un *trademark* new-yorkais.

Cette *Opération : Renaissance*, travaillant à ressusciter l'enthousiasme pour la patrie, se tient dans un labo-

ratoire fantôme, dissimulé derrière la façade d'un magasin de curiosités tenu par une vieille carne, masque subtil qui se révèle splendide espionne de la CIA. La théorie du complot en quelques cases, parachevée à l'issue de l'expérience avec l'assassinat du scientifique par un agent du Reich. Si Steven Rogers faisait preuve de témérité en désirant partir se battre en Europe, le demi-dieu neuf à « la stature et l'intelligence accrues à un degré stupéfiant¹ » n'attend pas davantage et passe à l'action dès la page 8, sa démonstration de force se traduisant par la neutralisation du traître à la solde de Berlin. Au cours de la fusillade, le saboteur détruit l'unique fiole contenant la formule du super-soldat. Plus de savant fou, plus de sérum, et pas de recette pour reconduire le projet ; le prototype expérimental devient l'anomalie vivante. Le premier est le dernier. En reflet inversé de son aîné Flash Gordon, homme normal propulsé dans une société fantastique, Rogers parcourt seul en prodige les champs de bataille de la morne Terre. Il le fallait : une armée de métier de *supermen* affaiblirait la portée surnaturelle, légendaire, de la démarche, et le public en ce temps-là se projette plus facilement sur le chanteur que sur l'orchestre. Or, ce que soumet le corps modifié de Rogers à ce public n'est que la vision olympique et glamour de son engagement. Son héroïsme gît ailleurs, dans une manière d'être au monde qui tranche avec ce

1. Joe Simon et Jack Kirby, *Captain America Comics #1*, New York, Timely Comics, décembre 1940, p. 7 ; nous traduisons.

que paraît imposer cette succession de saynètes, ponctuées par une avance faite aux lecteurs en dernière page de l'introduction, en forme d'enrôlement romain, de devenir recrues du club des *Sentinels of Liberty*, avec badge et carte de membre – *Je m'engage solennellement à faire respecter les principes des sentinelles de la liberté et à seconder Captain America dans sa guerre contre les espions infiltrés aux USA*¹. Si la position de Rogers rompra à l'avenir avec ce discours embrigadeur jusqu'à tout à fait le démilitariser, c'est parce que, *one man army* plutôt que chien du pouvoir, il incarne moins l'État que la Nation. Captain America n'est pas propriété du gouvernement. Il est un représentant du peuple.

En tant que citoyen, l'identité que lui attribue Joe Simon est déjà porteuse d'une destinée étymologique exemplaire. À l'opposé de la majorité des héros dont le patronyme ne présage rien, n'entretient aucun lien avec leur mission ni leur vitalisme (en témoignent Bruce Wayne ou Scott Summers), le nom « Steven Rogers » signifie le *Couronné à la Lance de Gloire*, ce qui, au regard de son parcours tumultueux et sa place de choix au cœur de l'univers des surhommes, lui cède en effet fonction et qualité de roi, quand Kal-El évoque une divinité. Un roi combattant, puisque son nom de scène associe le pays tout entier à l'effort de guerre. L'astuce, pernicieuse, est de regreffer son grade d'officier au beau

1. *Ibid.*, p.10.

mot de *capitaine*, qui jusqu'ici n'était dans l'industrie du *comic book* qu'un titre honorifique, dynamique et clinquant, dénué de référent militaire – tel qu'apposé à un Captain Marvel (février 1940), l'un de ses rares prédécesseurs. Après Rogers, la capitainerie proliférera : Captain Battle, Comet, Atom, Britain, Universe... Il en demeurera le souverain, en tant que seul à personifier à la fois un pays, les États-Unis, et une idée, la Liberté. Le premier souhaitant, malgré toute sa mauvaise conscience, ou peut-être à cause d'elle, se résumer à la seconde.

Ce qu'un pauvre drapeau ne saurait susciter chez la plupart de ses compatriotes doués d'un cœur et d'un cerveau, celui qui le tient peut l'inspirer par sa bravoure. Son accoutrement, contraire à la sobre efficacité monotone des fantassins modernes et de leur tenue de camouflage, fait de Captain America sur le terrain une cible voyante, détournant l'attention des troupes adverses et signalant sa présence amie à ses unités. Seulement Rogers n'est pas plus un enthousiaste porte-emblème que Wonder Woman n'est une majorette. Ce costume bariolé, qui est le premier contact, décisif, du lecteur avec le Captain dès la couverture de son imprimé, convoque en lui plusieurs niveaux de perception poétique et politique plus ou moins conscients.

Dessiné par Joe Simon avant d'être immortalisé par un autre roi, le *King* Jack Kirby, cet habit consiste en

une seconde transformation, celle de la bannière étoilée des USA en un uniforme aussi seyant qu'ésotérique. La Chambre des représentants des États-Unis définit le pentacle qu'il affiche cousu sur la poitrine, entre les omoplates, et frappé sur son bouclier, comme le « symbole des cieux et du but divin auquel aspire l'humanité depuis la nuit des temps ». Cette étoile à cinq branches annonce autant de sources et ambitions, l'auréolant du mystère et de l'autorité du moine guerrier : le soldat, par le signe de son rattachement à l'armée de terre ; le justicier, par son insigne de shérif (gants et bottes montantes lui donnent l'allure d'un cow-boy masqué) ; la star, par sa médiatisation de premier plan ; le héraut philosémita, exhibant ce semblant de *maghen Dawid* comme on obligera bientôt les Juifs d'Europe à broder l'étoile jaune sur chacun de leurs vêtements ; et pour clore, l'être de conception magique.

Jeune homme hors du temps, éternellement vif et incapable de vieillir, Rogers porte l'avant-garde à même la peau : son uniforme dessine un t-shirt court à motifs, enfilé par-dessus un t-shirt uni à manches longues, presque quatre décennies avant que rockers et rappeurs n'en fassent une mode. Sous sa cote de mailles, les rayures du *star-spangled banner* sont verticales, contrairement à l'étendard d'origine. Ce chavirage d'abscisses en ordonnées induit trois esthétiques : l'amincissement de la silhouette du soldat comme sa volonté de s'élever, homme ou esprit, contre la dictature ; sa distinction

d'avec les hachures horizontales traditionnelles des détenus et intouchables (l'Homme-Sable et l'Homme Absorbant chez Marvel, ou ailleurs Freddie Krueger et autres Daltons) ; enfin, ces bandes montantes invoquent la toile du chapiteau circassien classique, dont il faut rappeler qu'elle est striée de bleu, rouge et jaune, et couronnée d'une étoile. Quand la figure de l'Oncle Sam – lui-même apparu pour la première fois sous la forme d'un *comic strip* – suggère un amalgame entre le Monsieur Loyal du cirque itinérant et le président Andrew Jackson, Captain America offre le croisement d'un chevalier, d'un GI et d'un bateleur, le blanc du drapeau venant remplacer le jaune d'or de la piste. Trois teintes qui étaient celles du costume de Superman, inspiré à Joe Shuster par son admiration pour les Hercules dompteurs de fauves et les haltérophiles en justaucorps des parades. Cette relation au spectacle peut être accolée à la vision ultra-propagandiste de l'enrégimentement qu'ont développé les USA, mais pas exclusivement : la dimension acrobatique et clownesque de Rogers, amplifiée dès sa première aventure par la présence de Bucky, petit coéquipier rouge et bleu dissimulé derrière un loup, relie insidieusement ce surhomme à la tradition des bouffons et des agitateurs. Cette ambiguïté peu militaire est le gage de son indépendance future.

Le capitaine porte un masque, pourvu sur ses côtés de petites ailes, celles du pygargue à tête blanche du Grand Sceau des États-Unis. Cependant, c'est au casque

empenné de l'équivoque Mercure/Hermès, dieu des voyageurs, messagers et voleurs, que ressemble notre encagoulé. Avant lui, Flash, *l'homme le plus rapide du monde* (janvier 1940), portait déjà un *brodie* ailé sur sa tête, souvenir de la première guerre. Leur insaisissabilité divine – la vitesse de pointe que peut atteindre à pied Captain America est de 78 km/h – participe de leur fluidité visuelle, leur efficacité dans l'action et leur capacité ontologique à se soustraire à l'administration US.

Moins d'un an après sa première parution, l'Amérique entre en guerre. Salvador Dalí fuit le franquisme pour peindre à New York, Rogers lâche ses pinces pour lutter contre les fascistes. De son côté Jack Kirby atomise les lois du dessin, inondant la page de postures rampantes ou bondissantes et d'une cinétique impétueuse, inédite de reliefs et de vie, se voit menacé de mort à son bureau par des nazillons auxquels il règle leur compte à mains nues, part bientôt lui aussi en Normandie (1944), puis revient décoré de la bataille de Bastogne. Les Japonais font également partie du *comics* : deux bombes immondes plus tard, la guerre mute et devient *froide*. Cap se bat sans Simon ni Kirby contre les *commies* dans les années 1950 mais, instrumentalisé à foison, perd de sa consistance originelle jusqu'à disparaître de l'édition. Il faut attendre plus de dix ans avant qu'il ne refasse surface.

1964. Les stars déclinent. Les groupes sont en vogue. Stones et Beatles supplantent Elvis et Sinatra. Super-

équipe de la Marvel créée par un nouveau duo, Kirby et Stan Lee, les Vengeurs repêchent le capitaine dans les eaux gelées de l'histoire. Lee lui invente un décès rétroactif aux derniers jours des hostilités de 45, lors d'un accident aérien. Éjecté au-dessus de l'Atlantique, le corps de Rogers dérive vers le Pôle, entre en hibernation dans la glace vingt ans durant jusqu'à ce que le puissant Thor signale sa dépouille et qu'on ranime le soldat¹. Dans ce nouveau monde peuplé de phénomènes, Captain America n'est plus l'anomalie. Il est anachronique. L'avant-courrier du futur devient rescapé du passé. Il va devoir s'adapter. Une pléiade d'auteurs et autant de sensibilités (Jim Steranko et l'*Op Art*, Sal Buscema et son *Pop Art* à la Lichtenstein, puis des douzaines d'autres) vont vite l'intégrer à la culture, internationale cette fois, et le laisser évoluer politiquement sans trahir son rôle : constatant le dépérissement du rêve américain, Cap désavoue graduellement les pouvoirs exécutifs en place et s'affranchit de l'US Army. Il ne contribuera à aucune des sales guerres de son pays, pas plus au Vietnam organisé par les démocrates Kennedy et Johnson au moment de son grand retour, qu'à l'Irak arrangé par les républicains Bush Jr et Cheney à l'heure de sa seconde mort symbolique. Chaque fois qu'il essuiera les foudres d'un tiers quant aux couleurs qu'il proclame, critique inconcevable en 1941, il ne répondra qu'une chose : « Je ne représente pas le

1. Stan Lee et Jack Kirby, *The Avengers* #4, New York, Marvel Comics, mars 1964, p. 5.

gouvernement. Le système politique n'a rien à voir avec moi. Je me bats pour le rêve¹. » Ce qui implique qu'il se batte régulièrement *contre* ledit système, allant même un temps jusqu'à laisser sa défroque quand éclate le Watergate, pour revêtir le masque de Nomad, l'homme sans patrie, protecteur anarchisant. Puis, lorsqu'un projet de loi de recensement des surhommes divise la communauté super-héroïque Marvel², Rogers se dresse contre son ami Tony Stark pour préserver l'anonymat et la sécurité de ses pairs : tous n'ont pas eu comme lui la chance de choisir leur pouvoir. La loi passant en force, les frères s'affrontent sur fond de guerre civile, au milieu de laquelle Captain America peut être comparé au général Grant. Au terme d'une violente confrontation remportée par le peloton de Rogers, les citoyens se retournent contre lui, blâmant sa conduite belliqueuse. Modèle jusque dans ses échecs, Hermès s'immobilise. L'homme se rend à la police sur-le-champ, conscient de ne plus être le rempart de jadis. C'est à l'occasion de son procès qu'il sera abattu en deux temps, l'attentat mélangeant les références historiques aux assassinats de John Kennedy (meurtre en plein air, tireur embusqué) et de Lee Harvey Oswald (tué à bout portant en direct télévisé)³. Pareillement, les films

1. Grant Morrison, Mark Millar et Steve Yeowell, *Skrull Kill Krew #3*, New York, Marvel Comics, novembre 1995, p. 21 ; nous traduisons.

2. Mark Millar et Steve McNiven, *Civil War*, New York, Marvel Comics, juillet 2006.

3. Ed Brubaker et Steve Epting, *Captain America (vol. 5) #25 : The Death Of The Dream*, New York, Marvel Comics, avril 2007.

consacrés post-2001 à Captain America insistent sur les catastrophes aériennes, sa rixe avec Crâne Rouge pour reprendre le contrôle d'un avion et sa dernière conversation téléphonique à bord avant le crash fatal. Son parcours individuel se confond avec celui de l'Union.

Qu'est-ce qu'une nation, sinon une *naissance* par l'Histoire? Son effondrement est toujours le prélude à quelque chose de différent. De même qu'un archétype, une valeur ne meurt jamais. Elle se coule autrement dans l'existence. Chaque fois qu'ils ont été tués, les super-héros sont retournés d'entre les morts, comme se redresse le Capitain à la fin de l'acte de commedia. Nourri par l'amour des lecteurs devenus auteurs, complexifié par leur expérience de la crise, Rogers est revenu. Mais il a accepté de redevenir *homme*, des deux côtés de la réalité : pendant les manifestations Occupy Wall Street de 2011, le sergent Shamar Thomas, vétéran de la deuxième guerre du Golfe, s'interpose entre des policiers du NYPD et un cortège de protestataires violenté par les forces de l'ordre, tous revolvers dehors. Le jeune soldat noir, sans arme, en uniforme médaillé, tient seul tête à plusieurs escouades, les exhortant à agir en citoyens, et à protéger ces gens pacifiques plutôt qu'à les brutaliser. Les agents, submergés par la fureur de Thomas, sont paralysés. Dans les semaines qui suivent, de nombreux *marines* professent leur solidarité envers l'action des manifestants, créant leur propre mouvement de soutien. Prouvant une fois de plus que c'est quand

l'armée est du côté du peuple que la démocratie se voit rendue possible.

« Vos fils et filles se soustraient à vos ordres, chante Bob Dylan l'année du retour de Rogers, 1964. Votre vieille route est vite dépassée. Pitié, dégagez la nouvelle piste si vous ne pouvez prêter main-forte, car les temps changent. » Ont passé cinq décennies depuis, et après plus de soixante-treize ans de service, la sentinelle qui n'avait jamais vieilli cède officiellement la place à l'un de ses plus fameux partenaires, le Faucon. Pour la première fois, Captain America est un homme noir. Mais l'essentiel ne *changera* en rien, ni pour les nostalgiques, ni pour les bien-pensants, réactionnaires ou progressistes. L'Amérique est un concept qui reste à affiner, elle n'est faite que de ses fictions. Dans l'une de celles-ci, nous voulons la justice, nous voulons la paix et nous voulons l'harmonie à tous les échelons de la vie humaine. Mais nous savons, hélas, que nous allons pour cela devoir descendre dans la rue, prendre des armes – des mots et des haches, des livres et des fusils – pour faire tomber le faible pourcentage de super-vilains mondiaux qui maintient le joug de la terreur et du contrôle sur nos têtes. Leurs sbires doivent basculer vers notre bord : ils sont comme nous. Il n'est jamais trop tard. Il faut leur dire qu'il est temps que le rêve de Captain America s'incarne. Dans le peuple.

*

Nos rêves sont des bandes dessinées. Ils sont faits de couleurs et de verbes. S'est-on jamais demandé pourquoi, alors qu'usuellement les héros n'exhibent qu'un seul logo ou blason, notre capitaine en possède deux ? Outre sa bonne étoile, impossible pourtant de ne pas voir à son masque cet énorme *A* majuscule, initiale de son pays comme de son équipe (*Avengers*). Pareil au Golem animé par la force de la parole inscrite à son front, cet *Aleph* primordial insuffle vie au Captain. On ne le lui effacera pas. Mais parce que rien n'est jamais acquis, même pour celui qui se tient comme un roi, et parce que ce personnage, quels qu'en soient les avatars à venir, a encore beaucoup à accomplir, nul ne devrait figer ce *A* dans un seul mot.

Demain, il pourrait chanter *Aum*. Ou *Anarchie*.

Aujourd'hui, il dit *Action*.

Battre sa (super) coulpe (Spider-Man, 1962)

Dick Tomasovic

À l'arrière-plan, un lycée américain, un peu austère, mais rassurant, un solide édifice institutionnel, un haut lieu d'éducation et de savoir, partiellement et joliment camouflé par un peu de verdure. Au premier plan, un groupe de jeunes gens souriants, aux tenues vives, échappés de l'école et planifiant d'aller danser. Entre les deux, esseulé à la droite de l'image, la silhouette triste et trop sagement habillée d'un jeune homme à grandes lunettes, chargé de livres scolaires. Le sol, une route d'un gris lumineux, dynamise le bas du dessin tout en excluant un peu plus encore de la scène le jeune homme – il se tient dans une zone blanche, sans motif, sans couleur, sans fondement, une sorte de zone abstraite non dessinée. Son regard baissé dit toute son affliction. Et pour cause : ostracisé par la composition de l'image, il est aussi humilié par les paroles de ses condisciples qui parlent de lui comme s'il n'était pas là. Il s'agit d'aller danser sans lui, sans ce « bookworm », cet intello, ce rat de bibliothèque, qui ne serait bon qu'à jouer les papiers peints, d'après la

jolie jeune fille blonde qui attire le regard de tous les garçons. Or, de tapisserie, il est bien question dans l'image puisque juste derrière ce jeune homme malheureux, un certain Peter Parker, se tient un gigantesque écran, écrasant comme une haute colonne, d'un jaune extrêmement vif sur lequel se détache, comme en ombre chinoise, la silhouette noire d'un véritable colosse à la posture solide d'où émane une toile d'araignée. Au-dessus de cette impressionnante ombre se tient celle, tout aussi menaçante, d'une gigantesque araignée. Ce pan n'appartient bien entendu pas à la situation qui est décrite. D'une part, il ne relève aucunement du décor planté et surgit comme un élément extradiégétique (le découpage rectangulaire du pan, l'ombre de son cadre et sa couleur jaune le rapprochent en fait d'un autre élément d'énonciation dans la planche : le phylactère dans lequel Stan Lee annonce un héros costumé unique en son genre (« We think you may find our Spider-Man just a bit different ! ») ; d'autre part, à ce stade du *comic book*, il ne peut pas être compris comme la projection fantasmatique de Peter Parker (qui n'a pas encore été mordu par une araignée radioactive). Comme un signet glissé dans la revue par un grand imagier, ce pan, invisible aux yeux des personnages, annonce ainsi aux lecteurs le destin super-héroïque du jeune homme. Il est pourtant difficile de se réjouir de son avenir, tant l'ombre du surhomme et de l'araignée apparaissent négatives, le caractère peu engageant de l'arachnide, la posture laborieuse du colosse, l'utilisation massive de l'aplat noir

contrastant avec les couleurs joyeuses de la planche. Ce n'est en rien une promesse d'amusement ; il n'y aura visiblement pas à jouir des super-pouvoirs évoqués. Au contraire s'y fait sentir, déjà, le poids d'un implacable destin pesant sur ce héros reclus. La composition de Steve Ditko est ici d'une infaillible cruauté, notamment dans la multiplication des lignes de force qui viennent littéralement pointer du doigt la solitude du personnage tout en le tenant dans une zone de hors-jeu. Parker est exclu des joies humaines et sociales ; Parker ne peut trouver non plus de réconfort dans l'institution scolaire dont il semble tenu à distance ; Parker, enfin, voit toute retraite barrée par cette image funeste d'un héros à la posture tragique et mythique glissée dans son dos. Tout naturellement, alors que l'image est incroyablement dynamique, le personnage du héros semble immobile, interdit, sans aucune possibilité de mouvement.

Cette planche, parue en août 1962, ouvre le célèbre *Amazing Fantasy #15*. Il s'agit, sous la houlette de Stan Lee et Steve Dikto, de la première apparition du personnage et, rarement dans l'histoire des *comics*, pourtant familière de ce genre de composition, on aura vu une image aussi matricielle. Car depuis la création du héros, depuis cette planche ouvrant une histoire d'une dizaine de pages ordonnant la genèse du héros, cette idée d'un héros interdit, incapable de passer à l'action (dans tous les domaines de son existence) a largement été exploitée. Parker n'aura ni d'amitiés ni d'amours heureuses ; Parker ratera sa carrière d'enseignant et de chercheur ; Parker

incarnera un super-héros sans triomphe. Si ce paradigme du super-héros empêché est une constante de la narration mélodramatique propre à la sérialité des *comics* (chaque héros, de Superman à Wolverine, est régulièrement confronté à la perte de ses pouvoirs), il prend dans la série *Spider-Man* un tour extrême et fascinant, définissant non seulement le caractère du personnage, les ressorts et les axes narratifs des principales sagas ou les traits caractéristiques des situations rocambolesques dans lesquelles sont pris les protagonistes, mais aussi le rapport très particulier des lecteurs au héros à travers la *Weltanschauung* qu'offre le récit. Cette vision du monde, pour le moins singulière – on y reviendra –, permet à Spider-Man d'être à la fois le plus populaire et le moins super-héroïque de tous les super-héros.

Mea culpa

Il n'est sans doute pas utile de rappeler avec force détails les conditions dramatiques de la naissance du personnage. À l'instar de bien d'autres héros, dans le contexte de cette écriture sérielle *pop* qui emprunte énormément aux romans-feuilletons populaires du XIX^e siècle, Spider-Man est un héros orphelin, mû dans un premier temps par l'idée de vengeance. Contrairement à d'autres héros, Spider-Man ne naît pas lors de l'incident qui lui donne ses pouvoirs. Sa véritable naissance se fait non pas avec la prise de conscience de ses pouvoirs, mais, de

manière autrement plus oppressante, avec l'éveil d'une mauvaise conscience. Alors que Peter Parker, après une série de cases qui mettent en scène une vie ordinaire constituée d'humiliations successives, entend jouir de ses nouvelles aptitudes surnaturelles (gagner de l'argent, faire de la télévision, être populaire), il ignore une injonction policière lui demandant de l'aide. Laissant délibérément filer un criminel, Parker perd, tout aussi soudainement qu'il l'avait acquise, la morgue et l'arrogance de la jeunesse insouciantes lorsqu'il découvre que ce malfaiteur est aussi l'assassin de son oncle, son père de substitution. Cette révélation n'est faite qu'à l'extrême fin du premier volume des aventures de *Spider-Man*. La chose est remarquable puisque le lecteur, leurré comme le protagoniste, a d'abord cru à l'avènement d'un nouveau héros stéréotypique. Apprenant que l'assassin de son oncle se cache dans un vieil entrepôt, Parker enfle à nouveau son costume, non plus pour émerveiller le public de ses fantastiques capacités, mais bien pour faire justice. Ce schéma classique du justicier urbain se voit toutefois mis à mal par la découverte douloureuse de l'identité de l'assassin. Les deux dernières cases de *Amazing Fantasy #15* sont d'une grande force. La première démasque Spider-Man pour laisser apparaître le visage en pleurs de Parker. Les mots prononcés sont un véritable mea culpa, le premier d'une longue litanie qui structurera des décennies d'aventures : « My fault – All my fault ! If only I had stopped him when I could have ! But I didn't – and now – Uncle Ben – is dead... » La

dernière case, relisant la mythologie américaine illustrative du cow-boy maudit et solitaire disparaissant dans le soleil couchant, donne à voir la silhouette du justicier urbain s'enfoncer dans la ville nocturne sous la lumière de la pleine lune. Dans le texte du phylactère, Stan Lee insiste sur la naissance d'une légende. Il donne surtout, dès ce premier épisode, la maxime programmatique que le héros devra respecter tout au long de ses aventures, un adage rapidement devenu culte des amateurs de culture populaire : « With great Power, there must also come – great responsibility. » Il aura ainsi fallu beaucoup de souffrances, la mort d'une mère, la disparition de deux pères et une triple naissance (jouissive, douloureuse, réflexive) pour que le héros devienne enfin le super-héros. *Spider-Man*, comme la majorité des publications destinées à la jeunesse, est, bien entendu, un roman d'apprentissage, mais dont le didactisme semble passer ici tout entier dans le moralisme du pire aloi.

Ainsi, la culpabilité deviendra l'un des moteurs essentiels de l'écriture des aventures de l'homme-araignée, tant en bande dessinée que dans les adaptations cinématographiques¹, et si David Koepp, Alvin Sargent et Sam Raimi s'étaient montrés fidèles aux sagas de Stan Lee

1. L'identité du héros n'est toutefois pas élastique au point de pouvoir s'adapter à toutes les transpositions intermédiaires, comme l'a montré Luc Vaillancourt, (« *Spider-Man : Turn Off The Dark*. Intermédialité et identité du super-héros », dans François-Emmanuel Boucher, Sylvain David et Maxime Prévost (dir.), *Mythologies du super-héros. Histoire, physiologie, géographie, intermédialités*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « ACME », 2014.

dans les premiers films¹, le récent *relaunch* de la franchise par le réalisateur Marc Webb² renforce encore cet aspect en plaçant d'insurmontables deuils – parents, proches, bien-aimée – au centre des intrigues. Le dispositif original est implacable : non seulement, alors que le jeune homme rêve d'être reconnu pour ses qualités super-héroïques, le monde ne va cesser de l'accuser des pires maux – ses ennemis principaux, tels que Norman Osborne, alias The Green Goblin, ou le Docteur Octopus lui reprochent régulièrement leurs propres fautes et malheurs, tandis que le rédacteur en chef du Daily Bugle et bientôt maire de New York, Jonah J. Jameson, le présente aux yeux du public comme la pire des menaces sur le sol américain –, mais Peter Parker lui-même, dans ses monologues intérieurs, développe un penchant certain à l'autofustigation. Ainsi, dès la première case du second épisode (*Amazing Spider-Man #1*, paru en mars 1963), Parker s'accuse de la mort de l'oncle Ben et jette violemment son costume contre le mur, regrettant amèrement ses pouvoirs et sa destinée de super-héros. Ce geste véhément de contrition sera amené à se reproduire un nombre incalculable de fois tout au long de décennies d'aventures. Dans le même épisode, impuissant à prendre sa vie en main et incapable d'apporter une aide financière à sa tante, Parker passe sa rage sur un mur

1. *Spider-Man*, *Spider-Man 2* et *Spider-Man 3*, sortis respectivement en 2002, 2004 et 2007.

2. *The Amazing Spider-Man* et *The Amazing Spider-Man 2*, sortis en 2012 et 2014.

qui semble barrer toute possibilité d'épanouissement du héros. En effet, la case, littéralement murée, occupe la dernière position du gaufrier, à la fin de la page, clôturant l'intrigue avant l'ouverture d'un nouveau chapitre. Nouveau chapitre qui apporte d'ailleurs de nouvelles désillusions. Multipliant de spectaculaires gestes héroïques, Spider-Man parvient à sauver le fils astronaute de Jonah J. Jameson, mais loin de redorer le blason de son image médiatique, l'homme-araignée se voit accuser de nouvelles fautes. À partir de cet épisode, la série va installer un constant vice de perception des actions du super-héros, creusant le sillon d'une injustice permanente à son égard. Seul Spider-Man et ses lecteurs – ses uniques confidents – connaissent la vérité : ses actes de bravoure sont systématiquement ignorés, méprisés ou mal interprétés. Comme toute situation narrative de persécution, ce procédé favorise une empathie très forte du lectorat envers le personnage. Parker est en fait placé dans un système d'injonctions paradoxales. Il faut se souvenir que cette notion de *double bind* est présentée quelques années avant l'écriture de la série (en 1956) par l'anthropologue et cybernéticien Gregory Bateson et qu'elle sera exploitée dans le domaine de l'analyse de la schizophrénie. D'ailleurs, dans le célèbre épisode intitulé *Spider-Man No More (Amazing Spider-Man #50, juillet 1967)*, Stan Lee fait intervenir un psychiatre sur un plateau de télévision pour décréter que Spider-Man souffre de repli schizophrénique. Dans ce numéro, le héros, qui vient de sauver un couple de victimes de truands sans parvenir à

les convaincre de ses bonnes intentions¹, fait un constat amer : il est incapable de prendre soin correctement de la souffrante Tante May, il échoue à ses examens scolaires, il rate sa vie sentimentale en renonçant aux invitations de la belle Gwen Stacy et ses actes super-héroïques sont imparablement condamnés par les médias, qui le considèrent comme un ennemi public à la santé mentale perturbée. Une fois de plus, le héros décide d'accuser ses pouvoirs de ses différents malheurs et abandonne son costume de Spider-Man dans une poubelle de rue. Si la vie lui semble un instant plus douce, cette retraite de la fonction de super-héros lui apparaît vite interdite lorsqu'il voit la pègre profiter de son absence pour se développer féroce. Parker se condamne de la sorte à sacrifier sa vie, voire celle de ses proches, pour sauver celle des autres. La double contrainte est ainsi présente en permanence : si le personnage ne fait rien, le drame surgit, et si le personnage fait quelque chose le drame surgit aussi². Si Parker décide plutôt d'agir, c'est simplement parce qu'il est taraudé par sa mauvaise conscience (due au traumatisme de la mort de l'Oncle Ben). Dans ce contexte, il est possible de considérer l'aphorisme des

1. « No matter what I do, half of the population is scared stiff on me... and the other half probably thinks I'm some kinda full-time nut ! », se dit Spider-Man avant de jalouser la bienveillance et la popularité dont jouissent d'autres héros comme Daredevil, Captain America ou les Quatre Fantastiques.

2. Parfois l'action réparatrice du héros empire les choses ; Spider-Man est volontiers présenté comme un héros gaffeur et manquant de sérieux, ce qui explique l'épisodique et relative méfiance des autres super-héros à son égard, dont les Avengers ou les Quatre Fantastiques malgré son intégration à ces équipes.

grands pouvoirs impliquant de grandes responsabilités comme une injonction paradoxale, au même titre que le fameux panneau autoroutier de Paul Watzlawick indiquant d'ignorer le panneau.

Naturellement, dans un tel système, le personnage de Peter Parker ne peut que retourner cette violence coercitive vers lui-même. Prenant le lecteur à témoin, il ne cesse de se blâmer. Dans *Amazing Spider-Man #2* (mai 1963), lors de son premier affrontement contre un super-criminel (The Vulture), Spider-Man, qui règle son appareil photo afin de gagner le peu d'argent qui permettra à sa tante de payer son loyer, est lâchement attaqué dans le dos par le malfaiteur ailé. Profitant de l'évanouissement du héros, le Vautour l'enferme dans un château d'eau afin de l'y noyer. Les premiers mots de Spider-Man reprenant conscience dans l'eau glacée sont sans appel : « Well, I've only myself to blame for being so careless. » Le jeune homme va rapidement prendre l'habitude de penser que tout ce qui arrive est effectivement de sa faute. Il sera en cela largement aidé par les tragédies qui vont parsemer sa vie d'aventurier et qu'il ne peut empêcher : le décès du Capitaine Stacy (*Amazing Spider-Man #90*, novembre 1970), la mort poignante de sa bien-aimée Gwen Stacy (*Amazing Spider-Man #121*, juin 1973), la mise en danger permanente de Tante May (qui meurt une première fois dans *Amazing Spider-Man #400*) ou de son épouse Mary Jane (comme la terrible explosion de son avion dans *Amazing Spider-Man vol. 2 #13*, janvier 1999), les souffrances à répétition de ses amis Harry

Osborne ou Flash Thompson, etc. Chacune de ces situations (pour la plupart cruellement imaginées par Stan Lee, Gerry Conway ou J.M. DeMatteis, et illustrées par John Romita, senior et junior, Gil Kane ou Todd MacFarlane, pour ne citer que quelques créateurs) place le héros dans une situation impossible, l'obligeant à remettre en cause un serment, à s'enfermer dans un dilemme, à réfuter de parfaits syllogismes et, au bout du compte, à se cantonner au rôle d'observateur de ses malheurs.

Cette culpabilité totalisante, qui a la présomption presque comique de cumuler les caractérisations freudiennes (l'angoisse de la castration due au meurtre du père primitif), jungiennes (l'infidélité à soi-même et le refus de s'accepter) et lacaniennes (l'expression de l'être confronté à l'impossible), régit alors le comportement du personnage qui se présente lui-même en *looser*. La honte gagne chaque domaine de son existence : honte du corps adolescent – habilement restituée dans le premier film de Sam Raimi par l'idée de fluides corporels jaillissants et incontrôlés dans la chambre du jeune héros, ou dans les multiples situations d'embarras décrites par Brian Michael Bendis et Mark Bagley dans la série parallèle *Ultimate Spider-Man* – ; honte de ses pensées – Parker chasse souvent de son esprit des idées qui lui semblent faciles, indignes ou paresseuses – ; honte de ses activités estudiantines et professionnelles – ses résultats fluctuants alors qu'il est si intelligent, ses carrières non abouties de chercheur et d'enseignant, la supercherie de son job de photographe attitré de Spider-

Man pour un tabloïd qui l'insulte – ; honte de ses pulsions sexuelles et sentimentales – envers Gwen Stacy, Carlie Cooper, ou, bien sûr, les volcaniques Mary-Jane Watson et Felicia Hardy – ; honte même de ses ennemis qu'il moque régulièrement – dans *The Amazing Spider-Man #3*, juillet 1963, il rêve d'opposants plus épiques et plus puissants – ; honte, enfin, de ses super-pouvoirs, qu'il lui arrive de trouver peu séduisants – l'aspect rampant de l'araignée – et qu'il considère régulièrement comme une malédiction. Quant au fameux *spider-sense*, censé le prévenir, avec une précision et une efficacité toutes relatives, de dangers imminents, il peut être lu comme une incarnation de cette mauvaise conscience qui le torture inlassablement. Il s'agit d'un sentiment d'inconfort, une alerte qui tinte en lui au point de l'étourdir et ne lui rappelle rien d'autre que son imprudence et sa propre incapacité à prévoir le danger, à mettre sur pied une stratégie et à prendre en main l'affrontement. Malgré tous ces pouvoirs, ce sens d'araignée lui signale à quel point il est un être démuné face à la menace. C'est une voix qui le culpabilise de ne pas être autre chose que ce qu'il est. Rarement, et à l'exception des mutants de X-Men, l'industrie des *comics* aura engendré un héros à ce point honteux d'être lui-même. Nul besoin de faire entrer le personnage dans le cabinet d'analyse¹ pour comprendre la morale sacrificielle de la

1. Bien que cela ne soit pas sans surprise ni sans amusement puisque Spider-Man peut y être diagnostiqué comme le paragon de la psychologie positive. Voir Danny

série, ni d'être théologien pour saisir toute la dimension judéo-chrétienne du récit – Sam Raimi en donne une lecture pour le moins explicite dans *Spider-Man 2*, crucifiant le héros sur une rame de métro avant de lui offrir une scène de dévotion digne de la Passion. Par contre, en termes de vision du monde proposée par la série, il est sans doute plus intéressant de penser cette culpabilité comme le résultat d'une véritable tragédie de l'éthique. Peter Parker est en effet tiraillé entre les archétypales conceptions de Max Weber¹ : l'éthique de la conviction (*Gesinnungsethik*) et l'éthique de la responsabilité (*Verantwortungsethik*). La première ordonne au héros d'adopter sans faille et coûte que coûte les valeurs super-héroïques sans se soucier d'éventuelles répercussions fâcheuses (des dommages collatéraux, dirait-on aujourd'hui), or cette position lui est intenable, on l'a dit (faire le bien, c'est provoquer le mal). La seconde l'oblige à répondre des conséquences prévisibles de ses actes et l'invite à mesurer ses gestes au point de s'abstenir d'agir (mais ne rien faire, c'est provoquer le mal, on l'a vu aussi). En toute logique, Parker ne parvient à choisir aucune de ces deux éthiques et, plutôt que de les envisager de manière complémentaire, il ne peut que se rendre prisonnier de leur opposition abyssale. À bien y réfléchir, la fameuse maxime des grands pouvoirs et des grandes

Fingertoth, *Superman on the Couch*, New York, Continuum, 2005, ou Robin S. Rosenberg (dir.), *The Psychology of Superheroes*, Dallas, Benbella Books, 2008.

1. Max Weber, *Le Savant et le Politique* (1919), Paris, 10/18, 1963.

responsabilités contient en tension cette contradiction insurmontable : être puissant exige d'être responsable, mais être responsable invite à l'impuissance. Quoi qu'il fasse ou qu'il pense, il hérite de l'imputabilité du mal.

Il n'est dès lors pas étonnant que le curseur moral de Peter Parker vacille régulièrement, ni qu'il soit en ce sens un des personnages clé du *cross-over Civil War*¹. Dans *Amazing Fantasy #15*, Parker hésite à utiliser ses pouvoirs de manière criminelle, mais la pensée culpabilisante de sa tante mourant de chagrin au cas où il finirait en prison écarte cette idée. Il lui arrivera régulièrement par la suite et, dès *Amazing Spider-Man #1*, de se demander si, dans la mesure où tout ce qu'il fait tourne mal, il ne devrait pas devenir réellement un fléau, une menace. Puisque tous les chemins mènent au mal, peut-être faut-il en effet envisager de faire le mal directement. Dans *Spectacular Spider-Man #200*, en mai 1993, il confie à Mary-Jane son désir d'assassiner violemment celui qui fut son meilleur ami, Harry Osborne, avant de se rappeler qu'il doit se tenir à son rôle de noble héros. Dans la saga *Back in Black*, commencée dans *The Amazing Spider-Man #539*, Parker, considéré comme un terroriste, poursuivi par le gouvernement et bouleversé par l'agonie de Tante May – abattue par un sniper –, décide de reprendre le costume noir de Spider-Man et de se montrer désormais aussi cruel que ses ennemis. Mais, faut-il le rappeler, Spider-Man est un héros de littérature

1. *Civil War #1* paraît en mai 2006.

jeunesse. Il lui faut donc surmonter ces insurmontables contradictions, ce qui ne semble possible que par de réguliers éclatements de sa personnalité.

Identity crisis

À l'inverse de nombre de héros dont la dualité n'est que leurre et apparence (comme Bruce Wayne/Batman, Clark Kent/Superman ou Matt Murdock/Daredevil) ou qui vivent leur identité super-héroïque avec harmonie (comme Captain America, Iron man ou Black Widow), Peter Parker/Spider-Man est un être profondément divisé. Le premier reste fondamentalement un homme craintif, esseulé et sans assurance, le second est primordialement un personnage coloré, intrépide et blagueur – Spider-Man multiplie les bons mots durant les affrontements, ce qui en tant que héros « fun », explique en grande partie sa popularité auprès des lecteurs de tous âges. Cette division de l'être ne facilite pas sa vie amoureuse : Felicia Hardy est amoureuse de Spider-Man, mais n'a que faire de Peter Parker, tandis que Mary-Jane ne peut être heureuse avec Peter tant que Spider-Man existe. Ces deux facettes du héros annoncent dès le début les terribles crises d'identités que Spider-Man va vivre au cours de sa carrière. Il est impossible de toutes les répertorier ici. Il convient sans doute d'en mentionner quelques-unes, qui vont de l'usurpation d'identité à sa totale négation en passant par mille figures de remises

en question. Dès *Amazing Spider-Man #2*, le héros se fait voler son identité par le Caméléon qui lui fait imputer ses crimes. Dans *Spider-Man #13* (juin 1964), le super-vilain Mysterio se déguise en Spider-Man pour commettre ses méfaits. L'illusion est à ce point troublante que Parker commence à douter de lui-même : a-t-il commis ces crimes à son insu ? Souffrirait-il d'un dédoublement de personnalité comme Dr Jekyll et Mr Hyde, se demande-t-il ? Ces questions seront réactualisées par la créature extraterrestre Venom, qui prend pour premier hôte le corps de Spider-Man¹, puis par les multiples et monstrueuses progénitures de la créature (Carnage, Toxin, etc.). Mais l'un des récits les plus remarquables de ce point de vue est sans doute la seconde saga du clone, principalement conçue par l'éditeur et scénariste Terry Kavanagh. Très longue et impossible à résumer, cette intrigue, commencée dans *Web of Spider-Man #117* en octobre 1994 et résolue deux ans plus tard, développe un *run* du scénariste Gerry Conway du milieu des années 70 qui voyait le héros se confronter à ses clones (la couverture de *Amazing Spider-Man #149* d'octobre 1975 met en scène le combat de deux Spider-Man sans que l'on puisse distinguer le héros original). La seconde saga pousse la confusion à son comble puisque Peter Parker se laisse remplacer par son clone, Ben

1. Voir *Secret Wars #8* en décembre 1984, puis *Amazing Spider-Man #299* en avril 1988, effrayant épisode au cours duquel Mary-Jane confond les personnages à ses dépens.

Reilly, persuadé que ce dernier est bien le Spider-Man original, dont lui-même ne serait que le clone. Cette incroyable confusion d'identité est renforcée par les multiples clones qui traverseront l'univers du héros (Kaine, Guardian, Spidercide...). Diffractions et multiplications des identités du héros seront encore au cœur de grands *events* récents, tels que *Spider-Island*, commencé dans *The Amazing Spider-Man #666* en septembre 2011, qui voit tous les habitants de Manhattan dotés des pouvoirs de Spider-Man, ou *Spider-Verse*, qui convoque et entretouche toutes les versions de Spider-Man issues de tous les univers parallèles (*Amazing Spider-Man vol. 3 #9*, novembre 2014).

Le climax de ces péripéties confusionnelles est sans doute atteint dans *Amazing Spider-Man #700*, scénarisé par Dan Slott et dessiné par Humberto Ramos, dernier numéro de la revue après cinquante-deux ans de parution ininterrompue et véritable rupture éditoriale. Le lecteur, médusé, y découvre que le Dr Octopus a vaincu de la plus incroyable des manières le super-héros : il a pris possession du corps de Peter Parker et a enfermé l'esprit du héros dans son propre corps mourant. Le lecteur est le seul témoin de la mort de Peter Parker et le seul à savoir que le masque de Spider-Man est désormais porté par son pire ennemi. Tout l'intérêt de la nouvelle série qui en découle, judicieusement intitulée *The Superior Spider-Man*¹, est de montrer, dans une conception

1. *The Superior Spider-Man #1* est publié en janvier 2013.

somme toute très nietzschéenne, un héros enfin libéré de la culpabilité et de la honte. Ce nouveau Spider-Man échappe au débat éthique, refuse d'interroger la notion même d'acte moral, car il sait, précisément comme Nietzsche, que partout où l'on cherche des responsabilités, c'est l'instinct de punir ou de juger qui est à l'œuvre¹. Le Spider-Man supérieur se considère au-dessus des contingences humaines qui empoisonnaient la vie de Parker et au-delà des attentes sociales définissant le bien et le mal. Il n'agit en fait que dans le cadre d'une éthique de la conviction, de l'autoconviction pourrait-on dire, celle, en échappant à toute contrainte, d'être le meilleur des super-héros. Car le Superior Spider-Man n'assujettit pas les grands pouvoirs aux grandes responsabilités. Si la série ne dure qu'un peu plus d'une année (Peter Parker « ressuscite » en avril 2014), elle est un événement crucial dans l'histoire des publications *Spider-Man* en offrant une lecture radicale de la sempiternelle problématisation de l'action héroïque dans la série.

Tenir debout

On le sait, l'édification est l'une des grandes fonctions traditionnelles de la littérature de jeunesse. Spider-Man,

1. Voir « l'erreur du libre arbitre » dans Friedrich Nietzsche, *Crépuscule des idoles* (1888), Paris, Gallimard, 1988.

héros populaire s'il en est, s'est révélé bien sûr l'ambassadeur de nombreuses valeurs sociétales américaines (le *do it yourself*, l'esprit d'entreprise et d'indépendance, la tolérance, la fidélité, la célébration du système éducationnel, la transmission et la solidarité intergénérationnelle, le sens des responsabilités, évidemment, etc.). En 1971, incité par le département d'État de la santé, Stan Lee ignore le Comic code Authority, l'organe d'autocensure des éditeurs, pour publier une intrigue évoquant les stupéfiants, mais chargée d'un message antidrogue (*Amazing Spider-Man #96*). En mars 2011, le numéro spécial *Spider-Man : You're Hired #1* voit le célèbre tisseur partager la vedette du *comic book* avec le maire de New York Michael Bloomberg dans une intrigue qui fait l'apologie des services d'aide à l'emploi de la Ville... Loin des épopées intergalactiques, Spider-Man reste un héros du quotidien, grand défenseur de la conformité et de l'ordre social, perpétuellement confronté aux misères ordinaires dont le caractère insupportable se trouve renforcé par les périls de sa carrière super-héroïque. Combien de fois Stan Lee et les scénaristes qui lui ont succédé n'ont-ils pas insisté, plus ou moins directement, sur la proximité entre le héros et ses lecteurs. La dernière case de la dernière planche de *Amazing Spider-Man #27* (août 1965) se finit d'ailleurs par ces mots : « Isn't there just a little Peter Parker in all of us ? ». L'édification n'est pas ailleurs : tout au long de ces infinis récits, Spider-Man montre à ses lecteurs que la vie est un labeur, un fardeau sous lequel chacun se trouve démuné, impuissant, hon-

teux... Chacun peut se sentir coupable de rater sa vie, soit parce qu'il fait mal, soit parce qu'il ne fait rien. Nous sommes des ratés, dit Spider-Man, quoi que nous fassions. Même si nous croyons prendre nos vies en main, le destin finit toujours par nous rattraper (il faudrait ici relire toutes les grandes figures du *fatum* qui s'ingèrent dans la vie de Spider-Man, de Madame Web et ses pouvoirs médiumniques à Ezekiel Sims et ses pouvoirs totémiques). Le bien et le mal se jouent de nous ; la question éthique est une tragédie grotesque ; l'injustice est notre demeure. Nous ne pouvons exister autrement que comme des êtres malmenés, déchirés, pressés à la folie, conduits aux comportements les plus clivés. Oui, même doués d'aptitudes hors du commun, nous rêvons d'être autre tant ce monde nous éprouve. Voilà ce que dit Spider-Man depuis plus d'un demi-siècle de publication. Mais alors, quelle est la valeur héroïque à laquelle se raccrocher dans ce marasme qu'est la condition humaine de nos vies modernes ? Au total, Spider-Man n'offre qu'une seule réponse, maigre, mais essentielle : l'endurance. Durer, tenir, survivre. Voilà le seul mot d'ordre de la série. Il est remarquablement mis en scène par J.M. Straczynski et John Romita Jr dans deux épisodes importants. Dans *Amazing Spider-Man #500* (décembre 2003), le héros est perdu dans un espace-temps indéfinissable, lui permettant à la fois de voir sa naissance et sa mort. Plongé dans un nouveau dilemme, il lui est possible d'empêcher l'araignée radioactive de le mordre et, par là, de sauver son oncle, d'échapper à sa vie de

souffrance, mais au détriment de toutes les vies que Spider-Man ne pourra pas sauver. Incapable de prendre une décision, il se laisse mordre et traverse en quelques pages toutes les étapes de sa vie d'aventurier, obligé de revivre d'innombrables combats et traumatismes (dont la mort de Gwen). La seule manière de sortir de ce vortex est de suivre la voix du Dr Strange. Et pour ce faire, Spider-Man doit simplement faire ce qu'il a toujours fait : tenir. Supporter les douleurs, les humiliations, les chagrins. Tenir, malgré tout et envers et contre tout. Le propos est plus clair encore dans *Amazing Spider-Man vol. 2 #36* (décembre 2001), un numéro spécial d'hommage aux victimes des attentats du 11-Septembre, qui s'ouvre sur une impressionnante double page montrant les ravages de l'effondrement des Twin Towers. Dans un coin de l'image, au premier plan, Spider-Man, plié sur lui-même, la tête entre les mains, implore le Seigneur. Il est rapidement interpellé par des citoyens aux abois : « How could you let this happens ? » Entouré de nombreux personnages de l'univers Marvel, Spider-Man ne peut qu'exprimer son impuissance face au massacre des innocents. Mais, saluant la bravoure des sauveteurs, il finit, non sans lyrisme, dans une page faisant poser côte à côte super-héros et héros de l'ordinaire (pompiers, policiers, infirmières, citoyens divers...), par ce mot d'ordre universellement adressé : « Stand tall. » « Restez debout. »

Spider-Man se bat moins qu'il ne se débat. Il est le héros de l'approximation, de la tentative, du geste vain et

de la réussite interdite. Il est le héros mû par la culpabilité et condamné à la faute. Il est le héros qui n'apprend rien de la pédagogie par l'erreur. Il est le héros de la contrition, de la complaisance et de l'échec, jusque dans la médiocrité de ses jeux de mots que tous, alliés comme ennemis, redoutent. Il est pourtant le super-héros préféré du grand public et l'une des icônes pop les plus importantes de notre époque, peut-être précisément parce que sa valeur de référence ultime est la ténacité, soit la seule qui conditionne essentiellement et crucialement notre propre persistance à exister. Que l'on ne s'y trompe toutefois pas : Spider-Man n'est en rien une école de la résignation. Au contraire, il s'agit d'une éducation à l'impuissance.

Il faut être fou pour penser qu'il ne s'agit pas d'une lecture utile.

Un héros de l'esprit (Dr Strange, 1963)

Tristan Garcia

De tous les grands personnages inventés au début de l'Âge d'argent de Marvel par Stan Lee, Jack Kirby et Steve Ditko, le Docteur Strange a toujours été le moins exposé. Peut-être que la sortie en 2016 de l'adaptation cinématographique réalisée par Scott Derrickson changera le statut du « Maître des arts mystiques », et que les enfants de demain joueront avec des figurines du magicien drapé dans son manteau rouge de lévitation, combattant ses ennemis jurés Dormammu ou Mordo. Il est tout de même permis d'en douter. D'abord parce que le Docteur est un super-héros de l'ombre et non, comme Batman, un petit soldat tapageur de la part obscure du monde et du cœur des hommes, mais un homme lettré qui se bat avec l'esprit et n'évolue que dans les failles primitives de la vie moderne, là où la réalité est une illusion comme les autres ; ensuite, parce que le Docteur est une pure créature de bande dessinée.

*

Comme tous les super-héros importants du Neuvième art, le Docteur est un amalgame étonnant d'archaïsme et de contemporanéité. En l'occurrence, c'est une sorte de formule magique ou d'équation bizarre qui lie l'ésotérisme oriental et la rationalité occidentale la plus collet monté, mais aussi l'animisme et Greenwich Village (où réside le Docteur), et enfin l'imaginaire colonial des *pulps* et le psychédéisme débridé de la contre-culture des *sixties*.

Tel le Black Jack d'Osamu Tezuka, avec lequel il partage l'enveloppement dans une longue cape et plusieurs traits du héros romantique demeurant à part des hommes qu'il sauve, le Docteur originel n'a jamais aspiré à la célébrité. Il effectue un travail destiné à demeurer inconnu, ou à être immédiatement oublié. Dans le numéro 129 de *Strange Tales*, à l'occasion de l'une des rares plaisanteries de la série originelle, le Docteur doit faire l'objet d'un débat télévisé entre hommes sérieux. Or les quatre scientifiques, parfaits rationalistes bien décidés à se moquer de l'existence supposée de la magie noire et à ridiculiser le Docteur, sont enlevés tandis que le studio est plongé dans l'obscurité. On fait appel au Docteur. Les quatre professeurs ont été faits prisonniers par « Tiboro de la sixième dimension ». Le « Maître des arts mystiques » (c'est son surnom) les sauve des griffes de ce redoutable ennemi venu d'ailleurs. De retour dans notre monde, les hommes de science bouleversés s'apprêtent à révéler au public la vérité, mais

Strange d'une simple pirouette les rend amnésiques. Ils s'en retournent donc en studio se gausser de l'irrationnel et de ce charlatan de Docteur, sous le regard légèrement ironique du Maître de la magie noire qui, seul ou presque, *sait* et n'en tire ni gloire ni sentiment de supériorité.

Voilà le docteur : c'est un homme qui traite la réalité comme on se rapporte à un grand enfant encore inconscient. C'est un homme qui, contre la raison la plus obtuse, la préserve de l'irrationnel absolu avec les armes indirectes d'une irraison noble et bien comprise : en l'occurrence, la magie apprise hors d'Occident.

Né dans les pages de *Strange Tales* en 1964, le Docteur est le lointain héritier du monde de *Fu Manchu*, des aventures de Flash Gordon sur la planète Mongo et de Mandrake le Magicien niché dans sa propriété ultratechnologique de Xanadu. Peu à peu, le grand héros occidental a cessé de craindre et de combattre le « Péril jaune », pour s'intéresser à la spiritualité orientale et réaliser la prédiction de Schopenhauer, qui voyait dans la découverte par l'Europe des Upanishads, du brahmanisme, du Védanta ou des textes bouddhistes, l'équivalent intellectuel de la relecture des œuvres grecques à la Renaissance. À la lisière de la contre-culture et du mouvement hippie, le Docteur Strange est aussi le précurseur de Timothy Leary, de Ken Kesey, de l'*acid test*, des affiches du Big 5 de San Francisco pour le Grateful Dead au Fillmore, des couvertures des livres de *speculative fiction* de J.G. Ballard peintes par Richard M. Powers, des

épopées sonores de Hawkwind et de l'exploration par la culture populaire occidentale des mille continents oubliés de la *psyché*. Il est l'exact chaînon manquant entre l'exotisme un brin suranné de la spiritualité de l'Orient colonisé et la découverte ébahie par la jeunesse des *sixties* de ce qui se cache derrière les portes de la perception maintenues fermées par la modernité, mais rouvertes par les psychotropes, par la méditation et les « disciplines de l'esprit ».

De ce point de vue, Strange est peut-être le premier super-héros postcolonial, le premier qui a appris à la jeunesse à « provincialiser l'Occident », pour paraphraser le slogan de Dipesh Chakrabarty.

*

Dès le numéro 115 de *Strange Tales*, on apprend les origines du Docteur. Il est, déjà par son titre, un représentant éminent de la science occidentale. Il en est aussi la caricature. Riche, hautain, intéressé, Stephen Strange est un playboy soignant sa fine moustache à la Errol Flynn, qui allume une cigarette après une opération réussie et refuse de parler au patient qui voudrait le remercier : « Je ne veux pas être dérangé ! Assurez-vous seulement qu'il paie la facture ! », lance-t-il à la jeune infirmière. Mais l'*hybris* du Docteur est punie. Il a trop bu et le contrôle de son véhicule lui échappe. Dans l'accident qui s'ensuit, il perd en partie l'usage de ses mains et ne peut plus opérer. Handicapé, Stephen

Strange n'accepte pas de devenir un bon à rien. « Je dois être le meilleur... Le plus grand!!! Ou bien... Rien! » Hélas pour lui, Strange est à présent un chirurgien inutile, un simple travailleur désœuvré de l'Occident. Désorienté, il traîne dans les rues pluvieuses du monde moderne, il erre sur les docks d'une cité portuaire et entend parler de l'Ancien, un magicien qui peut tout. Stephen Strange prend la direction de l'est et part pour l'Himalaya. Non pas l'Himalaya réel, mais le Tibet rêvé des poètes et des voyageurs. C'est là, déjà, que Coleridge situait Xanadu, le « fastueux palais des plaisirs » de Kubilaï Khan, inspiré par le palais d'été de Shangdu décrit par Marco Polo. Puis, toutes choses lointaines glissant de la réalité vers le fantasme et du fantasme vers le cliché, c'est là que l'imagerie populaire anglaise, au temps des colonies, se représenta Shangri-La. Perchée dans les hauteurs inaccessibles du Tibet, cette lamaserie est en quelque sorte le pays de Cocagne de l'orientalisme tardif : un îlot de verdure et d'eau fraîche, utopie de la spiritualité désormais interdite à l'Occident des Lumières, de la raison et de l'industrie. Dans ces contrées de « l'Orient comme Autre, inventé par l'Europe », étudié par Edward Saïd, Stephen Strange cherche l'Ancien, figure paternelle du moine qui a atteint l'illumination et qui saura remettre l'homme blanc sur le chemin de la vie authentique. Bien sûr, il s'agit de poncifs, d'images figées et recyclées de la littérature populaire. Pourtant, ces chromos, le Docteur Strange va peu à peu les réanimer, les transformer et inventer une nouvelle figure de héros,

pour qui l'Orient n'est pas l'Autre de la réalité, mais l'Occident une simple province de cette réalité.

L'initiation de l'ancien chirurgien est tout ce qu'il y a de plus classique. Dans les premiers temps, Strange s'enquiert de l'enseignement de l'Ancien à des fins utiles, puisqu'il espère bien retrouver l'usage de ses mains grâce à l'esprit puissant du vieux sage. Mais il apprend vite la leçon. Dans la culture populaire de la seconde moitié du XX^e siècle, c'est la même leçon qui sera dispensée par Maître Po à Kwai Chang Chan (dit « Petit scarabée ») dans *Kung Fu*, par Maître Yoda à Luke Skywalker dans *Star Wars* : l'impatience de l'homme blanc qui ne reconnaît que la causalité matérielle empêche de voir et de maîtriser la Force, qui ouvre l'esprit à un monde bien plus large.

Strange n'apprend pas à devenir modeste, mais il découvre que le monde que *sa* science, *son* intelligence et *son* argent lui ouvraient ne représentait qu'une petite partie de tout ce qui existe. Il apprend que l'Occident n'est pas le monde, et il l'apprend parce qu'il perd la maîtrise de ses mains.

Après avoir vaincu le mauvais disciple de l'Ancien, le Baron Mordo, Strange se convertit en quelque sorte à l'Orient. Pourtant, la série cesse très vite d'être orientaliste. Une fois la leçon assimilée, le Maître des arts mystiques retourne en Amérique, et découvre qu'elle n'est qu'une dimension parmi d'autres de tous les rêves, les cauchemars, les *étrangetés* possibles. Dans son pays natal, Strange devient une silhouette chimérique de magicien,

reconnaissable à ses moustaches, sa barbe poivre et sel, sa cape bleue puis rouge ornée de cornes. Il veille au sein du « monde civilisé » sur les autres mondes, les multiples dimensions de l'esprit, les univers parallèles, les contreparties obscures de la réalité rationalisée que l'homme moderne a fini par prendre pour l'ensemble de ce qui est.

Résidant, à partir de la toute fin du cycle d'Eternity, dans le « *Sanctum sanctorum* », Strange maîtrise des pouvoirs qui lui ont été révélés par l'Ancien tibétain, mais aussi auxquels des objets magiques, tels que son amulette ou l'œil d'Agamoto, lui donnent accès. L'Orient n'était que le premier détour pour accéder à tout ce qui n'est pas la foi chrétienne, la raison des Lumières, l'ordre et le progrès du positivisme, et la civilisation défendue par la colonisation. Strange entre peu à peu dans un monde syncrétique tourbillonnant, traversé de formules païennes, d'incantations et de créatures babyloniennes (Marduk, ancien propriétaire du « livre de Vishanti » que possède le Docteur), sumériennes (les hôtes de Hoggoth), de dieux de l'ancienne Égypte, de culture védique (qui se révélera dans le beau roman graphique des années quatre-vingt, *Into Shambala*), de sagesse bouddhiste ou soufie, de personnages échappés du monde arabo-musulman (le serviteur Hamir), de schèmes jungiens, de projection astrale, de magiciens extraterrestres, d'hallucinations à la Swedenborg et d'évocations fumeuses d'une théosophie de *Reader's Digest* ; à travers la culture de bric et de broc de Stan Lee, le Docteur vit en fait dans l'assemblage sans ordre de fantasmes qui condensent, à

destination du lecteur moderne pressé, les spiritualités traditionnelles non occidentales.

Gardien de la frontière, au sein de la culture pop, qui sépare l'Occident du fascinant capharnaüm (aux yeux occidentaux) de *tout le reste*, le Docteur Strange veille sur la province du « monde réel ». Mais au nom de qui ? Si Strange essaie de décoloniser l'imaginaire occidental, pourquoi continue-t-il à protéger une prétendue « réalité moderne » d'une sorte de chaos exotique qui menace à ses portes ?

*

En relisant les numéros conçus en collaboration étroite par Lee et Ditko dans les années soixante, le lecteur ne peut s'empêcher de se demander : mais pour quoi le Docteur se bat-il ? Quelle est donc sa cause, sa patrie ? Qui sont ses compagnons ? Plus tard, il fondera certes l'équipe des *Defenders*, en compagnie de Hulk, de Namor et du Surfer d'Argent, autres créatures archaïques, mystiques et solitaires, perdues dans le monde moderne. Pourtant, au cours de la période qui nous intéresse, le Docteur est encore un hapax de la Marvel, qui n'entre pas dans l'équipe originelle des *Avengers* et qui ne croise qu'une seule fois le chemin de Thor et de Loki. Ce Docteur-là n'apparaît pas clairement comme un justicier, un défenseur de l'Amérique, de la race humaine ou de la Terre. Lorsqu'il rencontre Cléa, jeune femme d'une autre dimension dont le monde se trouve

pris en tenaille entre les créatures qui ne pensent pas, les *Mindless ones*, et le pouvoir tyrannique de Dormammu au visage de feu, le Docteur prend évidemment parti pour la jeune femme, à la façon de tous les héros de *pulps*, dont le sens de la justice est indexé sur le désir de sauver la demoiselle en détresse. Cependant, Strange n'explique jamais les raisons de son combat. Est-il, avec les armes de l'Orient, un vigile paradoxal de l'Occident ? Il vit à New York, mais demeure loin des gratte-ciel, entre les murs d'un manoir de Greenwich Village, dans le quartier des antiquaires. Est-il un mystique solitaire qui protège la civilisation matérielle, avec laquelle il a rompu et pour laquelle il ne devrait éprouver que mépris ?

À vrai dire, et contrairement aux autres créations de Marvel soigneusement ancrées dans la réalité urbaine contemporaine, le Docteur Strange est un *desdichado* qui ne fréquente guère ses semblables. Il semble éviter avec soin les rues commerçantes et le district financier. On cherche en vain dans ses aventures les fétiches de verre et d'acier de la modernité, la *skyline* de New York, la publicité et les *mass-médias* (à l'exception, donc, de la télévision, dans l'aventure déjà citée du numéro 129). Ses ennemis ne sont pas les mafieux ou les malfrats crasseux qui hantent les ruelles obscures de la ville protégée par les *Avengers*. Son terrain de jeu n'est pas non plus celui des adolescents chéris de la société de consommation, protagonistes de *Spiderman* ou des *X-Men*. Et puis on note l'absence des laboratoires des

habituels savants fous de la Marvel. Ici, peu de technologie, pas la moindre trace d'une vie de famille et aucune marque du quotidien consumériste américain.

Où, donc, dans *Docteur Strange* se situe la raison qui s'opposerait à la mystique, à l'ineffable, à la pure puissance et aux énergies inquantifiables de l'esprit ? Où diable est passé l'Occident ?

Nulle part ailleurs, croyons-nous, que dans l'esprit de son créateur, Steve Ditko, et dans sa main de dessinateur. La *raison* du Docteur Strange, c'est le trait, ce sont les contours des figures fermement cernées et le découpage soigneux des planches ; c'est l'activité permanente de découpage image par image du monde. Ce n'est pas tant la rationalité de l'Occident : c'est la rationalité de la bande dessinée.

*

Tant que Ditko l'a dessiné, le monde de *Docteur Strange* a été le théâtre d'un conflit flamboyant entre la forme et l'informe. Or, on trouve toujours en bande dessinée une double articulation, qui n'est pas celle, traditionnelle, du langage : d'abord des formes découpées dans l'image, qui apparaissent et réapparaissent de case en case ; ensuite des formes qui découpent l'image elle-même, qui cadrent et distinguent une portion d'espace-temps d'une autre. Toute bande dessinée est l'articulation entre ce que nous appellerons désormais un *découpage* (le trait « du dehors », qui limite une case) et une

découpe (le trait « du dedans » qui délimite des figures, des objets et un fond à l'intérieur de la case). La découpe, ce sont les personnages ou les décors, donc le trait du dessin. Le découpage, c'est le cadre tracé du dessin.

La *découpe* et le *découpage* du *Docteur Strange* sont hautement classiques : nous ne sommes pas encore dans les *X-Men* de Neal Adams. La planche est toujours organisée par gaufriers réguliers. L'encrage et la mise en couleur, par aplats, répondent aussi à une découpe des figures par un trait fermé. Le monde est en ordre.

Pourtant, le monde dessiné et contenu dans cette double limite (à l'intérieur de la case, puis à l'intérieur du trait) ressemble à un catalogue raisonné de l'informe. On dirait que Ditko et Lee ont cherché à répertorier tous les modes possibles d'apparition de l'informe, du mou, du flou, de l'à-peu-près, afin d'éprouver la solidité même du système de découpage et de découpe de la bande dessinée, et de leur raison.

Car ce que le Docteur ne cesse d'affronter, ou plutôt ce qu'il tente de maîtriser, ce n'est pas tant sa propre fascination postcoloniale pour le Non-Occidental, ni l'attrait de l'irrationnel sur un esprit raisonné, c'est la puissance de *l'informe*. Plus exactement, sa puissance de création d'images, dans le cadre bien formé de la bande dessinée pour enfants et adolescents.

Au fil des aventures de plus en plus folles du Docteur, cette puissance prend l'aspect de paysages hallucinés, qui ont paru aux lecteurs des années soixante la preuve imparable que les auteurs de Marvel écrivaient et

dessinaient sous l'influence de substances interdites. L'anecdote est célèbre : de nombreux hippies ont utilisé les planches du Docteur afin d'accompagner leurs trips, certains que les images de Ditko étaient la représentation fidèle d'expériences sous LSD. Pourtant, Ditko était un homme d'une extrême raideur morale et intellectuelle, qui n'a sans doute jamais touché aux drogues prisées par la contre-culture. On se souvient que Robert Heinlein, qui avait dédié *Étoiles garde à vous* « à tous les adjudants de la Terre qui ont fait de nos fils des hommes », est devenu l'idole de tous les *freaks* d'Amérique en écrivant malgré lui *Étranger en terre* étrangère, qui évoquait « le partage de l'eau » par une sorte de Christ martien. Ce partage chrétien était devenu le symbole de la communion pour des milliers de hippies défoncés. De façon comparable, Steve Ditko a créé par inadvertance une image fidèle de l'expérience psychédélique, alors qu'il était un sobre admirateur d'Ayn Rand et un homme volontariste admirant seulement la pure force de la pensée et haïssant le laisser-aller des chevelus crasseux.

*

Précisons donc notre hypothèse : c'est en tant que dessinateur de bande dessinée, en voulant éprouver les limites du découpage des choses par le trait que Ditko en est venu presque par hasard à créer des figures *évoquant* des hallucinations, qui remettent en cause le découpage habituel de la perception visuelle.

Pourquoi le *Docteur Strange* a-t-il pu être lu comme le résultat de visions sous psychotropes ? Parce que les images de Strange testent sans cesse le découpage du dessin. Or Ditko ne fait pas de l'art abstrait, de l'expressionnisme lyrique. Il continue à travailler dans le cadre strict de la double articulation de la bande dessinée : des cases distinctes les uns des autres, où se répètent des formes reconnaissables, « mises en silhouettes » par un trait. Le trait peut passer pour le représentant, dans l'image, des structures de la perception humaine. Si le découpage perceptif de l'environnement en entités d'apparence stable est remis en cause par l'expérience sous psychotropes, alors l'analogie est valable : dans *Strange*, les frontières mêmes des choses, au sein de chaque image, sont sans cesse sur le point de céder, *tout en se maintenant*.

Ce que représente donc le dessin de Ditko, c'est ce qu'on peut dépeindre de moins déterminé, de moins distinct, tant qu'on continue à se servir de traits fermés, dans une succession d'images. Ce sont les formes minimales de l'informe.

*

Parcourons rapidement le répertoire visuel de Ditko.

Bien sûr, il emploie quelques trucs récurrents de dessinateur de *comics*. Ainsi, il use fréquemment de la confusion entre l'infiniment petit et l'infiniment grand : des torsades qui rappellent les brins d'ADN ou des

structures cristallines qui se fondent dans de vastes panoramas galactiques. Mais ces effets d'échelle ne sont pas les plus originaux. Ce qui retient l'attention, sous sa plume, c'est le talent pour les choses vagues, floues et déconcertantes pour la vision. Ditko joue aux frontières de l'activité qui, de Kant à la *Gestalttheorie*, distingue forme et fond et établit qu'il faut, pour identifier une entité, la découper dans l'espace et dans le temps, donc la rendre séparable de son environnement. Au contraire, Ditko recherche dans ses décors toutes les possibilités d'*à-peu-près* perceptif, qui autorisent à confondre devant et derrière, dessus et dessous, fin et début. Tout est fait pour rendre la perception des formes possible, mais incertaine. Ainsi, le brouillard ou la brume, dont la silhouette générale n'est jamais nette, indiquent très souvent l'irruption d'une force étrangère à la réalité. On pense notamment au « brouillard maléfique » des numéros 118 et 124.

Il arrive que la brume se confonde avec une forme quasi liquide. Dans les zones de turbulence entre sublimation, condensation et déposition, lorsque la nature de la matière en transformation est incertaine, le lecteur ne sait plus exactement de quel état (solide, liquide ou gazeux) proviennent les couleurs violettes, roses ou jaunes qui s'épandent autour de Strange, et vers quel état elles se dirigent.

La brume devient d'une case à la suivante une sorte d'écume scintillante, la lueur mystique (« *a mystic glow* ») de formes abstraites enchâssées, de cercles et d'ara-

besques abstraites. Est-ce encore de la matière, ou seulement de la géométrie ? On ne sait plus très bien. C'est ce qui intéresse Ditko : représenter d'un trait la frontière qui sépare l'indistinction de la détermination minimale d'une identité. Pourquoi ? Parce que la *détermination minimale* est en même temps pour Ditko et Lee la *puissance maximale*.

On pourrait le formuler ainsi : Plus la découpe est claire et distincte, moins c'est puissant. Inversement, plus c'est puissant, moins la découpe est nette.

Or, comment représenter clairement la confusion, sans l'annuler pour autant ? Sans trait, il n'y a plus rien, la case est vide. Mais dès qu'il y a du trait, quelque chose se distingue, et ça perd en puissance. On sent l'esprit rationaliste et bien ordonné de Ditko attiré par une sorte de fusion primordiale, d'*apeiron* grec inaccessible à la sensibilité mais qui expliquerait tout à l'intelligence. Parfois le lecteur espère se perdre avec la raideur et la dignité du Docteur se perdre dans « une contemplation mystique de l'infini » (« *a mystic gaze of infinity* »), attiré par les multiples étoiles, les formes floues, blanches, auratiques qui parsèment la bande : « Chaque émotion que j'ai en moi me pousse vers cette lumière chatoyante au bout de ce corridor fantastique ! » (« *Every emotion I possess is drawing me toward that shimmering light at the end of this fantastic corridor !* ») Mais tenu par l'exigence de distinguer les choses de case en case, Ditko ne cède jamais à la « soupe cosmique » : il continue à découper tout ce qui se présente à son esprit. Il faut représenter la

lumière ? Alors il faudra se servir de quelques traits organisés en rayons, afin de la figurer, de la détourner. Même l'absolu a besoin d'un minimum de forme.

On comprend alors que la puissance des mondes visités par Strange est aussi bien la *dynamis* grecque. Si la matière est pure puissance et pure indétermination chez Aristote, les mondes de *Strange* sont des mondes de *quasi* pure puissance, qui testent la capacité de la représentation à s'enfoncer dans l'indétermination. Ditko peuple l'environnement d'entités qui ont commencé à apparaître en acte, mais qui demeurent pour partie en puissance. On se figure alors des êtres de glaise à demi sculptés, qui sortent de la Terre mais qui y sont toujours rattachés, et sont encore sur le point de pouvoir devenir *presque n'importe quoi*.

*

Au cours de ses premières aventures, Strange dérive ainsi de dimension en dimension comme nous, lecteurs, le suivons de case en case. Nous voyons avec lui naître et disparaître des formes aux limites de l'informe. Mais il n'y a pas de totalité de ces formes, pas de dessin d'ensemble. L'idée reste inaboutie.

Dans les derniers fascicules dessinés par Ditko, la quête de Strange prend soudain un sens. Dans ce qui reste l'une des arches narratives les plus réussies de Marvel, le Maître des arts mystiques apprend au numéro 134 que le dernier mot murmuré par l'Ancien,

avant qu'il n'entre dans un coma profond, a été : « Éternité ». « Quoi, l'éternité ? », pour reprendre les mots de Rimbaud. Mais la question est ici devenue : *qui* ? À la recherche d'Éternité, Strange finit, au numéro 138, par pénétrer dans le monde ultime, le monde de tous les mondes. Ditko touche au terme de son conflit intérieur de dessinateur. C'est « un monde qui défie la description », et la phrase résume à merveille l'intention des auteurs : *défier la description*, mais dans les limites les plus conventionnelles de la représentation (la découpe et le découpage de la bande dessinée).

Apparaît alors une monstruosité : le monde entier, qui craque et se tord, se rassemble et prend forme. « C'est un univers réel... en microcosme ! Un monde à l'intérieur d'un monde ! » (« *It's an actual universe... in microcosm! A world within a world!* ») Autrement dit, la forme de toute chose : le monde, reçoit à son tour une forme, et devient un objet. Surgit la clef de tout *Docteur Strange*, qui tient dans cette phrase : « Ça prend forme ! » (« *It's assuming a form!* »). Ce « ça » qui prend forme, c'est l'obsession de Strange. Cet objet a les contours d'un homme, ou presque. C'est la silhouette d'un géant, ornée de fioritures et de sinuosités, comme les flagelles des insectes. Au-dedans tient l'univers entier, figuré par la noirceur d'encre interstellaire et l'éclat de mille galaxies.

L'homme est dans l'univers qui lui donne forme ; et l'univers est dans l'homme qui lui donne forme en retour.

Peu après, Ditko cessera de dessiner *Strange*.

*

Comme Eternity est l'univers entier à la fin enfermé dans la silhouette d'un homme, le Docteur a longtemps été un héros de papier enfermé dans des cases que le cerveau tourmenté de Steve Ditko contenait.

Certains lecteurs de Ditko ont remarqué depuis longtemps l'importance, dans son dessin, des visages et des mains : toute l'humanité se concentre, pour lui, sur la face et au creux des paumes. Toute sa vie, des histoires courtes éditées par *Creepy* aux personnages conceptuels de Mr A ou de The Question, Ditko aura tenté de faire passer son cerveau dans ses mains.

Or, avant de partir à la rencontre de l'Ancien, le chirurgien Stephen Strange est bien un homme de main, un technicien qui ne croit pas à la puissance de la pensée. Il se souvient avoir entendu parler d'hommes qui avaient de « tels pouvoirs », mais il vit, et il vit bien, dans la réalité matérielle que ses mains lui offrent. Peut-être que Steve Ditko s'est conçu comme un *autre* homme de mains, un dessinateur et non un chirurgien cynique, qui essaie de penser avec ses doigts : car le dessin ouvre à Ditko un univers concret de pensée abstraite, que Stephen Strange ne parvient à envisager qu'après avoir perdu l'usage de ses mains, quand il est devenu pauvre. Ce monde envisageable *quand on y réfléchit*, ce monde qui ne tombe pas sous la main mais sous l'esprit, c'est un monde où apparaît tout ce qui est possible, où les

contraintes de la réalité n'empêchent plus l'informe de prendre une forme minimale, où la détermination des choses est si faible que fleurit une jungle ontologique luxuriante. C'est ce que David Lewis appelait le « Paradis des philosophes ».

Grâce à un fantasme de philosophie orientale, Strange découvre l'existence du possible, et de la production de la toute-possibilité par la pensée, qui éloigne du réel et des mains. Puis Strange essaie de se plonger dans ce Paradis, ou cet Enfer, sans s'y perdre.

La fable naïve que racontent les origines de Strange indique bien qu'il est loisible de vivre sans jamais pénétrer le monde de la pensée. On peut décider d'exister comme un être réel dans le réel, ou bien de croire à une vérité révélée. Il est possible, il est même probable qu'on vive mieux sous condition de la réalité, ou d'une croyance. Mais Strange découvre que, comme quand on mord dans le fruit de la connaissance, on entre dans la pensée sans possibilité d'en sortir. Du point de vue de la pensée, la réalité ordinaire des hommes ne peut plus figurer qu'une région parmi d'autres, elle ne pourra plus jamais passer pour l'intégralité de ce qui existe. Impossible de prendre l'Occident, la science, la technique, la matière pour *tout ce qu'il y a* – même si c'est peut-être par là que nous, comme Strange, avons commencé à penser. Une fois qu'il a commencé à penser, grâce à l'Ancien et par le détour de l'Orient, Strange a appris à traiter tout ce qui lui semblait la totalité, tout ce qu'il croyait être le monde *absolument*, en dehors de

quoi rien n'existe, comme la minuscule partie d'un ensemble plus vaste. À la façon dont Eternity se révèle à lui en tant que « monde dans un monde », Strange est initié à la forme fondamentale de la pensée *en comprenant ce qui le comprend*, en faisant de son propre monde la partie d'une totalité plus vaste. Pour cette raison, son parcours de « Maître de la magie noire » est l'illustration du chemin initiatique sur lequel s'engage quiconque commence à penser, quelles que soient sa discipline, son école ou ses références intellectuelles. Il entre d'abord dans les rêves, dans les cauchemars, dans les représentations des hommes, dans leurs *images*, et il ne les regarde plus seulement comme des illusions ou des effets cognitifs de créatures enchâssées dans la réalité matérielle. Il les considère aussi comme des produits de la pensée indépendants de ceux qui les pensent, qui menacent sans cesse d'englober et d'engloutir les sujets dont ils ne sont pourtant que les créations. Voilà à quoi Strange est confronté : l'autonomisation des produits de la pensée. À ce stade, on peut devenir matérialiste ou réaliste, et prendre le parti de ce qui existe vraiment, de ce qui existe en premier. On combat alors dans la pensée aussi *contre* la pensée qui invente ses propres fantaisies. Mais on perd du même coup le sens de l'étrange, le maléfice de la pensée. Et Strange est un héros de la magie noire, ne l'oublions pas. Résolument antimatérialiste et antiréaliste, le *Docteur Strange* des années 1964-1965 est peut-être le chef-d'œuvre philosophique de Lee et de Ditko : une plongée vertigineuse dans le

monde indépendant de la pensée, détaché de ceux qui pensent. Car penser, c'est – en dépit des efforts de tous les idéalismes et de tous les réalismes – accorder nécessairement autant de réalité à la réalité qu'à la pensée, *ni plus ni moins* : une fois entré dans la pensée, celui qui pense ne peut plus tout à fait traiter les entités de la perception, des rêves ou des cauchemars, des visions, des hallucinations, des images et de la pensée elle-même, autrement que comme des personnages aussi dignes d'être que leurs conditions effectives et matérielles de production. Ou bien il trahit la pensée.

Ce n'est pas le cas du Docteur.

La matière, le réel ou la raison ne s'évanouissent pas dans l'irrationalisme, mais deviennent seulement des possibilités parmi d'autres. Pour le veilleur de nuit universel qu'est le Docteur Strange, il ne reste plus qu'à défendre la réalité *comme s'il s'agissait de son monde d'origine*, contre une menace portée notamment par Dormammu, tyran de l'autre dimension qui ne cesse d'outrepasser la frontière des mondes. Quelle menace ? Que le réel et que la raison disparaissent tout à fait, détruites par les produits mêmes de l'imagination devenue autonome et délirante. La hantise du Docteur, c'est toujours la victoire définitive de l'informe sur la forme ; c'est l'engloutissement par la pure puissance de la pensée déchaînée des rêves et des cauchemars, des enfants terribles de l'esprit, de ce niveau d'être fondamental où les fantaisies ont pris racine : le monde effectif, le monde d'origine de Strange, le pays natal de l'existence,

c'est-à-dire la réalité matérielle. Mais Strange a quitté ce monde qu'il n'habite plus qu'en étranger, parce qu'il sait, parce qu'il pense, que le réel n'est qu'une province de l'univers énorme du possible. Et il défend aussi contre le réalisme, dont l'Occident rationaliste est ici l'incarnation historique, l'égale dignité de toutes les dimensions découvertes et inventées par la pensée, dont l'Ancien lui a ouvert grand les portes.

Solitaire et sans amour – avant de se lier avec Cléa –, Strange est le héros romantique qui défend la forme contre l'informe, et inversement ; c'est l'Atlas qui porte sur une épaule le monde réel où la pensée est née et sur l'autre les mondes imaginaires où la pensée humaine a fui.

Perpétuellement entre deux mondes, Strange est parfois fatigué. Qui le connaît ? Qui le célèbre ? Il n'est pas public. Au début du numéro 122, il s'endort, épuisé. Surtout, au terme du numéro 141, le dernier numéro dessiné par Ditko, le Docteur monologue dans l'ombre : « Mes membres fatiguent ! Trop longtemps je suis resté sans repos – sans sommeil – ! Le moment est venu de fermer mes yeux – de chercher un peu de répit dans le monde ombragé des rêves ! Ensuite, à mon réveil – je pourrai reprendre le combat ! » (« My limbs grow weary ! Too long have I been without rest – without sleep – ! The time is come to shut my eyes – to seek respite in the shadow world of dreams ! Then, when I awake – I shall begin the struggle a new ! ») Avec des accents shakespeariens, Strange est tenté par l'éternel sommeil. Mais le

repos de la nuit sera encore pour lui de la pensée : l'accès nervalien à l'autre monde, derrière « ces portes d'ivoire ou de corne qui nous séparent » de la « seconde vie », celle des rêves dont le Docteur sait qu'ils ne cessent d'agiter leurs chaînes, de réclamer leur indépendance, et de prendre le dessus sur le dormeur humain qui avait cru les domestiquer. Strange n'attend pas désespérément de sombrer dans l'abrutissement de l'inconscience. Il se repose avant de se réveiller, et de reprendre le combat.

Or, à la charge de sa mission, il trouve une joie intense. Cette joie, c'est tout simplement la contemplation, pour le passager des mondes possibles, de la magnificence de tout ce qui peut prendre forme et dont se prive l'homme de réalité, l'homme réaliste, l'Occidental caricatural, qui ne reconnaît pas de dignité égale au monde matériel et aux produits de son esprit.

« A peine son amulette enchantée a-t-elle sombré dans le néant que le Dr Strange aperçoit... pour la première fois... la dimension éblouissante, défiant toute description, de... l'Éternité! » (« *No sooner does his bewitched amulet fade into nothingness, then Dr Strange beholds... for the first time... the dazzling description defying dimension of... Eternity!* »), Strange s'exclame alors, avec cette emphase presque enfantine qui caractérise la série : « J'ai enfin atteint mon but ! Mais quelle merveille inconcevable m'attend à présent ? » (« *I have finally reached my goal ! But what inconceivable wonder awaits me now ?* »)

Ce n'est pas la vérité qui récompense Strange, mais bien un sentiment esthétique : l'émerveillement devant

la possibilité de voir tout ce qui échappe à la perception, à l'imagination, et même à la raison. C'est le plaisir de celui qui pense vite et loin, sans attaches, sans principes, sans règles ni lois, absolument tout ce qui peut se présenter à son esprit.

Car le Docteur Strange est en définitive *le super-héros de la pensée.*

Le fils du croquemitaine (Professeur Xavier et Légion, 1963)

Pierre Pigot

Dans un comté de Nouvelle-Angleterre, un manoir cossu, aux murs lambrissés, aux allures vaguement gothiques, au centre duquel trône depuis sa mort le portrait du fondateur, chauve et cravaté, sévère et patriarcal. Dans la plus hyperboréenne des îles écossaises, une chambre de laboratoire où, sur un lit de fer, un jeune homme autiste se tord de douleur, appelle son père, et dans sa souffrance déchaîne l'enfer. Vingt années séparent ces deux images, ces deux lieux. Le père est mort, d'une de ces innombrables morts successives auxquelles les *comics* donnent souvent lieu ; la chambre du fils est vide, mais depuis son image originelle, il appelle encore et toujours, et nous interpelle, nous son lecteur, avec la même intensité, le même désespoir. Charles Xavier, David Haller ; Professeur X, Légion ; pôle Nord, pôle Sud ; la maîtrise, le chaos. C'est sur cet axe mouvant, jonché de victimes, hanté par la fugue sans fin des psychoses, que s'écrit l'histoire du fils du Croquemitaine.

Charles Xavier, tel que son histoire visuelle l'a implanté dans la mémoire du lecteur ou du spectateur, c'est une réactualisation de la déesse Athéna : l'aura grise du mentor, l'air raréfié de l'Intellect qui semble surgi par lui-même pour lui-même, évoluant de manière perpétuelle dans la plus haute conscience de son propre pouvoir. Le plus grand télépathe de la Terre avait bien connu des deuils, des moments de grande souffrance – mais le fauteuil roulant ne cessait de vouloir paraître un trône, tandis que les failles se glaçaient derrière la façade autoritaire du pédagogue enclin au paternalisme. En 1985, à l'aube de grands changements pour les X-Men, le Professeur Xavier se découvrit un fils caché, qui ne fut tout d'abord qu'une fiche clinique de patient, traversée d'images discordantes¹. Gabrielle Haller, surgie des ombres d'une improbable jeunesse du Professeur, avait rencontré Charles en Israël alors qu'elle était elle-même sa patiente, traumatisée par le massacre des siens pendant la Shoah (*Zeitgeist* oblige, il n'était plus loin le temps où l'on découvrirait que Magneto, a.k.a. Erik Lehnsherr, a.k.a. Max Eisenhardt, était lui aussi un rescapé des camps de la mort). Pour le Professeur X, rien n'était plus simple en apparence que de remodeler un esprit, l'apaiser, voire le nettoyer. En apparence seulement, car au trauma de l'histoire se substitua celui d'une

1. Chris Claremont et Bill Sienkiewicz, *New Mutants #25*, New York, Marvel Comics, 1985 ; éd. fr. dans *Nouveaux mutants vol. 2 et vol. 3*, Grenoble, Comics USA, 1991.

invasion psychique impossible à maîtriser. Ils se séparent. David naquit à l'insu du grand télépathe. Lorsqu'il avait dix ans, David était à Paris avec sa mère et son parrain Daniel Shomron. Un groupe terroriste arabe, mené par Jemail Karami, surgit et tua Daniel sous les yeux de l'enfant. Terrorisé, celui-ci vit ses pouvoirs mutants se déclencher subitement : il grilla littéralement la cervelle des agresseurs, mais dans le même processus absorba l'âme de Jemail. Sous le choc, la psyché de David se scinda en plusieurs entités, tandis que l'enfant entraînait dans une longue période de catatonie qui évolua en autisme. En désespoir de cause, Gabrielle s'adressa à la grande généticienne Moira McTaggart, qui était également un amour de jeunesse de Xavier. Mais Moira avoua son impuissance face à l'évolution crescendo des pouvoirs de David. Pour forcer le mur de briques derrière lequel David avait muré son esprit, il fallait un télépathe encore plus puissant. C'est alors que Xavier atterrit sur l'île de Muir avec ses nouveaux élèves, les Nouveaux Mutants, qui avaient remplacé des X-Men désormais trop indépendants. La saga de Légion pouvait commencer.

Quand Xavier et ses élèves affrontent les personnalités multiples de Légion, à la surface du monde sensible, rien ne se passe : des corps léchés par des flammes qui ne brûlent pas et s'effondrent catatoniques à la porte de la chambre d'enfant. Les images qui suivent sont celles de l'âme d'un enfant à l'intérieur duquel les démons

pullulent, et ne cesseront de pulluler à l'avenir ; des images de vortex, de tourbillons, de murs de briques, qui même pour le plus grand des télépathes semblent des hiéroglyphes ; et tout au fond de ces différents passages, au-delà de l'éternel retour des scènes de guerre, dans la tour aux cristaux brisés, une âme innocente qui se tient au-delà des larmes. Un jour, un psychanalyste, au milieu de la forêt étouffante et comique de ses symboles et ses fantômes, se retrouva brusquement à dire la vérité, une vérité nue qui laissait toutes les structures interprétatives impuissantes. « Où dois-je commencer ? Où dois-je finir ? Mon enfance se réveille et quelque chose pleure en moi¹. » Ce qui pleurait en Georg Groddeck, celui-ci n'osa pas l'expliquer. C'était sans doute quelque chose de similaire au sinistre ours en peluche que Légion tient près de lui dans son lit, peluche rendue monstrueuse par la seule force du trait, et digne en renversement de rêves du *Kindergarten* militaire d'*Akira*. Mais le catalogue des symptômes du Ça, auquel Groddeck retournait aussitôt, en était irrémédiablement mis à distance. Il était comme la définition animale et sarcastique que Karl Kraus donna un jour de la psychanalyse : « Un lapin qui est englouti par un boa constrictor voulait seulement examiner de quoi ça a l'air à l'intérieur² ». Celui qui fait entrer le lapin freudien dans le boa constrictor qu'est le monde

1. Georg Groddeck, *Le livre du Ça*, trad. fr. L. Jumel, Paris, Gallimard, 1976 [1923], p. 246.

2. Karl Kraus, *La nuit venue*, trad. fr. R. Lewinter, Paris, Éditions Gérard Lebovici, 1986 [1918], p. 63.

des super-héros se risque au même supplice : être dévoré vivant par le mythe le plus tentaculaire que la culture occidentale du dernier siècle ait élaboré en son sein. Car le monde des X-Men est comme les mythes anciens, qui se ramifient jusqu'à l'infini, coexistent en variantes innombrables, ne se lassent jamais de revenir sur les mêmes chemins sous les déguisements de nouveaux fantômes. Péniblement arrachée par les scénaristes qui se succèdent depuis un demi-siècle, la sacro-sainte continuité n'est qu'un leurre. Toute l'histoire des X-Men, depuis l'enfance du Professeur X jusqu'à sa plus récente mort, pourrait être réécrite sous forme d'une gigantesque épopée aux hypothèses superposées, où chaque avatar de super-héros serait la trace effective d'un nouveau désir, d'une nouvelle virtualité. Comment imposer une structure à un matériau qui ne cesse de vouloir subvertir celle-ci, de se moquer de sa prétendue « réalité », de jouer aux miroirs et aux énigmes ? Ainsi rien ne renverse tant l'étiquette œdipienne que l'histoire de Charles Xavier et David Haller : jamais le père ne fut à tuer ni à supplanter, car il était bien trop puissant. Pour Légion, le père fut toujours une histoire à reconstruire, voire à réécrire, quitte à ce que les conséquences en soient funestes. Dans cette histoire, ce ne sont pas les fils qui éliminent les pères, mais l'inverse : ce sont les pères qui dévorent leurs fils, non pas par crainte, comme le vieux Cronos, mais par pure avidité. Et nous, ses lecteurs, tournant les pages et allant de case en case, nous voyons le lapin blanc de Lewis Carroll se métamorphoser en lapin de Karl Kraus :

au bout du tunnel, nous sommes à notre tour dévorés, tout comme les psychés de Xavier et des Nouveaux Mutants sont avalées vivantes par le chaos énigmatique de David Haller.

Aucun autre dessinateur que Bill Sienkiewicz n'aurait pu donner à Légion cette apparence qui, une fois révélée, ne cessera plus de nous hanter – celle de l'enfant torturé par une psyché fragmentée qui impose son chaos démoniaque au reste du monde. John Byrne aurait été trop olympien, Dave Cockrum trop psychédélique, Mark Silvestri trop épique, Bob McLeod trop prosaïque. La marque immédiatement reconnaissable de Sienkiewicz, c'est un expressionnisme exacerbé, frontal, discordant, qui transforme les corps en spectres et les images en cauchemars. Au lecteur contemporain, il faudra dépasser le stade de la caricature mouvante pour en fin de compte reconnaître, au-delà de toute *mimèsis*, le tissu pictural dont sont faits les peurs nocturnes, les atrocités du passé, les désespoirs de l'âme. Légion est un enfant enfermé dans un corps d'adulte démesuré, le visage décalquant celui de son père mais orné d'une longue crête *punk* qui en accentue le malaise vertical. Son mutisme traversé de sarcasmes psychotiques ne pouvait s'incarner que dans un trait qui soit totalement immanent au projet scénaristique : l'exploration d'une psyché dont le traumatisme métamorphe n'est que le résultat d'une longue histoire de mensonges et de manipulations. Une histoire dont le principal protagoniste, le

Croquemitaine du comté de Westchester, ne se résoudra jamais à reconnaître totalement sa responsabilité, y compris au jour où elle engagera l'effacement de son existence – lorsque le fils regagné tentera de réécrire l'histoire pour le malheur de tous. Le sentiment qui, dans la saga de Légion, bat derrière chaque case de Sienkiewicz, c'est celui de la *faute* – d'un péché originel, dont la lente divulgation ne se produit qu'à rebours et qui se résumera à un péché d'orgueil, celui de l'homme qui pensait être le pédagogue permettant l'ouverture d'une nouvelle ère de l'humanité, et qui ne sera jamais que le gardien ambigu de sa propre tératogenèse. Et chaque dessinateur qui, dans les décennies qui suivirent, reprit le personnage de Légion n'avait pas d'autre choix, pour l'adapter à son propre style, que de le normaliser, de le lisser, quand bien même le rendu de la psychose venait malmener leur esthétique propre. Légion débordait leurs habitudes, remettait en cause leurs capacités – mais chaque fois, c'est au cristal d'angoisse de Sienkiewicz que l'on revient, comme à un récit insurpassable de l'horreur mentale, celle des ours géants maléfiques, des villes en guerre perpétuelle et des souvenirs qui s'effacent ou se superposent.

Une tératogenèse – c'était bien cela, la main du Professeur Xavier tendue sur le chemin des jeunes mutants, dépassés par leurs pouvoirs mais encore innocents de leurs crimes. À l'aube de la saga de Légion, un nom était sur les lèvres de sa mère, Gabrielle Haller : Protéus.

Derrière le dieu des métamorphoses se cachait un drame qui était bien trop similaire au sien. Tout comme Légion, Protéus était un fils caché, celui de Moira McTaggart, celle-là même qui était chargée de soigner David. Protéus avait été tenu enfermé pendant des années dans une cellule hermétique de l'île de Muir, à deux pas de la future chambre de David. C'était, lui aussi, un mutant : son pouvoir consistait à prendre possession des corps des autres afin de se nourrir de leur énergie vitale, ce qui lui permettait d'altérer la réalité sous toutes ses formes. D'un geste, Protéus transformait du verre brisé en essaims d'abeilles, remodelait les corps comme du mercure fondu, inversait la gravité terrestre. Sa soif de pouvoir était nourrie par une haine démesurée, qui avait dévoré son âme tout au long de sa captivité. Sur les remparts du château médiéval d'Édimbourg, les X-Men n'eurent pas d'autre choix que de le tuer¹. C'était cette alternative que Gabrielle Haller craignait par-dessus tout. Elle ne voulait pas avoir à choisir entre le monde et son fils, alors que les pouvoirs de celui-ci semblaient devenir incontrôlables. Et au-delà de cette crainte planait celle, plus puissante, que Xavier fasse passer la raison avant ses sentiments, que face à l'extrême danger il prenne la décision de supprimer David – ou, du moins, la face émergente et dangereuse de ses personnalités. Ce cas de figure, Xavier l'avait déjà rencontré,

1. Chris Claremont et John Byrne, *X-Men #125-128*, New York, Marvel Comics, 1979 ; éd. fr. dans *X-Men l'Intégrale 1979*, Paris, Panini Comics, 2003.

lorsque son élève la plus brillante, Jean Grey, avait été consumée par le pouvoir du Phénix qui lui avait autrefois sauvé la vie. Alors qu'elle avait, dans la pure joie de la destruction, englouti un système solaire tout entier, Xavier l'avait affrontée lors d'une bataille télépathique qui avait embrasé le ciel. Il avait été à deux doigts d'échouer. Mais cette victoire n'en était pas une, puisque le jugement de l'empire extraterrestre Shi'ar avait suivi : Jean Grey devait mourir, pour que l'univers n'ait plus jamais à connaître une menace telle que le Phénix. Les X-Men refusèrent, et affrontèrent la garde impériale Shi'ar. Comme dans les mythes grecs, les auteurs Chris Claremont et John Byrne réalisèrent deux versions différentes pour la conclusion de cette bataille : dans l'une, Jean Grey, vaincue, était désossée psychiquement jusqu'à la mort cérébrale ; dans l'autre, la jeune femme se sacrifiait elle-même sous un rayon laser. Dans les deux cas, ne restaient que des cendres et des larmes¹. La petite Jean Grey qui, adolescente, s'était surprise à déplacer des objets par sa seule pensée, pleurait maintenant depuis une chambre métaphorique d'où le Professeur X ne pouvait plus l'entendre. Le manoir des X-Men se voulait un lieu où, sous les signes de la tolérance et de la pédagogie, les différences induites par les mutations pouvaient trouver le chemin d'une *vita nova* qui soit celle de virtualités

1. La version (officiuse) où Jean Grey est lobotomisée (intitulée *Phoenix, the Untold Story*) a été publiée en France dans le fascicule *X-Men Saga #17*, Lyon, Semic France, 1994. Pour la version officielle où elle se sacrifie, cf. *X-Men l'Intégrale 1980*, Paris, Panini Comics, 2003.

pleinement accomplies, mais des cinq X-Men originels ne devaient bientôt rester que des faire-part de deuil où les idéaux étaient portés en terre : Warren Worthington, amputé de ses ailes et transformé en machine de guerre ; Hank McCoy, transformé par une expérience ratée et soumis à des mutations incontrôlables ; Jean Grey, ballotée entre des histoires de clones où elle ne cessait de mourir et renaître, chaque fois plus dépossédée d'elle-même ; Scott Summers, élève modèle ne pouvant voir le monde qu'en rouge, le rouge du sang et des situations de crise, et dont les responsabilités devinrent un fardeau qui fatalement devait déboucher un jour sur la suppression, fut-elle involontaire, de son bourreau caparaçonné de bonnes intentions. Le Professeur X les avait lancés au combat, modelés, exaltés – mais dans leur cercle de souffrance personnel, ils se retrouvaient seuls et bien seuls, encore plus malheureux que lorsque leurs jeunes camarades leur jetaient des pierres, plus mal qu'avant qu'un homme en fauteuil roulant vienne leur tendre la main. Le projet politique de Charles Xavier s'était nourri d'eux sans trêve, mais ils s'en retrouvaient écartés dès lors que leur suc vital, autrement dit leur peur panique face à la réalité, leur soumission, leur obéissance, se dissolvaient dans l'évolution du récit. La création des Nouveaux Mutants ne devait pas seulement suppléer à la déclaration d'indépendance des X-Men – elle avait surtout pour but d'apporter du sang frais à un esprit qui ne pouvait pas supporter d'être sans nourriture, cette terre glaise malléable des esprits jeunes et inconséquents, sur

lesquels la fêrûle pouvait s'abattre comme le signe d'une possession.

C'est en conclusion de la saga des Broods, quelques années plus tard, que la véritable nature de Charles Xavier émergea : c'était un croquemitaine, qui se nourrissait de la chair fraîche des enfants mutants qui étaient remis à sa garde par des parents trop heureux de se décharger de leur progéniture inquiétante. Qu'étaient les Broods ? Une espèce d'extraterrestres désirant envahir la Terre, pondant des œufs dans leurs victimes pour les posséder et se reproduire, et ressemblant un peu trop à l'Alien conçu au même moment par H.R. Giger pour Ridley Scott. Les Broods furent vaincus par les X-Men, mais la révélation la plus importante fut que Xavier avait fondé le groupe des Nouveaux Mutants alors qu'il était déjà infecté par un œuf Brood. Dès le départ, ses jeunes élèves devaient être portés en offrande aux démons extraterrestres ; et lorsque l'aimable et pondéré Professeur, parangon de la *sophrosyne*, fut littéralement déchiré par le Brood qui émergea de lui, toutes dents et griffes dehors, sous les yeux horrifiés de Cyclope et Diablo, c'était le voile de la réalité qui se déchirait avec lui, la réalité atroce du croquemitaine. Un tour de passe-passe scénaristique, à coups de clonage et de transfert psychique, permit au Professeur à la fois de revenir prestement sur le devant de la scène et de remarquer – fut-ce brièvement. Mais si la morale était sauvée du point de vue de l'autorité de Charles Xavier, il n'en était pas de

même pour son image secrète : l'œuf des Broods l'avait fait remonter à la surface, et pour ceux qui savaient lire, entre les deux sphinx de son pouvoir qu'étaient Jean Grey et David Haller, cette image était tout sauf reluisante. Alors qu'il explorait les méandres sanglants de la psyché de son fils, Charles Xavier n'était que doutes, hésitations, face aux décombres mentaux de cet autiste dont les personnalités multiples étaient tout aussi désorientantes : un fier-à-bras moustachu, Jack Wayne, pour la télékinésie ; une jeune punk, Cindi, pour la pyrotechnie ; sans oublier Jemail, devenu gardien de la mémoire, retranché dans sa tour. Avec cette hydre à trois têtes (et tout en bas, marginalisé et écrasé, il restait le petit David, innocent et esseulé), Xavier était pour la première fois confronté aux images concrètes de ses actes secrets, le reflet abject de son idéal, les griffes acérées du croque-mitaine aussi acérées que l'ours géant affronté par la nouvelle mutante Danielle Moonstar. Des années plus tard, les X-Men auraient à affronter Onslaught, l'incarnation destructrice et négative du subconscient du Professeur, puis Cassandra Nova, sa sœur jumelle maléfique qu'il assassina alors qu'ils étaient encore tous deux *in utero*. Chaque fois, ce sera pour Xavier l'assomption de toute la boue émotionnelle qui colle à ses mocassins : le prix de la *sophrosyne* absolue, la contremarque d'un pouvoir exerçable à l'échelle d'un monde.

Après que Légion eut absorbé dans sa psyché les esprits de la plupart de ses élèves et des êtres qui lui étaient

chers, Charles Xavier n'eut plus d'autre choix – il dut pénétrer dans la zone orageuse de l'esprit de son fils. Ce qu'il y découvrit dépassait son imagination : un puzzle urbain ravagé par la guerre, mélangeant le Paris de David et le Beyrouth de Jemail, où la Tour Eiffel surplombe des maisons à terrasses proche-orientales. Tout autour, des chars et des hélicoptères anthropomorphes, aux rictus d'hyène, fusillant et massacrant femmes et enfants, dans une conception apocalyptique de l'éternel retour, où les meurtres n'ont jamais ni début ni fin. Et derrière le profil anguleux, démesuré comme il peut l'être aux yeux d'un enfant impressionnable, de la Tour Eiffel, se dressait un immense dôme noir – immédiatement, d'instinct, Xavier comprit que le secret de son propre fils se trouvait là, au sommet de ce dôme. Il y avait cependant un secret moins immédiat, qui était le rapport de Xavier à l'histoire : comme ses pensées le lui avouaient, ces massacres cycliques lui rappelaient l'odeur de la chair brûlée qu'il avait connue pendant la Guerre de Corée. Là déjà, il avait abandonné quelqu'un derrière lui : son demi-frère Caïn Marko, combattant comme lui, resté prisonnier d'une caverne mystique, dont il allait sortir avec des pouvoirs égaux à sa haine. Mais ce paysage fantasmatique, de mort et de charbon, c'était l'intrusion d'une histoire toute proche, tout aussi interminable que son processus cyclique, celle du Proche-Orient en guerre permanente et que le grand style des X-Men, classique, épique ou psychédélique, avait jusqu'à présent laissée de côté. Il y avait donc une histoire humaine courant en

arrière-plan des combats mutants, une histoire qui venait buter contre la beauté spécifique du mythe du super-héros comme une vague ébranlant une falaise de craie. L'esprit de Martin Luther King avait cessé depuis longtemps de planer sur le personnage de Charles Xavier, et maintenant, on plongeait ce dernier au cœur d'un maelström qui était presque trop humain dans toutes ses implications. Les mutants n'étaient donc pas seulement les enfants de l'atome, propulsés dans une société qui refusait de les comprendre et dont les conflits étaient relégués en coulisses ; ils pouvaient également être frappés par ce qui hantait et frappait la société alentour, la haine entre les hommes eux-mêmes. Le chaos généré par l'éveil de Légion et sa personnalité enfantine scindée en trois par le traumatisme de l'attentat sont comme des bulles d'histoire brute remontant à la surface de l'océan des mythes super-héroïques : la face cachée d'une expérience humaine la plus personnelle, celle d'un enfant condamné à la coexistence avec d'autres esprits dans son propre corps, croisée avec une horreur qui n'est pas la mort du héros, mais celle interminable de tous ceux qu'il est censé protéger. « Ici au moins j'espère trouver mon fils », pensa Charles Xavier lorsqu'il pénétra dans l'amas de cristaux en suspension, épars et brisés, qui n'était autre que l'esprit de David. Quelques bribes de souvenirs, un arbre, une peluche, le visage de sa mère, y flottaient au milieu d'un vide déprimant, tandis que les tessons multicolores découpaient la chair de ceux qui s'y aventuraient. Et Xavier, constatant qu'il n'y avait jamais

eu ici aucune place pour lui, réalisait, peut-être pour la première fois, combien son propre pouvoir était aussi terrifiant que grisant ; à quel point derrière le masque chauve, abstrait et froid, de son professorat, de son magistère moral, se dressait la silhouette noire du croquemitaine, qui en voulant faire le bien n'en vient très souvent qu'à faire davantage de mal. La saga inaugurale de Légion se termina par le retour des âmes dans leur corps, et par la cohabitation fragile des différentes personnalités d'un David Haller ayant enfin accès à son corps. Xavier avait retrouvé un fils – mais il ne pouvait s'empêcher de penser qu'il avait aussi bien relâché, dans le monde des super-héros, un monstre potentiel qui aurait des pouvoirs aussi grands que le sien, sans avoir jamais expérimenté l'indispensable corset de l'auto-contrôle.

Des trois personnalités de David, Jack Wayne était le principe actif, celui qui rêvait de prendre possession à lui seul du corps de David et de ses facultés mentales infinies. Avec ses allures trompeuses de baroudeur séduisant, il était clairement une projection du *leader* tel que David, enfant, pouvait réimaginer à loisir ce père qu'il n'avait jamais connu. Wayne, avec son nom de cowboy, était le démon qui rêvait de sortir de l'île de Muir, d'envahir le monde, d'y imposer sa volonté – mais après la guérison apparente de David, le temps passant, il se retrouva marginalisé par la prolifération exponentielle des personnalités de David : des dizaines, des centaines,

des milliers de personnalités, dans lesquelles David pouvait puiser comme dans un catalogue mis à sa disposition, un catalogue de pouvoirs et de dangers. C'était comme une allégorie interne de l'importance des super-héros, qui perpétuent dans un monde sécularisé, vitrifié par son absorption dans le concept de société, le souvenir indestructible d'un univers antique où la métamorphose permanente était encore la règle. De Wayne, il avait cependant retenu une *hybris* particulière : non pas celle du Phénix, qui alimentait son pouvoir dans la jouissance de destruction, mais dans une volonté farouche, nimbée de catastrophes, de réparer les torts qui avaient émaillé la carrière de son père. Celui-ci étant inéliminable (c'est la force Phénix qui, finalement, s'en chargea), il restait à David de compléter le tableau paternel, autrement dit, dans un orgueil démesuré, d'y rectifier ce qui avait été laissé inachevé. Les conséquences en furent calamiteuses, allant jusqu'à créer un univers parallèle où les mutants, au lieu d'être préservés, étaient au contraire davantage persécutés. Et jusque dans ses plus récentes aventures, Légion est demeuré le jeune homme hagard, tentant désespérément de contrôler la foule qui gronde en lui et de la mettre au service de causes justes, mais ne parvenant en retour qu'à augmenter l'injustice. Même mort, le croquemitaine ne relâchait pas les griffes enfoncées dans ses épaules : le défunt Xavier planait au-dessus de l'épopée en cours comme le souvenir d'un idéal à poursuivre, tandis que son fils demeurait le paria, l'incompris qu'on laissait filer après ses méfaits

involontaires, non par pitié, mais par seule impuissance à le retenir. Cet impossible relais du père, c'est ce contre quoi David Haller, dans le labyrinthe inextricable de sa psyché, lutte encore aujourd'hui. Comme Jean Grey consumée par l'expérience du divin via une psyché humaine, Légion court sans cesse derrière le divin écrasant de son père, sans pouvoir jouir de sa propre divinité non moins singulière. Et lorsqu'il s'y réfugie, qui d'autre peut apparaître, à la fin provisoire du récit, sinon le spectre même du père, comme dans *Hamlet* : un père au visage sévère, en costume impeccable, de taille colossale, et qui n'a que des reproches à la bouche¹. « Tu pensais pouvoir protéger, mais tu ne seras que la destruction de tous », lui signifie ce spectre qui ne peut être enfermé et devant lequel le fils ne peut que fuir. Car quand David lui demande comment il peut connaître ce futur encore incertain, la personnalité-Xavier lui répond : « Je sais tout ». Telle est bien la devise ultime du croquemitaine au calme trompeur, qui récapitule tout en ses créations et ses actes, une fois que ses schémas tortueux ont été accomplis et que tous les enfants, y compris le sien, ont été dévorés par ses soins secrets : « JE SAIS TOUT ».

1. Simon Spurrier, Tan Eng Huat et Jorge Molina, *X-Men Legacy #1-6*, New York, Marvel Comics, 2013 ; éd. fr. in *X-Men Legacy : Prodiges*, Paris, Panini Comics, 2014.

La mémoire d'un homme (Suprême, 1992)

Nicolas Tellop

Elle est ce qui n'a jamais cessé d'être, toujours, déjà. La Légion de l'Infini est composée de héros légendaires issus de toutes les époques. Leur repaire est une construction en spirale appelée la Tour du Temps, située au centre de celui-ci. Au pied de cet escalier en suspension rayonnent les feux du big-bang, et il remonte ainsi jusqu'à la fin des temps ; des paliers en ponctuent l'ascension, donnant accès aux différents stades de l'histoire. La première fois qu'Alan Moore révèle l'existence de cette Tour dans la série *Suprême*, c'est au deuxième chapitre du cycle *L'Âge d'or*, un segment dessiné par Rick Veitch à la manière des *comics old school*. Suprême y visite la Salle des Trophées et s'étonne du nombre de défis relevés par la Légion de l'Infini. Future Girl, sa guide, lui répond que « certains de ces trophées viennent d'aventures à venir ». Dans un autre épisode du cycle suivant, *Le Retour*, elle fera la même remarque à des candidats souhaitant se joindre à elle : « Ici, vous pouvez voir les souvenirs de nos aventures, dont certaines n'ont pas

encore eu lieu. Plus étrange encore, si vous êtes engagés, vous découvrirez que vos statues étaient déjà là ».

Les adverbes créent un écheveau temporel dont il est difficile de démêler le fil. Des aventures n'ont *pas encore* été vécues, mais on en garde *déjà* le souvenir. Les héros n'ont *pas encore* été recrutés, mais on en commémore *déjà* les exploits par des sculptures à leur gloire. Ils appartiennent au passé et aux annales de la Légion ; ils appartiennent aussi à l'avenir et n'existent pas encore. La chronologie ne fait plus sens, les événements semblent pris dans la spirale de la Tour comme dans le cercle du temps, infiniment réalisés et toujours en devenir, destinés à n'être que des échos se propageant avant même leur origine. Entre le passé et le futur, une faille se crée et s'ouvre à la place précise où devrait se situer l'événement lui-même : il devient impossible de dire quand celui-ci a lieu, puisqu'il est à la fois antérieur et postérieur à l'image qui en est donnée. Trophées et statues sont autant de doubles répétés d'un original déclassé dans le cercle de la Tour, dont les circonvolutions déchirent le canevas du temps en ôtant toute présence à l'instant présent. Considérant cet étrange paradoxe, Clément Rosset dirait que « la répétition est *toujours* absence à jamais d'aucun présent¹ ». Les trophées et les statues devraient témoigner de l'existence des gestes de la Légion de l'Infini – ils ne font que mettre en évidence une

1. Clément Rosset, *Le Réel et son double*, dans *L'École du réel*, Paris, Minuit, 2008, p. 77.

carence : celle d'un original dont on a perdu l'identité dans la diffraction temporelle de l'identique.

La circularité du temps altère la réalité et n'en produit que des représentations. Par un curieux revirement, ces images deviennent des modèles et se substituent aux originaux eux-mêmes, étalons auxquels il faut se calibrer pour rejoindre la Légion. Or, les images posées comme références sont souvent trop grandes : elles pèsent sur l'individu et l'étouffent, n'engendrant que des complexes. C'est la valeur du passé en tant que symbole, qui met l'individu en retrait tant l'image de l'action à accomplir est trop imposante pour lui. Ici, elle n'est pas seule à écraser les héros, il faut y ajouter celle du futur. Tel est le double fardeau que doit assumer la Légion de l'Infini : être digne du passé comme valeur modèle, mais aussi du futur comme image de la postérité. Adolescent, Suprême est impressionné par ces statues et ces trophées. Sans doute comprend-il qu'ils représentent une image à laquelle se mesurer, un symbole à la hauteur duquel il faut s'élever. L'épreuve est d'autant plus délicate que ce modèle auquel il faut se conformer, ce n'est pas l'autre, mais soi-même. Quand il pénètre la première fois dans la Tour, il s'aperçoit lui-même à un des étages supérieurs. Future Girl explique que « ce balcon là-haut est au niveau des années 1990 » et que « l'un des Suprême à venir [le] regarde passer ». Séparé du jeune homme de près de soixante ans, il lui adresse un signe. Quand ensuite Mélusine demande au garçon s'il accepte de rejoindre les rangs de la Légion, il répond très justement

qu'« un futur Suprême est ici, à un de [leurs] balcons », et il conclut : « Donc, j'ai déjà dit oui, je pense... » L'adolescent se voit privé de son moment présent, privé de sa décision, puisque lui-même a déjà répondu pour lui, et il faudra dès lors se dresser jusqu'à cet homme qu'il n'est pas encore. Autrement dit, il faudra que Suprême mérite d'être lui-même. Son histoire est contenue entre ce qu'il est déjà et ce qu'il n'est pas encore, comme tous ceux qui, comme lui, sont devenus super-héros trop vite, sans avoir le temps d'être des hommes.

Dans le dernier chapitre de *L'Âge d'or*, dessiné dans un style beaucoup plus contemporain par J. Morigan, Suprême, de passage dans la Tour du Temps, reconnaît des voix familières, quelques étages plus bas. L'une d'entre elle explique : « Ce balcon là-haut est au niveau des années 1990. Vois donc, l'un des Suprême à venir te regarde passer. » L'autre réplique, impressionnée : « je ressemblerai à ça dans soixante ans ? » Il s'agit de Future Girl et du jeune Suprême découvrant la Tour. Lorsque le super-héros s'aperçoit de leur présence, il adresse un signe par-delà les décennies, signe de reconnaissance et d'encouragement destiné à son double dans le passé qui s'apprête à vivre tant d'aventures étonnantes. La boucle est bouclée. Une question se pose néanmoins : Suprême fait-il ce signe spontanément, dans un mouvement d'identification naturel, ou se conforme-t-il au geste qu'il s'est vu accomplir, un demi-siècle plus tôt ? On retrouve à plusieurs moments des formules diverses de ce paradoxe temporel fondé sur la boucle et la répétition, car

dans la série le temps est un piège. La figure concentrique du cercle et de la spirale dans la Tour en est révélateur, de même que le titre du segment introduisant la Légion de l'Infini : « Les Mystificateurs d'Outre-Temps ». Dans les rues de sa petite ville natale, le jeune Suprême est témoin de deux événements déroutants. Judy Jordan, la jeune fille dont il est amoureux, est prisonnière des griffes du Trémendroïde, robot géant piloté par son ennemi juré, Darius Dax. Surtout, avant même qu'il n'ait pu intervenir, il se voit arriver lui-même. « Kid Suprême vient aider Judy? », s'étonne-t-il avant d'ajouter : « C'est dingue... Kid Suprême, c'est moi! » À cause de la Ligue, le héros fait pour la première fois l'expérience de la dépossession de soi. Comme Future Girl lui explique quelques instants après, il s'agit d'un stratagème élaboré pour lui sauver la vie, car Dax s'était emparé du suprémium, la substance météorite à laquelle Suprême doit ses pouvoirs, mais qui peut désormais le détruire. Les membres de la Ligue se sont fait passer pour le super-héros, en simulant ses facultés : il s'agit d'Achille grimé, que Mélusine fait voler grâce à ses sortilèges, aidé encore par les capacités diverses d'autres personnages légendaires. Le temps se meut en une machine à démultiplier et à diviser, jusqu'à déloger l'original de sa place. Suprême découvre une histoire vieille comme l'humanité – vieille comme le temps. « Kid Suprême, c'est moi! », proteste le jeune homme, et pourtant, devant ses yeux, Kid Suprême est un autre.

Du big-bang à la fin de toutes choses, l'escalier en spirale de la Tour du Temps décrit un univers en expansion.

Mais le temps est un concept ; il est relatif, il n'existe qu'en fonction de la perception qu'on en a, il n'est qu'une image qui produit des images et qui garde le présent à distance. Le seul véritable univers en expansion qui ne soit pas qu'une théorie et dont on soit sûr, c'est la mémoire d'un individu, gardienne du temps. Max Dorra explique cela en ajoutant : « De même, le commencement absolu, le seul réel big bang, c'est une rencontre¹. » C'est pourquoi tout commence au premier chapitre de *L'Âge d'Or*, quand Suprême fait la rencontre de lui-même.

Le personnage a été créé par Rob Liefeld en 1992. Il n'échappe à personne que Suprême est alors une copie de Superman, dont il est la version violente et narcissique. L'idée de départ était de lui faire vivre des aventures que Superman n'aurait pas pu connaître, pour des raisons éditoriales. Au bout de quarante numéros, l'inspiration du scénariste commence à manquer, et il demande à Alan Moore de le remplacer. Nous sommes en 1996, et Moore assurera le scénario de *Suprême* pendant vingt-deux numéros, jusqu'en 2000. Il commence par renouveler totalement le personnage et la série. Le plus surprenant, c'est qu'il raconte en quelque sorte cette refonte, vue des coulisses. Suprême revient sur Terre après avoir erré pendant trente ans dans l'espace, amnésique. À son arrivée, il s'aperçoit que sa planète

1. Max Dorra, *Le masque et le rêve. Histoire de l'inimaginable*, Paris, Flammarion, 1994, p. 171.

ressemble à un « cliché doublement exposé » et que le monde fluctue entre deux versions de lui-même, peuplé de « simulacres hésitant entre ce qu'ils sont et ce qu'ils auraient pu être ». De plus, il est confronté à d'autres Suprême, portant plus ou moins le même costume que lui, mais d'apparences physiques différentes. Ils l'emènent dans un endroit appelé Supremacy, « la Terre des mille Suprême ». En fait de terre, il s'agit d'une cité baroque et futuriste en apesanteur dans le néant. On lui explique qu'avant 1940, il n'y avait là que du vide, et c'est Suprême Origines qui en fut le premier habitant : alors qu'il vivait ses propres aventures, il s'est brutalement retrouvé dans cet espace blanc, vide et illimité, accompagné de débris épars de son environnement. D'autres suivirent au fil des années, jusqu'à ce qu'apparaissent Sa Majesté Suprême, qui entreprit de bâtir Supremacy, « Valhalla des Suprême bannis de l'espace-temps par ce bouleversement récurrent qu'on nomme "redéfinition" ». Malgré ces explications, Suprême n'y comprend pas grand-chose, au même titre que ses avatars. Darius Dax sera plus clairvoyant lorsqu'il connaîtra la même expérience. Arrivé dans la cité insalubre de Daxia, on lui fera le même topo, dont il conclura : « Ce serait comme si la réalité n'était qu'un genre d'histoire, constamment révisée... »

Ce que Suprême saisit mal, le lecteur en aura vite compris l'enjeu. Il s'agit d'une mise en abyme soulignant le caractère mythique lié aux réinventions successives des super-héros. À l'image des légendes fondatrices de la

mythologie grecque et latine, leur univers est en perpétuelle expansion, se ramifiant au gré des auteurs et des envies, ainsi que des modes. Certains meurent et renaissent, d'autres changent de nature ou reviennent au contraire à leurs origines, tous sont faits du matériau infiniment malléable de l'imagination. Quand les Suprême coexistent à l'intérieur de Supremacy, nous avons l'image des mondes parallèles que la littérature *comics* a élaborés depuis des décennies. En remodelant Suprême, Moore en profite pour figurer ce glissement de réalité de l'imaginaire d'un auteur vers un autre : la redéfinition d'un univers, qui substitue une nouvelle version du héros à lui-même. On trouve la même logique dans un chapitre du *Retour*, dans lequel Suprême affronte un de ses avatars venus d'une dimension parallèle : Szazs. Capable de transformer le réel à sa guise, ce dernier réduit Suprême à un être de papier asservi au scénario d'un *comic book*. Dans le dernier épisode du même cycle, « New Jack City ! », le super-héros rencontre le fantôme de Jack Kirby, maître d'un « espace idéal » en marge de la réalité, un royaume secret où l'imagination jaillit spontanément, sans avoir besoin de se matérialiser. Suprême y fait en quelque sorte connaissance avec le Créateur et touche de près à sa condition de créature.

La mise en abyme possède un caractère fascinant, procuré par d'étourdissants effets de miroir, au même titre que ceux reposant sur les mondes parallèles et les paradoxes temporels. Tous trois permettent à Moore de tisser des histoires stimulantes derrière lesquelles il s'agit

toujours de s'approcher du surgissement d'un vertige chez l'individu. Dans *Suprême*, le scénariste s'attache certes à la mythologie des *comics*, mais c'est le réel comme inaccessible qui l'intéresse. La dimension méta-poétique impose un regard louche sur la bande dessinée, de la même façon qu'en métaphysique on regarde à deux fois la réalité. En dénonçant son propre artifice (à savoir que *Suprême* n'est qu'une série) et en empêchant le lecteur d'y croire, Moore l'oblige à rester sur le seuil, plus tout à fait dans la réalité et pas encore dans la fiction. Cet entre-deux flottant qui voisine *Supremacy*, *Daxia* et l'espace idéal de Kirby, et qui échappe même à ceux qui y séjournent, est peut-être la meilleure définition de ce qu'on appelle le réel – ce qui ne cesse d'être à redéfinir.

Le concept de redéfinition permet à Moore de tout reprendre depuis le début, ou presque. En quittant *Supremacy* pour rejoindre sa Terre, *Suprême* se fait la réflexion suivante : « À les entendre, je n'aurais presque pas vécu avant cet instant, mon passé n'est pas encore défini et mon avenir m'attend quelque part. » *Suprême* formule alors le théorème inverse à celui imposé par la Tour du Temps. La Légion de l'Infini évolue dans un univers où le présent a perdu sa valeur, et où le passé et le futur se poursuivent et s'intervertissent perpétuellement dans le cercle du temps. Le réel correspond à ce présent déplacé, car il incarne ce qui ne trouve pas sa place, ce qui manque. Quand *Suprême* reprend contact avec sa réalité, il entre de plain-pied dans le présent

– c'est tout ce qui reste à cet homme sans passé ni futur, privé de trophées et de statues, et au final sans image de lui-même. Dans la préface aux deux cycles, Moore souligne la notion d'archétype attachée au personnage. Un archétype, c'est ce qui ne change pas dans le temps. En cela, le concept correspond bien aux icônes de la Tour, présentes de toute éternité, avant même leur apparition. Et puis, l'archétype est un modèle, de même que les trophées et les statues finissent par être les modèles de ceux qu'ils représentent. Mais si Suprême est l'archétype du surhomme, il devient du même coup une préforme vide, comme la définit Jung : « Lorsque je parle d'archétype, c'est de ses représentations qu'il s'agit, jamais de la chose en elle-même qui, dans les deux cas, reste un mystère relevant de la transcendance¹. » Au chapitre 9 de *L'Âge d'or*, on apprend que le super-héros est devenu amnésique après avoir voulu s'aventurer dans les confins de l'être, à la recherche de « la réponse aux énigmes du temps, de Dieu, de la mort et de la vie, de l'existence de l'univers ». Un ancien allié a tenté de l'en empêcher : « Ne va pas là-bas où tu as toujours été, où tu seras toujours, où tu es partout, où tu es toute chose, où tu n'es rien. » Dans cet avertissement s'esquissent l'archétype et le cercle du temps, qui renvoient tous deux au mystère de ce qui fait défaut. Aveuglé par son orgueil, le super-héros fait l'expérience de cette faille qu'il incarne :

1. Carl Gustav Jung, *Correspondance 1950-1954*, Paris, Albin Michel, 1992, p. 108.

« Tu as contemplé avant l'heure le gouffre terrifiant de l'existence et tu portes désormais cet abîme en toi... » Suprême est une cosse sèche et creuse qui ne saurait définir de sujet en particulier, pièce manquante qui révèle toute sa béance. C'est pourquoi son nom n'est qu'un adjectif qui ne détermine rien : aucun « Man » ne vient compléter son titre. Il n'est pas un homme, mais il est suprême, qualité d'élection divine. Lacan note qu'« un Dieu, ça ne se rencontre que dans le réel. Comme tout réel est inaccessible, ça se signale par ce qui ne trompe pas, l'angoisse¹. » L'angoisse d'avoir subi une perte, de n'être qu'archétype sans mémoire, préforme sans origine – inutile de préciser qu'il est orphelin.

La rencontre des mille Suprême le détrompe : son arrogance s'effondre lorsqu'il s'aperçoit qu'il n'est pas un Dieu tout-puissant, mais une version parmi d'autres de lui-même – un homme parmi ses semblables, et qui doit trouver sa place. La rencontre avec l'image du tiers qu'ils représentent vient se substituer à l'angoisse et lui promet un accomplissement symbolique. C'est pourquoi Suprême doit sans cesse faire l'épreuve de l'autre, toujours dédoublé et démultiplié : le faux Suprême élaboré par la Ligue, son alter ego du futur dans la Tour, Szazs, le Farfadet Suprême, Emêrpus, l'envers du héros venu d'une dimension où tout se déroule à rebours, l'Ombre Suprême, son double d'énergie négative créé par Dax – sans compter les

1. Jacques Lacan, *Des Noms-du-père*, Paris, Le Seuil, 2005, p. 92.

suprêmeatons, robots créés par Suprême lui-même pour l'épauler dans ses devoirs... « Cette amnésie et la rencontre des Suprême alternatifs m'ont ôté toute conscience de mon identité » : quand il se fait cette réflexion au début de la série, il se rapproche d'une formule de Lacan qui dit que « dans le rapport à son semblable, [...] il y a toujours pour le sujet quelque chose d'évanoui. Il sent qu'il est l'autre, et l'autre est lui¹. » Confronté à des avatars de lui-même, soumis à des métamorphoses, sillonnant la sphère du temps dans le labyrinthe de sa mémoire, Suprême fait l'expérience du réel : un puzzle dont on n'achève jamais la construction et dont les pièces s'évanouissent au fur et à mesure qu'on l'assemble.

Avant d'être redéfini, Suprême est défini comme un archétype – quelque chose qui reste à définir. En perdant la mémoire, il a perdu contact avec lui-même. Au fur et à mesure de *L'Âge d'Or*, il redécouvre son existence. Tirant le fil invisible de ses souvenirs, la série est ponctuée de flashbacks qui revisitent les méandres de l'histoire du XX^e siècle. Les styles changent au gré des époques, mais pas seulement : chose inhabituelle, quinze dessinateurs auront travaillé avec Alan Moore pour les vingt-deux épisodes du cycle. « Nous vivons dans l'instabilité », philosophe à l'occasion le super-héros, et c'est bien de cela dont il s'agit : donner une image de l'instabilité et du flottement. Quand Suprême découvre la Terre semblable à « un cliché doublement exposé », on

1. *Ibid.*, p. 51.

pense à Freud qui comparait le travail du rêve au procédé photographique de Francis Galton, où la surimpression des images composites a brouillé les formes, et dont il faut tenter d'extraire un point commun pour en découvrir le sens. Or, le seul point commun des réalités entre lesquelles hésite le monde, c'est Suprême lui-même. La série ne présente cependant pas un travail du rêve à l'œuvre, mais presque : un travail de la mémoire. « Mon passé me fuit, me semble une page blanche ! Suis-je moi-même ou un autre ? », se plaint-il en découvrant sa planète dédoublée. Sur cette page blanche, il doit réécrire son histoire. Au lieu de se dérober à lui, le présent est l'occasion de reconstruire son passé et d'avancer vers le futur. En faisant l'expérience du temps, c'est lui-même qu'il va rencontrer. Ainsi, ce qui ne peut se remémorer va se répéter dans la vie de Suprême à son insu. Il lui faut redécouvrir ce qui a été perdu.

Moore a tué les super-héros avec *Watchmen* ; avec *Suprême*, le scénariste tente de renouer avec leur âge d'or. C'est pourquoi il instaure le motif de la répétition à tous les niveaux, jusque dans la narration qui s'apparente à un palimpseste galtonien. En psychanalyse, la répétition vise à restaurer un état antérieur au trauma, car elle consiste à ramener l'image de soi au réel – tel est le sens de la redéfinition, qui vient définir encore une fois et qui fait retour (en arrière, mais aussi sur soi). Tout le rapport de Suprême au réel s'exprime dans la béance, dans ce que Lacan appellerait le battement de la fente. La répétition est motivée par une perte, celle

d'une jouissance éprouvée que l'on répète afin d'essayer d'en récupérer quelque chose. La répétition est le destin de Suprême, mais aussi son unique voie d'accès au désir de se reconnaître et d'affirmer sa singularité. Cependant, la répétition ne lui donne pas un sens mais elle le « refend », car ce qui est perdu l'est à jamais. Les suprêmes, répétitions cybernétiques de Suprême par lui-même, inlassablement détruites et reconstruites, évoquent l'*automaton* d'Aristote : ce qui se répète nécessairement, avec l'insistance des signes pris dans une chaîne symbolique. Le salut du futur Suprême adressé à lui-même à travers l'escalier de la Tour du Temps révèle cette insistance du retour au même. Tous les dédoublements et boucles temporelles auxquels le super-héros est confronté révèlent ce qui lui échappe et ne cesse pas de s'écrire du réel. Dans ce contexte où le temps dédouble à jamais l'événement se déroule une histoire inépuisable, comme le dit Deleuze, celle du Je est un autre : Suprême incarne un sujet « qui se représente [...] cette activité plutôt qu'il ne l'agit, qui en sent l'effet plutôt qu'il n'en possède l'initiative, qui vit comme un Autre en lui¹. » En expérimentant sa mémoire béante, ce qui manque dans le temps et ce qu'il mystifie, Suprême est traversé d'une fêlure : « Une faille ou une fêlure dans le Je, une passivité dans le moi, voilà ce que signifie le temps². » La Tour du Temps lui avait fait découvrir ce

1. Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, Puf, 1968, p. 117.

2. *Id.*

plan de conscience déchiré par l'éternité. À Supremacy, il était plongé au contraire dans la forme vide du temps pur, qui le fractionnait jusqu'au néant. Le Je est fêlé dans l'un et le Moi divisé dans l'autre. Deleuze affirme qu'ils « trouvent une issue commune dans l'homme sans nom, sans famille, sans qualités, sans moi ni Je, [...] déjà surhomme dont les membres épars gravitent autour de l'image sublime¹ » : Suprême.

Pour Lacan, l'*automaton* est intimement lié au *tuchê*. Le *tuchê*, c'est ce qui se joue dans la répétition, mais qui se manque à chaque fois : c'est la poursuite illimitée du réel. Avec *Suprême*, Moore raconte la quête d'une rencontre manquée entre nostalgie et renouvellement, la récupération d'une jouissance perdue – quand bien même elle ne serait jamais retrouvée. Le *tuchê* représente ce qui ne cesse pas de ne pas s'écrire, le véritable hasard de la rencontre qui ne peut se comprendre sans l'intervention de notre liberté, aléatoire et imprévisible. C'est là que Suprême sort de la sphère du temps pour aller à la rencontre du réel. Le *tuchê*, c'est le suprémium, sa kryptonite. Enfant, Ethan Crane la découvre dans un cratère et manque d'en mourir. Mais il sort de l'expérience transformé : il est devenu Suprême. Plus tard, il rencontre l'Homme du Suprémium, tombé du ciel et cherchant à récupérer ce qui reste du météore pour augmenter sa puissance. Suprême tente de l'en empêcher, mais l'intrus le métamorphose à sa convenance : en

1. *Ibid.*, p. 121.

pantin, en nuage de vapeur et même en œuvre d'art moderne... Il affirme au passage que le suprémium possède « la propriété de modifier le réel » – autrement dit de le redéfinir. Quand le monstre s'empare enfin du minerai, celui-ci l'« écrase de l'intérieur » et « l'espace-temps s'effondre » sous lui : il tombe à travers la réalité et disparaît. Plus tard encore, Dax, sur le point de mourir, est parvenu à prendre possession du corps de Judy Jordan, la soupirante de Suprême, et s'en sert pour lui tendre un piège. Afin de mieux le combattre, il change de nouveau de corps et usurpe celui de Magno, un androïde capable d'absorber le pouvoir de ses ennemis. Mis en déroute par Suprême, il tente le tout pour le tout et cherche à fusionner avec le reste de suprémium, mais l'espace-temps s'effondre sous son poids. À travers la brèche ouverte dans la réalité, Suprême regarde Dax se transformer et s'écraser dans un village des années 50. Il est devenu l'Homme du Suprémium, et l'histoire se répète. Quand il chute comme la première fois à travers le réel, le héros suit sa course. Transformé en bloc de suprémium pur, il dégringole à travers le temps comme une comète et atterrit dans les années 20, là même où le petit Ethan le découvrit avant de devenir Suprême. Ce qu'il s'apprêtait vivre à partir de ce point-là devait l'y ramener avec toute la force d'une fatalité, déjà écrite et pas encore survenue. Cette ultime boucle temporelle est vertigineuse : elle montre que ce qui se répète, c'est la rencontre manquée avec les origines, qui finit par le libérer. Le suprémium est semblable au réel :

quand il s'effondre sous son propre poids, il donne l'opportunité de se reconstruire, de recommencer, de se redéfinir. Le sens du passé n'apparaît ici qu'au présent, rempli de toutes ses potentialités. La répétition de la boucle aboutit à la convergence magique de tout temps vers le présent, celui de la rencontre avec l'autre en soi. Loin de priver le présent de sa réalité, cette révélation des origines lui ajoute au contraire le bénéfice de tous les présents en tant que durée, ramenant, comme le dit Rosset, « la série de tous les instants passés dans le seul instant présent¹ », où Suprême se penche sur le réel et sa béance. À ce moment précis, Suprême sort de la boucle pour vivre l'imprévisible, ce qui n'a jamais été vécu et ce qui n'est pas encore écrit.

Le héros comprend aussi qu'il tient son identité de l'autre. Sa puissance et ses valeurs, il les doit à l'arrogance destructrice de Dax. S'il s'affirme en tant que défenseur du bien, c'est parce qu'il fait face à l'incarnation du mal. La rencontre le détermine, comme chacun d'entre nous, qui construisons notre personnalité à travers nos aversions et nos affections, et qui nous forgeons au fer brûlant du regard de l'autre. Le personnage semble s'adresser à nous lorsqu'il rend hommage aux citoyens d'Omegapolis, à la fin de *L'Âge d'or* : « C'est vous les héros, hommes et femmes de cette planète ! [...] C'est vous qui nous faites agir. Vous êtes SUPREMES ! » La morale délivrée ne consiste pas seulement à nous

1. Clément Rosset, *Le réel et son double*, op. cit., p. 54.

identifier à lui, mais à montrer que chacun doit aux autres une part importante de lui-même. Les doubles de Suprême n'ont cessé de vouloir le lui rappeler, comme pour le ramener à l'évidence de son existence. Au moment où commence le cycle, il l'a oublié, comme tout le reste, pour avoir voulu voyager « aux confins de l'être » et se perdre dans la solitude de l'espace. En se détournant de l'humanité, il a en particulier écarté Judy Jordan, son amour de jeunesse. Leur histoire n'a jamais abouti, rencontre manquée qui hante la remontée de ses souvenirs, comme une blessure qui ne cesse de se rouvrir. À son retour, Judy n'est plus – son corps subsiste, mais son cœur n'abrite plus que la haine vouée par Darius Dax, qui est entré en elle. Suprême s'est rendu coupable d'avoir laissé s'éteindre l'amour qu'il portait en lui, et qu'il retrouve d'abord sous sa forme collective (« C'est vous qui nous faites agir » constitue une véritable déclaration). Regagner son identité, c'est revenir aux autres, et revenir aux autres, c'est regagner l'amour. Au début de la série, Suprême prend conscience qu'il est, sous l'identité d'Ethan Cran, dessinateur de bande dessinée. Il fait alors la connaissance de Diana Dane, une séduisante scénariste. On pourrait dire comme Lacan qu'avec la parole qu'elle incarne « quelque chose existe qui n'existait pas avant ». C'est l'inconnue dans l'équation, celle qui n'appartient pas au passé et qui n'était pas prévue dans son futur. Elle se présente à Suprême sous les plus beaux atours du hasard tout en lui rappelant qui il est. C'est surtout la seule à finir par le reconnaître sous

les traits d'Ethan Crane. Elle fait enfin du super-héros un homme, plein du désir de retrouver la jouissance de vivre au présent. Éternel féminin à la beauté solaire, Diana justifie l'aphorisme lacanien selon lequel l'amour est « la conjonction totale de la réalité et du symbole, qui font une seule et même chose¹ ». L'engagement dans le réel du super-héros passe par elle, car elle est ce qui n'a jamais cessé d'être, toujours, déjà.

1. Jacques Lacan, *Des Noms-du-père*, *op. cit.*, p. 60.

Le regard panoptique de la chauve-souris (Batman, 1939)

Dan Hassler-Forest

Que son univers diégétique et sa tradition narrative le mettent en scène comme allié de la politique gouvernementale (à l'instar de Superman) ou comme justicier solitaire dont le combat contre le crime n'est compris que du seul lecteur (à l'instar de Spider-Man et Batman), la figure du super-héros constitue toujours l'incarnation de valeurs idéologiques de discipline et de contrôle. Plus précisément, le super-héros représente une forme de pouvoir centrée sur sa capacité à surveiller la population : Superman utilise sa super-ouïe et sa vision rayon X pour permettre à son regard de pénétrer l'espace des habitations privées ; Batman, perché comme une gargouille au sommet des gratte-ciel, déploie ses gadgets technologiques afin de garder un œil sur les habitants de la jungle urbaine ; Spider-Man se fie à ses super-sens arachnéens pour l'alerter de tout crime ou de tout danger en cours.

Ce regard « panoptique et panoramique »¹ fonctionne comme un détecteur à comportement criminel d'une manière qui rappelle la description, faite par Michel Foucault, du Panoptique, cette métaphore des formes invisibles de contrôle exercées sur l'individu, en tant que sujet moderne. Dès lors que, ces dernières années, la législation, la rhétorique politique et le débat public se sont de plus en plus concentrés sur les problèmes liés à la surveillance, le Panoptique et ce que Foucault appelait la « société carcérale » ont opéré un retour massif dans la théorie critique, au point d'en devenir le paradigme dominant. Les super-héros n'y coupent pas, et ils ont mis en œuvre de différentes façons leurs pouvoirs panoptiques pour contrebalancer les menaces liées au contrôle, se transformant ainsi eux-mêmes en une forme de machine panoptique, dont le corps est circonscrit de manière littérale par la technologie de surveillance dont ils font usage.

Panoptique et Synoptique

Dans *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Foucault soutenait que les institutions qui en étaient arrivées à définir la modernité occidentale avaient toutes été pensées sur le modèle de la prison : usines, écoles, hôpitaux, asiles et bureaucraties forment un immense réseau

1. Scott Bukatman, *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20th Century*, Durham, Duke UP, 2003, p. 188.

virtuel documentant et réglant avec la plus grande des rigueurs la vie des sujets individuels¹. De ce réseau offrant l'image terrifiante d'une société dans laquelle le cercle « carcéral » s'élargit, tandis que la forme de la prison se réduit jusqu'à sa disparition², l'effet le plus important sur les individus est celui de l'internalisation complète du sens de la discipline.

Le plus célèbre modèle sensible de cette forme de pouvoir disciplinaire institutionnalisé est le Panoptique de Jeremy Bentham : la structure architecturale pénitentiaire qui répartit les prisonniers dans des cellules distribuées le long de la paroi extérieure d'une vaste structure sphérique, au centre de laquelle se trouve une tour d'où un observateur invisible peut apercevoir tous les prisonniers en même temps. Ce qui est fondamental dans le fonctionnement opérationnel de ce système de contrôle est d'abord le fait que les prisonniers ignorent s'ils sont observés ou non, ensuite que le gardien qui observe ne dispose d'aucun pouvoir réel, puisqu'il n'est qu'un élément anonyme et remplaçable d'un système plus large. En tant que synecdoque conceptuelle symptomatique des structures de pouvoir décentrées qui constituent les sociétés occidentales (post)modernes, le Panoptique permet de visualiser combien de tels réseaux de pouvoir produisent et, par conséquent, légitiment des formes de

1. Michel Foucault, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975, p. 343 sq.

2. *Ibid.*

subjectivation individuelle entées sur la discipline et le contrôle.

La transformation rapide de l'Europe moderne en une société carcérale fut un élément capital dans le développement du capitalisme, lequel devint à la fois la force réclamant ces changements et le produit que ceux-ci créèrent. Car d'une part, le modèle capitaliste, dont le cœur s'incarrait dans les concepts de productivité et de mécanisation, donna lieu à de nouvelles formes de pouvoir, puisqu'il devenait plus efficace et rentable du point de vue de l'économie du pouvoir de placer les individus sous surveillance plutôt que de leur faire subir une punition exemplaire ; et d'autre part, l'adoption des modèles de profitabilité, d'automatisation et d'efficacité par le droit pénal, les technologies de surveillance et les systèmes carcéraux augmentèrent encore l'institutionnalisation et la naturalisation du capitalisme en tant que système fondateur de l'ensemble des dimensions de la société.

Ainsi que le soulignait Foucault, les forces définissant les formes spécifiquement modernes de pouvoir, de discipline et de subjectivation ne se présentaient pas tant comme l'imposition d'une puissance mauvaise venue du dessus, que comme l'introduction de procédures automatiques, aussitôt internalisées par le public et légitimées par le discours scientifique. L'adoption de ces formes panoptiques de pouvoir, en tant que mécanismes mis en œuvre depuis l'intérieur du corps social plutôt que depuis son extérieur, doit être prise en considération par quiconque souhaite produire un discours

pertinent sur la surveillance. La perception populaire de la surveillance peut certes continuer à être structurée autour de l'exercice vertical du contrôle étatique, dans le sens d'Orwell, à savoir celui d'un gouvernement dictatorial gardant à l'œil les actions des individus pour prévenir toute transgression éventuelle¹. Mais en réalité, l'usage que fit Foucault de ce terme était beaucoup plus proche du paradigme de la « télé réalité » à la *Big Brother* (CBS, 2000-aujourd'hui) qu'il l'était de celui des « télécrans » de *1984* (publié en 1949). Les mécanismes de pouvoir qu'il décrivait se sont déplacés des appareils d'État vers d'autres zones non directement contrôlées par les opérations gouvernementales, mais qui fonctionnent en dernière instance comme un réseau disséminé de contrôle opérant avec une remarquable efficacité.

Avec le développement des systèmes informatiques qui ont fait de la circulation et de l'institutionnalisation ubiquitaire des données une part centrale de l'économie et des pratiques sociales, la construction théorique du panoptisme par Foucault avait déjà fait la preuve de son urgence et de sa pertinence croissantes. Toutefois, le développement concurrent des technologies de surveillance, qui est de plus en plus le domaine des intérêts entrepreneuriaux et non plus celui des institutions gouvernementales, procura un nouveau visage aux thèses

1. La version filmée de *V for Vendetta* (James McTeigue, 2006) illustre à merveille ce modèle de contrôle, avec son gouvernement malveillant manipulant de manière directe la population par une combinaison de surveillance et de propagande ubiquitaire.

controversées de Bentham sur le pouvoir disciplinaire lié à l'observation invisible. Ainsi, les centres commerciaux américains, avec les caméras de surveillance omniprésentes, furent très vite reconnus comme la version la plus littérale du Panoptique postmoderne ; et, tandis que les infrastructures et l'architecture des centres urbains se trouvaient restructurées afin de répéter et absorber les espaces publics privatisés et enfermés des centres commerciaux, « les technologies panoptiques de pouvoir se sont étendues par voie électronique : nos villes sont devenues des espèces de gigantesques Panoptiques¹ ».

La question de savoir si de tels constats généraux à propos de la nature carcérale de la vie urbaine contemporaine présentent davantage de substance qu'une simple hyperbole paranoïaque est une question légitime. Il est vrai que la post-métropole néolibérale doit désormais être considérée comme une entité complexe, pétrie de contradictions internes. Si, d'une part, la surveillance s'est déployée à un degré quasi ubiquitaire dans des métropoles telles que Londres, la ville reste aussi, d'autre part, un espace que tout sujet individuel est libre de traverser et d'explorer d'une manière qui était sans doute impossible dans les communautés prémodernes. Dans *L'invention du quotidien*, Michel de Certeau adoptait par exemple un point de vue qui transformait la notion foucauldienne de contrôle panoptique, en souli-

1. Hille Koskella, « Cam-Era : the contemporary urban Panopticon », *Surveillance & Society*, vol. 1, n° 3, p. 292.

gnant combien la ville offrait aux individus un degré jamais vu de liberté d'expression et de mouvement¹. Mais même si ce point de vue constituait un contrepoint à la logique carcérale du panoptisme foucauldien, il échouait à proposer une réponse convaincante à la prolifération radicale de la culture de la surveillance au XXI^e siècle. Il semblerait que le sujet postmoderne soit en effet incapable de se créer une « carte cognitive » de la nature opaque et tortueuse des espaces urbains contemporains². C'est pourquoi l'un des domaines d'investigation principaux de la théorie urbanistique et des *surveillance studies* d'aujourd'hui est la mesure dans laquelle la post-métropole est ressentie comme un espace panoptique et disciplinaire. Dès lors que les espaces publics sont toujours davantage privatisés et que les intérêts entrepreneuriaux continuent à jouer le rôle de moteur dans la commercialisation des villes en tant que telles et de leur représentation spectaculaire dans le domaine du divertissement populaire, l'angoisse du public quant aux formes panoptiques de surveillance et de contrôle est facile à comprendre. Mais le terme « panoptique » réclame d'être davantage précisé, si l'on souhaite expliquer la manière dont il concerne la vie urbaine et les différents types de médiations qui y sont à l'œuvre.

Tout d'abord, l'usage original du terme, tel qu'on le

1. Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. 1. Les arts de faire*, Paris, Gallimard, 1980.

2. MacCabe, cité par Fredric Jameson, *The Geopolitical Aesthetic*, Indianapolis, Indiana UP, 1992, p. XIV.

trouve chez Foucault, suggère une impuissance fondamentale face à la discipline rigoureuse imposée par la mécanique panoptique. Son pouvoir normatif dépouille les sujets individuels de toute capacité de résistance, avant tout en les faisant complices du processus. C'est la raison pour laquelle ce concept doit être réinterprété à la lumière des écrits tardifs de Foucault sur le biopouvoir et l'idée que le pouvoir suscite toujours sa propre résistance ; il doit aussi être nuancé pour être appliqué au contexte de la postmodernité et de ses formes plus souples et plus mobiles de subjectivation. Afin d'introduire une telle dimension dialectique dans la dynamique de pouvoir du panoptisme, Thomas Mathiesen et David Lyon ont donc défendu la nécessité d'y adjoindre le concept complémentaire de « synoptisme » :

« Il est tout à fait possible que le petit nombre surveille le plus grand nombre, ce qui se produit dans des situations de surveillance d'une ampleur toujours plus importante, mais cela ne signifie pas que les plus nombreux ne surveillent pas les peu nombreux en retour, comme le suggéra Foucault dans son analyse de l'abandon des exécutions publiques, ainsi que d'autres spectacles de punition. Ce sont les mêmes technologies de communication et d'information – au premier chef la télévision – qui permettent désormais une surveillance sans précédent du petit nombre par le grand nombre, de même que la surveillance sans précédent du grand nombre par le petit nombre, via les technologies de contrôle visuel et de contrôle des données¹. »

1. David Lyon, « 9/11, Synopticon, and Scopophilia: Watching and Being Watched », *The New Politics of Surveillance and Visibility*, sous la direction de Kevin Taggerty et Richard Ericson, Toronto, Univ. of Toronto Press, 2006, p. 42. Je traduis.

L'addition du « synoptique » à l'arsenal théorique élargissant notre compréhension du panoptisme dans le contexte de la ville néolibérale est d'une très grande importance lorsqu'il s'agit d'analyser le rôle crucial joué par les représentations populaires de l'espace urbain et des mécanismes panoptiques. Car les représentations audiovisuelles des espaces urbains sont davantage à comprendre comme des articulations d'espaces, plutôt que comme des représentations de réalités physiques. Il s'agit d'images fonctionnant suivant la logique de la précession du simulacre théorisée par Baudrillard, à savoir d'images fantasmatiques de la vie urbaine déterminant notre vision de la ville au moins autant que la ville elle-même détermine ses représentations¹. De sorte que, de même que les images d'espaces contemporains déterminent la compréhension que nous avons de ceux-ci, les personnages habitant les récits les mettant en scène contribuent à la formation du discours partagé à propos de la forme de subjectivation qu'elles produisent. Lorsque l'on tente d'appliquer les concepts théoriques de panoptisme et de synoptisme aux récits populaires contemporains, c'est dans le but de fournir le tableau des manières complexes par lesquelles ces concepts les informent, participant ainsi des choix idéologiques qu'ils représentent.

David Lyon a démontré combien le genre télévisuel populaire appelé « téléralité » incarne la double logique

1. Cf. Jean Baudrillard, « La précession des simulacres », *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 9 *sq.*

de la société de surveillance. Dans des émissions comme *Big Brother*, l'effet synoptique est le suivant : le plus grand nombre (l'audience de la télévision) regarde le plus petit nombre (les candidats). Cette logique est l'inverse de la définition du panoptique proposée par Foucault, à savoir le petit nombre (les gardiens) surveillant le grand nombre (les prisonniers). Mais plutôt que de s'annuler mutuellement, les deux servent en réalité à se légitimer et à se renforcer de façon réciproque dans le cadre de la culture de masse contemporaine. Comme le dit Lyon, la surveillance permanente incarnée par des formes de divertissements comme *Big Brother* n'est pas présentée comme une invasion de la vie privée entraînant le moindre effet sur les sujets surveillés. Car les candidats ne s'impliquent pas seulement avec enthousiasme dans le *dispositif* complexe de surveillance, d'exhibition et de scopophilie, mais ils semblent aussi en retirer un bénéfice, sous la guise d'une accumulation de gains financiers, de célébrité et de statut social. L'idéologie implicite de ce type d'émission est donc que la surveillance panoptique est source de bénéfice, et non pas de danger.

Le super-cyborg

Le rôle joué par la culture populaire dans la légitimation de la surveillance panoptique, désormais considérée comme une dimension naturelle et nécessaire de la vie publique contemporaine repose tout autant sur le

Synoptique que sur le Panoptique : l'idée que le petit nombre surveille le grand nombre a connu un tournant dramatique à l'intérieur des récits mass-médiatiques par lesquels le grand nombre surveille le petit nombre. Dans le cas de la célèbre série *24h Chrono*, le personnage de Jack Bauer constitue une figure fantasmatique dont la persona très déterminée peut servir à forclorre les angoisses relatives aux abus possibles de ce type de pouvoir. Non seulement ce personnage entraîne la dissipation de tout souci à propos de la nature décentrée du pouvoir en faisant la preuve d'une « masculinité compatible avec la mondialisation »¹, mais le récit lui-même ne cesse jamais de vouloir démontrer que ses actions et ses intuitions sont toujours justifiées. Les super-héros, tels qu'ils sont mis en scène dans le cinéma hollywoodien d'après le 11 septembre 2001, jouent très souvent un rôle similaire. La plupart d'entre eux peuvent aisément être considérés comme autant de tentatives de répondre aux angoisses du public concernant la masculinité et le sens de l'action dans un monde postmoderne décentré, dans lequel les nouveaux ennemis ont fait leurs les logiques du capitalisme tardif et de l'État marchand.

Les super-héros sont apparus dans la culture populaire américaine au cours des années 1930, en même temps que ses développaient les métropoles sous leur

1. Catherine Scott, « 'Events occur in real time' : 24, masculinities, and the War on Terror », communication présentée lors de la 49^e conférence annuelle de l'ISA, San Francisco, 26 mars 2008, http://citation.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/2/5/1/7/5/p251753_index.html (consulté en octobre 2015), p. 20.

forme moderne de buildings et de bâtiments de verre et de métal géométriques tentant de liquider les dernières traces du paysage urbain bourgeois du XIX^e siècle. L'ambition moderniste de transformation du chaos proliférant hérité de l'urbanisation du XIX^e siècle en un environnement transparent et multifonctionnel offrit une forme architecturale au désir utopique de contrôler l'espace urbain : « En transformant les conventions de structure, il était possible de bouleverser la conscience et de forcer le changement social, même si les habitants des tours de verre étaient incapables de comprendre la signification politique de ces innovations radicales¹. » Les gratte-ciel imposants de Manhattan et de Chicago qui apparurent dans les années 1920 et 1930 incarnèrent ainsi la quête héroïque de pouvoir de la modernité par l'ordre, la transparence et la visibilité.

La figure du super-héros devint la figure pop culturelle la plus souvent associée aux formes de pouvoir et de contrôle impliquées par l'architecture de l'École internationale et ses aspirations utopiques. Les deux super-héros archétypiques de l'Âge d'Or des *comics*, Batman et Superman, patrouillent tous deux la ville dans un effort continu de conforter le sentiment de sûreté et d'ordre des citoyens, tout en ne pouvant pas eux-mêmes être considérés comme des habitants de la ville qu'ils pro-

1. Jim Collins, « Television and Postmodernism », *Channels of Discourse, Reassembled*, sous la direction de Robert C. Allen, 2^e éd., Londres, Routledge, 1992, p. 329. Je traduis.

tègent. La résidence de Batman à Wayne Manor et la Forteresse de la Solitude de Superman dans le cercle arctique suggèrent qu'il existe un lien très fort entre eux et la vieille tradition aristocratique européenne et ses formes de pouvoir prémodernes. Ces super-héros et leurs nombreux descendants ne représentent donc pas seulement le fantasme d'outrepasser les limites évidentes du corps humain à l'intérieur des écrasants paysages verticaux de la métropole moderne ; ils peuvent aussi être considérés comme l'incarnation littérale des aspirations modernistes, transposées dans le contexte de la pop culture.

Si la première apparition des super-héros dans les années 1930 et 1940 constitua à l'origine une forme plus populaire et plus accessible des visions modernistes d'ordre et de contrôle urbain, leur renouveau dans la culture de masse d'après 11-Septembre révèle l'existence d'une nostalgie paradoxale pour les idéaux anciens en matière d'environnement urbain. Le genre du film de super-héros vise à présenter la post-métropole comme un espace cohérent dans lequel l'architecture moderniste et le postmodernisme peuvent coexister de manière confortable à l'heure du capitalisme mondialisé, tandis que les contradictions sociales et architecturales sont réglées par le regard contrôleur et panoptique du super-héros. Une part importante du pouvoir d'attraction de ces récits repose ainsi sur le fantasme d'un environnement urbain postmoderne rendu sûr par les formes de

pouvoir traditionnelles, associées à une version ancienne du capitalisme.

Si *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) constitue le plus évident exemple de ce désir de rétablissement du capitalisme entrepreneurial, une fois celui-ci confronté à la menace d'un terrorisme global, *The Dark Knight* (2008) offre davantage de détails quant à la manière dont cette position hégémonique peut être renforcée et défendue, et dont l'exercice du type de pouvoir qu'il incarne repose désormais sur des formes panoptiques de surveillance. Ce second Batman réalisé par Christopher Nolan met en scène à de multiples niveaux des problèmes liés à la visibilité et au pouvoir du regard qu'elle implique, le premier d'entre eux étant illustré par l'esthétique visuelle du film lui-même. *Batman Begins*, son prédécesseur, proposait une vision gothique plutôt traditionnelle de Gotham City, la ville impossible à maîtriser : « Une ville de travers, définie par des perspectives angulaires, des ombres impénétrables, et ses grotesques habitants nocturnes¹. » *The Dark Knight*, en revanche, présente une interprétation très différente de la post-métropole, incarnée cette fois comme un espace public tout entier défini en termes de visibilité.

Ce changement est perceptible dès le premier plan tourné depuis un hélicoptère, lequel fournit une vue panoramique spectaculaire du centre-ville de Gotham City. La ville est montrée dans la pleine lumière du jour,

1. Scott Bukatman, *Matters of Gravity...*, *op. cit.*, p. 203.

le ciel bleu se reflétant sur les imposantes surfaces d'un des nombreux gratte-ciel de bureaux postmodernes du centre de Chicago. L'usage de pellicule IMAX haute définition pour tous les plans panoramiques de paysages urbains présents dans le film met encore davantage en exergue l'importance du détail visuel. Les pellicules très larges utilisées par les caméras IMAX permettent une image dans laquelle il est possible de distinguer un nombre bien plus important de détails que dans les films en 35 mm. Au contraire de *Batman Begins*, qui était aussi projeté en IMAX, mais dont les pellicules étaient gonflées à partir de négatifs en 35 mm, l'imagerie de *The Dark Knight* propose une masse époustouflante de détails visuels constituant un élément essentiel de la valeur du film en tant que marchandise¹. De fait, la majeure partie du matériel promotionnel soulignait à la fois le bénéfice visuel et les difficultés techniques liées à l'usage de la technologie IMAX :

« La réalité est que vous pouvez distinguer le moindre détail – ce repère pour caméra collé sur la rue, et dont vous ne vous souciez pas d'habitude, devait être retiré. Il a fallu conditionner tous les membres de l'équipe à un niveau accru de discipline, en particulier Nathan Crowley (le chef décorateur) et ses collaborateurs. Tout le monde devait être méticuleux². »

1. Cela ne vaut pas seulement pour le passage du film en salles, entre autres sur des écrans IMAX ; cela vaut aussi pour sa projection via la technologie du *home video*, le DVD Blu-ray du film ayant atteint un record de ventes grâce à son format vidéo digital de haute définition, record seulement battu par la sortie en vidéo d'*Avatar* (James Cameron, 2009) en avril 2010.

2. Le directeur de la photographie Wally Pfister, cité par David Heuring, « Batman Looms Larger », *American Cinematographer*, vol. 98, n° 7, juillet 2008, <https://www.>

La mise en scène de la ville comme un espace visible, donc gérable et contrôlable, est visible non seulement dans les nombreux plans panoramiques de Chicago ou de Hong Kong, mais aussi dans les nombreuses scènes qui la montrent depuis les fenêtres des lieux occupés par les personnages associés au pouvoir étatique. Dans les bureaux du Procureur général, du commissaire de police et du juge de la ville, de gigantesques fenêtres ouvrent sur des vues spectaculaires du centre-ville. Bruce Wayne, tandis qu'il attend la reconstruction de Wayne Manor, réside désormais dans le penthouse de la Trump Tower de Chicago, où l'on peut constater que son fauteuil relax offre une vue de contrôle sur la ville se situant, de manière physique aussi bien que métaphorique, à ses pieds.

Par contraste, les personnages marginalisés d'un point de vue ethnique ou économique sont mis en scène dans des lieux confinés, dépourvus de toute vue sur la ville panoptique qui cherche à les exclure. Ils sont présentés de manière systématique dans des environnements intérieurs reclus, où ils peuvent s'abriter pour un moment du regard contrôleur du pouvoir étatique. Les gangs de Noirs, d'Italiens et de Tchétchènes se rencontrent dans des lieux isolés, bas de plafond, comme des garages de parkings ou des sous-sols. Et dans les rares occasions où ils se rendent visibles au monde extérieur, ils en paient

theasc.com/ac_magazine/July2008/TheDarkKnight/page1.php (consulté en octobre 2015). Je traduis.

souvent le prix par leur vie. Le pouvoir étatique bienveillant est donc associé de manière systématique avec la transparence et la visibilité, tandis que les activités subversives ou illégales sont liées à des espaces confinés et clos, ainsi qu'au désir d'éviter le regard pénétrant des autorités.

L'importance thématique de l'esthétique haute définition du film est encore renforcée par l'insistance de plus en plus accrue avec laquelle le récit appuie le caractère déterminant de la visibilité, de la visualisation de données et de la technologie de surveillance, jusqu'à sa conclusion. Dans une des scènes les plus commentées du film, Bruce Wayne révèle à Lucius Fox (joué par Morgan Freeman) qu'il a modifié sa « technologie de téléphone cellulaire sonar » en vue de créer un dispositif qui lui permettra de se mettre à l'écoute de toutes les conversations téléphoniques se déroulant sur le réseau cellulaire de Gotham City :

« Batman : c'est beau, n'est-ce pas ?

– Lucius Fox : Beau. Contraire à l'éthique. Dangereux. Tu as transformé tous les portables de Gotham en micros.

– Batman : Et en émetteur-récepteur à haute fréquence.

– Lucius Fox : Tu t'es emparé de mon concept de sonar et tu l'as appliqué à tous les téléphones de la ville. Avec la moitié de la ville te fournissant en sonar, tu peux imaginer tout Gotham. C'est mal.

– Batman : Je dois trouver cet homme, Lucius.

– Lucius Fox : À quel prix ?

– Batman : La banque de données est cryptée par une clé nulle. Une seule personne peut y accéder.

– Lucius Fox : C'est trop de pouvoir pour une seule personne.

- Batman : C'est pour cela que je te l'ai donné. Tu es le seul à pouvoir l'utiliser.
- Lucius Fox : Espionner trente millions de personnes ne fait pas partie de ma fiche de poste. »

Ainsi que le souligne cette citation, la technologie de surveillance mise en œuvre ici va bien au-delà de la simple écoute de conversations téléphoniques : les moniteurs de l'appareil de surveillance rendent possible d'« imaginer tout Gotham ». Le mur d'écrans qui le constituent ressemble à un ensemble d'écrans de surveillance par caméra comme on a l'habitude d'en voir dans les bureaux des vigiles de centres commerciaux, de tours de bureaux, ou de tout autre espace public ou privé constituant la post-métropole.

La notion de surveillance ubiquitaire en tant que moyen de mettre en œuvre un contrôle social est discutée par Edward W. Soja dans le cinquième des six discours qui, ensemble, constituent sa définition de la post-métropole. S'appuyant sur les travaux de Mike Davis, il décrit le discours de la ville comme « Archipel Carcéral » comme suit :

« La métropole industrielle post-fordiste mondialisée, avec son extraordinaire hétérogénéité culturelle, ses disparités sociales croissantes et son potentiel explosif, ne tient ensemble que par les technologies "carcérales" de violence et de contrôle social favorisées par le capital et l'État¹. »

1. Edward W. Soja, « Six discourses on the postmetropolis », *The Blackwell City Reader*, sous la direction de G. Bridge et S. Watson, Malden, Blackwell, 2002, p. 194.

Il est important de souligner que le point de vue considérant la post-métropole en tant qu'archipel carcéral, dans lequel les sujets individuels sont réduits au statut de prisonniers, doit être compris comme ne constituant qu'un discours partiel sur la ville contemporaine. Sans les nuances et points de vue alternatifs offerts par les cinq autres discours distingués par Soja, notre compréhension de la post-métropole carcérale rappellerait un peu trop l'espèce de pouvoir étatique vertical que l'on associe à toute anti-utopie orwellienne classique.

Toutefois, la post-métropole fictionnelle qu'est la Gotham City de *The Dark Knight* constitue une manière d'imaginer la ville qui se passe de telles complications. Comme toujours avec les récits populaires, on peut s'y contenter de poser quelques idées liées à la post-métropole et de faire en sorte qu'ils définissent à eux seuls l'environnement urbain qui est présenté. La technologie de surveillance, dans un tel contexte narratif, joue le rôle d'un efficace instrument en vue d'atteindre l'omniscience virtuelle incarnée par le fait que la ville tout entière, ainsi que chacun de ses habitants, devient visible sur un écran de surveillance. Et bien que le dialogue semble impliquer une légère désapprobation, l'usage fait par Batman de la technologie se trouve justifié du fait qu'il débouche sur un succès, là où toutes les autres méthodes ont échoué. En même temps, la responsabilité morale de Batman se trouve elle aussi justifiée,

dès lors qu'il détruit l'appareil aussitôt après l'avoir utilisé¹.

Cette forme d'*empowerment* par l'intermédiaire d'une technologie panoptique de surveillance excède toutefois les limites de sa version vingtiémiste lorsque, par la suite, elle quitte les écrans de surveillance traditionnels pour s'incarner de manière physique dans le costume de Batman lui-même. Après avoir utilisé le dispositif d'« imagination » pour déterminer la localisation du Joker, Batman parvient à conserver l'avantage en dirigeant les informations obtenues par le sonar dans son masque. De cette façon, il remplace son champ de vision normal par la visualisation de données rendant littéralement transparent le bâtiment dans lequel il pénètre, comme une sorte de copie carbone tridimensionnelle ou un environnement de jeu vidéo. Cette capacité technologique lui confère une forme de maîtrise sur la situation chaotique née de la mésinterprétation, par les forces de police, des informations obtenues par vision directe. Les bandits ayant échangé leurs vêtements avec ceux qu'ils retiennent en otages, Batman est désormais le seul, grâce à l'usage panoptique qu'il fait de sa technologie de visualisation des données, à pouvoir

1. Ce moment a été interprété par certains comme une manière de délégitimer la politique de l'administration Bush : « De même que (George W. Bush), Batman doit parfois repousser les limites des libertés publiques en vue de régler une urgence, certain de pouvoir les rétablir une fois l'urgence passée. » Andrew Klavan, « What Bush and Batman have in common », *Wall Street Journal*, 25 juillet 2008, <http://online.wsj.com/news/articles/SB121694247343482821> (consulté en octobre 2015).

interpréter la situation de manière correcte et prendre les décisions appropriées. Dans le même temps, l'incorporation de la technologie de surveillance de Batman à l'intérieur du costume qui définit son identité le transforme en un cyborg : « Un hybride de machine et d'organisme, une créature de la réalité sociale en même temps qu'une créature de fiction¹. » L'ouvrage classique de Donna Haraway, *Le Manifeste cyborg*, dressait le portrait du cyborg comme la semi-utopique « créature d'un monde post-genre », libérant le sujet des divisions binaires héritées qui ont servi de paradigme conceptuel au militarisme oppressif et au capitalisme patriarcal². Pourtant, la plupart des figures de cyborg mises en scène dans le cinéma hollywoodien post-classique, de *Terminator* (James Cameron, 1984) et *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987) à *Iron Man* (Jon Favreau, 2008) et *The Dark Knight*, présentent bien peu de traits révolutionnaires. Ils semblent plutôt fonctionner comme des versions technologiquement augmentées des brutales icônes de la masculinité de l'ère Reagan :

« Là où les films de Rambo étaient structurés de telle sorte que le public désire les forces externes du puissant corps national de Rambo, *RoboCop* invite les spectateurs à désirer une figure protectrice qui ne soit pas seulement capable d'appliquer la loi [...], mais qui puisse le faire de manière justice et fidèle, sans corruption ni compromis. Le système, murmure ce désir,

1. Donna Haraway, *Manifeste cyborg, et autres essais. Sciences, fictions, féminismes*, éd. L. Allard, D. Gardey et N. Magnan, Paris, Exils, 2007.

2. *Id.*

est déjà en place. Tout ce dont nous avons besoin, c'est de quelques hommes (blancs) pour le faire fonctionner¹. »

À de nombreux égards, le Batman de *The Dark Knight* constitue un reflet de l'image cyborg en tant qu'image de la masculinité toute-puissante telle qu'on pouvait la trouver dans *RoboCop*, quoique d'une manière beaucoup plus problématique sur le plan politique. Ce qu'il laisse à penser, c'est que le super-héros technologiquement augmenté est en fait libre d'écarter d'un revers de la main les lois qu'il est supposé aider à appliquer, lorsqu'il décide que les circonstances l'exigent. De la même manière que Jeffords reliait les récits populaires des années 1980 aux discours politiques et idéologiques de l'époque, il est aisé de considérer la vague actuelle de super-héros comme incarnant à leur tour la politique néolibérale du gouvernement américain.

1. Cf. Susan Jeffords, *Hard Bodies. Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, New Brunswick, Rutgers UP, 1994, p. 117-118.

Politique de la désinvolture (Iron Man, 1963)

Laurent de Sutter

§ 1

It's good to be back!

Lorsqu'AC/DC enregistra l'album *Back in Black*, en 1980, les membres du groupe ne se doutaient sans doute pas qu'une des chansons y figurant, « Shoot to Thrill », serait, près de trente ans plus tard, utilisée en tant que thème incarnant, au cinéma, le secret de la *persona* d'un super-héros. Ce fut pourtant ce qui se produisit en 2010, au moment de la sortie de la seconde adaptation pour le grand écran des aventures d'un des plus célèbres super-héros de la Marvel : Iron Man – incarné, dans le film de Jon Favreau, par Robert Downey Jr. La chanson d'AC/DC était celle par laquelle était signalée son entrée en scène, descendant au milieu de feux d'artifice dont l'explosion illuminait le ciel de Flushing Meadows, afin d'inaugurer la « Stark Expo » rêvée par Howard Stark, le père du personnage qu'il incarnait. Une fois qu'il avait atterri parmi un groupe de danseuses se dandinant aux mouvements de la

musique, un appareillage se déployait pour le débarrasser de son armure, le laissant apparaître dans un costume d'homme d'affaires – et lancer aussitôt un sonore : « It's good to be back ! » Personne ne semblait s'en émouvoir, comme si l'attitude bravache de Tony Stark trouvait dans « Shoot to Thrill » quelque chose comme un commentaire adéquat, comme la mise à distance ironique signalant combien tout cela était *pour rire*. La chanson d'AC/DC parlait en effet de femmes en trop grand nombre et d'excès de psychotropes, de revolvers dégainés avec excitation et du désir sexuel moite que cette furie était susceptible de provoquer – un désir que le narrateur de la chanson accueillait avec un rire narquois. Comme souvent dans le *rock'n'roll*, c'était une chanson qui vantait, avec une misogynie délicate, le pouvoir d'attraction de la violence et de la théâtralité, ainsi que de ceux qui s'en faisaient les acteurs plus ou moins conscients, plus ou moins volontaires, plus ou moins dupes. Et lorsqu'il chantait des paroles comme « I'm illegal », Brian Johnson, qui avait remplacé Bon Scott à sa mort, les crachait avec une méchanceté si vulgaire et si éraillée qu'il ne faisait qu'en augmenter encore le caractère Grand Guignol. « Shoot to Thrill » était une énorme galéjade, comme on en entend parfois dans la bouche de paumés ne pouvant se targuer, pour tout exploit, que de *descendre* chaque jour une bouteille de mauvais bourbon dans le bar du bled où ils habitent¹. Pourtant, c'était sur

1. Sur l'histoire et la signification de « Shoot to Thrill », voir Susan Masino, *AC/DC. Let There Be Rock*, trad. fr. D. Perez, Rosières-en-Haye, Camion Blanc, 2010.

cet air-là que Jon Favreau avait demandé à Robert Downey Jr de lancer, avec l'air goguenard, satisfait et insupportable qui est toujours le sien, ce « It's good to be back! » qu'on ne pouvait s'empêcher de partager.

§ 2

Pourquoi Iron Man n'est pas un super-héros

Deux ans plus tard, dans *The Avengers*, Joss Whedon reprit l'idée de Jon Favreau, et décida lui aussi de faire de « Shoot to Thrill » la bande-son d'un autre moment de frime signé Stark – celui de la capture du méchant Loki, en train de mettre en difficulté Captain America. Alors qu'on ne l'attendait pas, Stark pirata les systèmes électroniques de la navette de soutien pilotée par Black Widow, et se servit d'elle comme amplificateur pour lancer la chanson d'AC/DC, avant de mettre Loki knock-out d'un coup de *bolter*. Mais, en réalité, « Shoot to Thrill » n'était pas la première chanson du groupe australien à être apparue dans une adaptation des aventures d'Iron Man ; Jon Favreau en avait utilisé une autre dans la bande sonore de l'épisode inaugural de la franchise, en 2008. Il s'agissait d'un morceau tiré, lui aussi, de *Back in Black* : la chanson-titre, jouée, au tout début du film, par une chaîne hi-fi portable à bord du Hummer militaire transportant Stark sur le site de démonstration du nouveau missile Jericho fabriqué par ses usines, quelque part dans la province de Kunar, en

Afghanistan. Tandis que la chaîne faisait entendre les grincements de guitare d'Angus Young, Stark, un verre de whisky en main, s'amusait à tourner en bourrique les soldats lui servant d'escorte, à commencer par la femme conduisant le Hummer, qu'il accablait de *witz* dragueurs. D'entrée de jeu, l'*ethos* AC/DC servait à souligner tout ce qui faisait la singularité de l'interprétation du personnage de Stark offerte par Robert Downey Jr : air *swag*, tempo de stand-up, prétention permanente, testostérone en pagaille, séduction lourdingue. Et surtout, surtout : une totale imperméabilité aux tentatives visant à lui *prouver* combien il était haïssable, exaspérant, insupportable, stupide et suffisant – imperméabilité qui était la source paradoxale du charme qu'il était impossible de ne pas lui trouver en même temps. Stark était gras, ringard et grinçant comme une chanson de *hard-rock* réduite à sa trame la plus élémentaire, la plus formulaire ; il était drôle, excitant et méchant comme une chanson de *hard-rock* réduite à sa trame la plus élémentaire, la plus formulaire. Oui, AC/DC était la *formule* de Stark : il était la vérité qu'il incarnait, et que la machinerie technologique qui l'entourait ne servait qu'à dissimuler sous les atours techniques du super-héros – vérité qu'on pouvait formuler comme suit : *Iron Man n'est pas un super-héros*. Iron Man est le déguisement par lequel Stark tente de faire oublier qu'il n'est qu'un homme d'affaires pourri par la vie, l'argent et les femmes, et que seuls ses moyens et son intelligence distinguent de

n’importe quel autre homme d’affaires pourri par la vie, l’argent et les femmes.

§ 3

De la *too muchness* du soi

Iron Man est un show ; Iron Man est un divertissement ; Iron Man est le système pyrotechnique par lequel Stark se met en scène dans la posture du super-héros – posture à laquelle il ne croit pas davantage qu’en quoi que ce soit d’autre, si ce n’est lui-même. Et encore : sans doute n’a-t-il cru en lui-même qu’aussi longtemps qu’il était Stark ; une fois que les circonstances lui eurent imposé de s’implanter le premier réacteur ARC pour protéger son cœur, c’en était fini de lui ; c’en était fini de l’identité autour de laquelle pouvait se cristalliser quelque chose comme son soi. À partir de ce moment, Stark était devenu un *fake* dont la seule réalité était la caricature d’un original à tout jamais perdu – à supposer qu’il ait jamais été autre chose qu’une caricature, dont le cœur ne recelait qu’un immense vide appelant son remplacement par un moteur nucléaire. Le narcissisme qu’il étalait sans vergogne était sans doute la meilleure preuve de ce qu’il disposait de bien peu de réserves en la matière, et de ce que ces réserves requéraient d’innombrables prothèses pour présenter un semblant de consistance. Car c’est de cela dont il est question, avec Iron Man : du semblant et de son équipement – de combien

les apparences requièrent de technique pour pouvoir exister un peu, c'est-à-dire pour pouvoir espérer renvoyer à ce qu'elles ne sont pas. Iron Man n'est que le masque dont s'affuble Tony Stark pour parvenir à être Tony Stark ; et Tony Stark lui-même n'est que le masque dont s'affuble Tony Stark pour parvenir à être *et* Tony Stark, *et* Iron Man – sans jamais y arriver. Mais là où n'importe quel autre personnage de *comic* porterait cette impossibilité comme une croix, Stark, comme l'avait très bien compris Favreau en choisissant « Shoot to Thrill » comme thème de ses pirouettes, l'arbore à la manière d'un étendard. *Je ne suis que du semblant – mais, tiens, prends-le dans ta gueule, mon semblant* : tel est le message qu'il ne cesse d'envoyer aux méchants qu'il rencontre, aux autres héros dont il partage les aventures, au public qu'il s'acharne, avec une jouissance mi-mauvaise, mi-enfantine, à vouloir continuer de méduser. Mon semblant est ma réalité ; ma *fakeness* est tout ce que vous pouvez espérer rencontrer de moi ; ma caricature est ma seule authenticité ; et c'est précisément pour cette raison que vous allez m'aimer au-delà de toute raison. Vous en voulez la preuve ? Elle se trouve devant vos yeux, pourtant ; elle se trouve dans cet excès que je ne cesse d'incarner, et que vous ne cessez d'attendre – excès de classe, excès de fric, excès d'intelligence, excès de tout. C'est-à-dire excès de moi, excès de narcissisme : le soi est toujours *too much*.

§ 4 Être et banalité

Il est banal de dire que la *too muchness* de Stark a compté pour beaucoup dans le pouvoir d'attraction du personnage, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de ses aventures – à commencer, sans doute, par celle le liant à son assistante, Pepper Potts. Mais cette *too muchness* emportait avec elle un enseignement impliquant davantage que la simple érotique ; elle signalait un trait propre à l'être, trait de part en part contraire à la manière dont celui-ci avait été conçu par les philosophes. L'histoire de la pensée occidentale est en effet l'histoire de l'être en tant que celui-ci peut être présenté comme pauvre : l'être est ce qui reste lorsque les accessoires qui le dissimulent ou le prolongent lui sont ôtés – l'être est nudité. Ce que l'attitude de poseur de Stark révélait, c'était qu'il s'agissait là d'une erreur : s'il y a de l'être, celui-ci n'existe que *dans* les accessoires qui l'équipent, qui le supplémentent, qui l'augmentent, et sans lesquels il n'est rien¹. Lorsque Stark ôte sa combinaison d'Iron Man, c'est en costume d'homme d'affaires qu'il se présente à la foule venue fêter l'ouverture de la « Stark Expo » ; et lorsqu'il ôte son costume, c'est le réacteur ARC qui révèle ses diodes lumineuses sous son T-shirt. Mais qu'on lui retire le

1. Cf. Bruno Latour et Émilie Hermant, *Paris ville invisible*, Paris, Les Empêcheurs de penser en rond, 1998, p. 70 *sq.*

réacteur, et Stark meurt : son être tient tout entier dans le super-artefact technologique qui protège son cœur d'être humain, *en même temps qu'il alimente la combinaison qui fait de lui le super-héros Iron Man*. C'est le supplément technique qu'est le réacteur ARC qui, parce qu'il produit de l'énergie en excès, fait de Stark ce qu'il est – et peu importe si ce qu'il est consiste à être un humain, un super-héros, ou les deux. Une fois revenu d'Afghanistan, sa « nature » était devenue quelque chose comme une qualité seconde ; tandis que ses qualités primaires se concentraient désormais dans une machine interchangeable et copiable, quoique géniale¹. La meilleure preuve en était que la plupart des méchants qu'il devait affronter par la suite (dans les films aussi bien que dans les *comics*) trouvaient eux aussi la source de leur pouvoir dans la copie de réacteur qu'ils ne manquaient jamais d'élaborer ou de voler. Devenir Stark, devenir Iron Man, n'était pas une affaire privée, singulière, définissant l'être unique d'un individu : c'était une propriété commune à tous ceux disposant des moyens financiers, intellectuels ou techniques de la reproduire. En ce sens, *il n'y a rien de plus banal qu'être Tony Stark* – et telle était bien la conclusion mélancolique qui présidait à la surenchère frileuse par laquelle l'héritier qu'il était aussi tentait de s'affirmer à soi-même qu'il n'était pas qu'une coquille creuse.

1. Comp., sur ce point, la belle méditation de Jean-Luc Nancy, *L'intrus*, 2^e éd., Paris, Galilée, 2010.

§ 5

Portrait de Tony Stark en classique

Il faut donc être *too much* pour n'être pas rien ; il faut assumer la logique du supplément et de l'excès par lequel quelque chose comme un être parvient à se constituer – sans quoi, comme Stark, parfois, l'on risque de sombrer dans la mélancolie causée par la nostalgie de la possibilité d'un être « vrai ». C'est-à-dire qu'il faut assumer que l'on est toujours autre chose que ce que l'on est, qu'il n'y a d'être que dans la différence que l'être manifeste par rapport à lui-même – une différence sans origine ni fin, un peu à la manière de celle que Jacques Derrida avait jadis orthographiée « différance »¹. Écouter « Shoot to Thrill » tout en regardant Stark parader permettrait de comprendre cela aussi : ce n'était pas seulement le personnage incarné par Robert Downey Jr qui différait par rapport à soi-même, c'était *tout* qui échouait à se constituer un être essentiel. De même que le vantard de la chanson n'était sans doute qu'un redneck piteux, auquel le chanteur Brian Johnson ne s'identifiait que parce qu'il savait qu'il ne l'était pas, rien, dans les films de Jon Favreau, ne pouvait être considéré comme homogène, congruent, ou consistant. Tout y renvoyait à quelque chose d'autre, à une supplémentarité qui venait parasiter chaque image par une image en plus,

1. Voir Jacques Derrida, *De la grammatologie*, Paris, Minuit, 1967.

une image en trop, une image *too much* – une sorte d’artifice esthétique équivalant au réacteur ARC qui maintenait Stark en vie. Mais cet excès était tout le contraire d’une distance ; il était la seule manière de construire quelque chose comme une proximité de soi à soi – jusqu’au point où la *différance* constituant le tout de l’être se réduisit à un inframince. Le commentaire, en apparence ironique, offert par la chanson d’AC/DC, se transformait ainsi en la clé grâce à laquelle il était possible d’accéder à la vérité de l’excès de l’être, dont le personnage de Stark était la manifestation. C’était là le classicisme des films de Jon Favreau : un classicisme se déployant comme un formalisme de l’homogénéité de l’hétérogène, de la congruence du non-congruent, de la consistance de l’inconsistance, de la vérité de l’artifice, de l’être de la technique. La tentation du « petit malin », dont il était possible de croire que Robert Downey Jr offrait le portrait *princeps*, ne pouvait y être détectée qu’en tant que simple moment dans un jeu qui finissait par l’invalider, en lui retirant le tapis ontologique sur lequel il croyait reposer. La preuve en était que, si Iron Man n’était pas un super-héros, la forme par laquelle ses aventures étaient présentées aux spectateurs ne pouvait pas être celle du film de super-héros non plus – ce que les films de Jon Favreau n’étaient pas, puisqu’ils étaient des *screwball comedies*.

§ 6

Qu'est-ce que séduire ?

Dès le premier moment où Gwyneth Paltrow, après avoir reçu une liste d'instructions, demandait à Robert Downey Jr : « Will that be all, Mr Stark ? », et que celui-ci répondait : « That will be all, Mrs Potts », leur destin commun était scellé – du moins, pour les spectateurs. Grâce au génie des deux acteurs, ce qui n'était qu'un simple échange entre un patron d'entreprise et son assistante personnelle s'était transformé de manière imperceptible en une scène de séduction mutuelle à l'inférieur sous-texte sexuel. Soudain, *Iron Man* avait changé de voie : le film de super-héros viril et *witty* s'était transformé en une romance d'un genre nouveau, quoiqu'elle rappelât de manière imperceptible des images et des dialogues qu'on savait avoir aperçus quelque part. Ce quelque part, c'était celui des comédies romantiques américaines des années suivant la Grande Dépression – ces comédies aux dialogues filant comme des bolides, aux *happy-ends* de pur caprice, et aux sujets toujours ambigus. Lorsque Frank Capra réalisa *It Happened One Night*, en 1934, le film que les historiens du cinéma ont l'habitude de considérer comme la première véritable *screwball comedy*, toutes les caractéristiques qui l'instaurèrent en tant que prototype d'un genre étaient déjà présentes. La primauté du langage, le sens du jeu, la relation à la vitesse, le sous-texte érotique, la guerre des

sexes : la *screwball comedy* s'était affirmée d'entrée de jeu comme une machine à vertige cinématographique prétendant fournir aux spectateurs une expérience analogue à celle vécue par ses protagonistes – à savoir l'expérience de la séduction. À la question « Qu'est-ce que séduire ? », les films de Gregory LaCava, Howard Hawks, Leo McCarey, et tant d'autres, répondaient : c'est porter le langage à un niveau de vitesse et d'ambiguïté tel que l'on ne sache plus qui est qui et quoi est quoi. La *screwball comedy* était le genre cinématographique qui tentait d'incarner la manière dont la séduction était toujours une expérience *décoiffante* – une expérience par laquelle tout ce que l'on sait de ce qui est se trouve annulé dans une intensité supérieure. Même si les *screwball comedies* finissaient par restaurer quelque chose comme un ordre de la conjugalité plus ou moins bourgeoise, cette restauration était, au fond, une simple pirouette dont tout le monde comprenait qu'elle n'était que de pure forme : l'essentiel était ce qui la précédait¹. Or, dès leur premier échange, c'était cette expérience que Gwyneth Paltrow et Robert Downey Jr préparaient les spectateurs à vivre, les détournant des virages plus ou moins sophistiqués et plus ou moins cohérents de

1. Sur la *screwball comedy*, voir Grégoire Halbout, *La comédie screwball américaine. 1934-1945. Sexe, amour et idéaux démocratiques*, Arras, Artois Presses Université, 2013. C'est cette pirouette formaliste que Stanley Cavell s'est avéré incapable de comprendre. Voir Stanley Cavell, *À la recherche du bonheur. Hollywood et la comédie du remariage* (1981), trad. fr. C. Fournier et S. Laugier, Paris, Éd. de L'Étoile/Cahiers du cinéma, 1993.

l'intrigue super-héroïque à l'intérieur de laquelle leur romance allait prendre place.

§ 7

Brève théorie de la surprise

De fait, le plus décoiffant, dans les films de Jon Favreau, ce n'était pas tant les cascades et les effets spéciaux (ce que, d'ordinaire, on appelle l'« action ») que la « vitesse infinie » des échanges de *punchlines* par lesquels se manifestait la danse de séduction unissant Potts et Stark¹. L'action dont il était question, celle pour laquelle quelque chose comme un principe moteur *agissait* le film, était celle de la romance – en tant que lieu d'intensification maximale de la logique du jeu par laquelle les deux acteurs se distribuaient dans leurs personnages, et vice-versa. Dans le cas de Stark, ce principe pouvait même être considéré comme définissant la forme particulière de son « être » : Stark *était* la séduction ; il était cette vitesse infinie prise par le langage une fois atteint le point où c'est l'être lui-même qui se trouve décoiffé. Potts en était consciente, parce que, pendant longtemps, elle en avait été la spectatrice privilégiée – mais pas au point de se rendre compte que le spectacle est ce que la séduction réclame, ce dont celle-ci fait la condition

1. L'expression « vitesse infinie » est forgée par Gilles Deleuze dans *Logique du sens*, Paris, Minuit, 1969.

nécessaire de toute « action » ultérieure possible. En tant qu'assistante personnelle de Stark, elle avait vu défiler ses conquêtes jusqu'au point où, comme elle le disait à Christine Everhart, une journaliste de *Vanity Fair* qui avait cru piéger le *tycoon* et s'était retrouvée dans son lit, elle avait parfois à « évacuer les ordures ». C'était cette proximité avec le spectacle de la séduction qui l'y avait au fur et à mesure impliquée, jusqu'au moment où, prenant la liberté de s'offrir à elle-même le cadeau d'anniversaire que Stark oublierait de toute manière de lui donner, elle en devint l'actrice. Au contraire des autres conquêtes de Stark, qui, en tentant de le défier, mettaient déjà un pied dans son lit, Potts l'avait *surpris* ; elle lui avait fait rencontrer, dans une soirée où il n'était pas le bienvenu, une autre femme que la Potts qu'il connaissait. Son assistante personnelle, si stricte et si retenue, était devenue la plus belle, la plus attirante, et la plus interdite des invitées qui bavardaient et buvaient des cocktails dans la salle de réception – parce qu'elle était celle qui différait le plus d'avec elle-même. Du reste, Stark n'était pas le seul à se retrouver décoiffé par cette surprise ; Potts aussi ne parvenait pas à croire en ce qu'elle était devenue, ni à accepter qu'elle fût en train de danser avec son patron, au vu et au su de tout le monde – c'est-à-dire au vu et au su de tous ces hommes et de toutes ces femmes qui savaient, ou croyaient savoir, qui elle était. Il y avait quelque chose de contagieux à l'*ethos* de Stark : une forme de viralité dont tout le monde finissait, un jour ou l'autre, par vivre les conséquences.

§ 8

Au-delà de la réalité

La *screwball comedy* n'a jamais été un genre réaliste, au sens où les films s'en réclamant prétendraient parvenir à toucher le cœur de la réalité, à en représenter les différents visages, et à en faire ressentir la charge d'émotion véritable à ses spectateurs. Au contraire, dès ses origines, il s'est agi d'un genre voué au divertissement, à ce que les Américains appellent *escapism*, et que les esprits chagrins ont aussitôt interprété comme un refus de voir les choses en face – une nouvelle forme d'opium du peuple. Il était vrai que la Grande Dépression frappant l'Amérique pouvait requérir que l'on regardât ailleurs pour tenter d'oublier un instant l'horreur de la situation contemporaine – mais aussi que l'on se souvint que ce qu'on appelait « réalité » n'était jamais qu'une de ses interprétations possibles. *Il était possible d'aller au-delà de la réalité* ; il était possible de décoiffer la réalité (par exemple, celle des relations érotiques entre hommes et femmes) de telle sorte qu'elle pût prendre une forme plus excitante, plus bouleversante, plus intense. Les mots de la *screwball comedy* étaient donc des espèces de psychotropes introduisant ceux qui les échangeaient à une dimension intensive supérieure de l'existence, dans laquelle ce qui était ne possédait plus aucun droit à se présenter comme inéluctable. Stark ne cessait de s'enivrer de sa propre virtuosité de lanceur de *firecrackers* verbaux, tandis que

Potts découvrait une ivresse similaire à se laisser aller à lui répondre sur un régime identique – la faisant dérailler de sa fonction, comme lui de ses habitudes. La vitesse infinie des dialogues de la *screwball comedy* qu'était *Iron Man*, le film, finissait par dégager ceux qui en étaient les acteurs de la pesanteur infernale de la réalité, et de l'ordre que celle-ci prétendait constituer – ordre dont Obadiah Stane, l'ancien ami d'Howard Stark, se voulait l'incarnation. Si Stark était resté ce qu'il était, alors Stark Industries aurait aussi persisté à rester ce qu'elle était, et donc à fournir les gouvernements de toute la planète (à commencer par le gouvernement américain) en armes de destruction aussi meurtrières que vaines. Mais en perdant son cœur, et en recevant en retour le trophée que Potts avait fait construire à partir de la première version, artisanale, du mini-réacteur ARC, qui le maintenait en vie, et attestait, de manière ironique, qu'il en avait bien un, Stark pouvait enfin vivre tout ce qu'impliquait la logique de l'excès dont il était l'incarnation. Non seulement cessait-il d'être Stark, mais il cessait aussi d'être le cynique fabricant d'armes qui portait ce nom, ainsi que l'ignoble *womanizer* amateur de whisky et de grosses bagnoles qu'il avait été par ailleurs – *tout en ce cessant pas de l'être.*

§ 9

Éloge de l'irresponsabilité

Les super-héros sont des personnages déplaisants – des espèces de divinités plus ou moins incarnées, sur lesquels nous tentons d'exporter nos impuissants rêves de puissances, et à qui nous faisons payer le prix de notre échec en les affublant de tourments. Comme l'ont démontré les meilleurs spécialistes, les super-héros sont entrés dans la modernité au moment où leur être a été lesté d'une « psychologie » que leurs premiers créateurs avaient omis de leur donner, trop pressés qu'ils étaient d'en faire des symboles¹. Tous les super-héros modernes sont des êtres profonds et lourds, assumant leur mission comme un fardeau – le fardeau de la responsabilité accompagnant leurs talents surhumains, et les obligeant à faire le bien de ceux qui n'en disposent pas, quoi que ceux-ci en pensent. Leur costume n'est que la confirmation de ce cauchemar : il est un masque neutre sous lequel se dissimule leur monde, un monde fait de questions abyssales et de dilemmes insolubles – tout ce que la sagesse populaire attache à l'épaisseur de l'être. Mais la désinvolture de Stark, que les films de Jon Favreau ont porté à leur sommet formel de classicisme, est le

1. Sur ce point, voir surtout Jean-Paul Gabilliet, *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Nantes, Éd. du Temps, 2005 ; et Bradford W. Bright, *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*, 2^e éd., Baltimore (MA), Johns Hopkins UP, 2003.

contraire de ce modernisme : il est le refus du lourd, au profit de la légèreté stratosphérique de la séduction bavarde, de la vitesse infinie, et du déguisement frimeur. Contre la pesanteur ontologique du modernisme super-héroïque, Iron Man incarne la possibilité d'une apesanteur ontologique liée aux formalismes stylistiques du classicisme : acceptation des codes de genre, vacuité psychologique, non-sens langagier, systématisme du jeu. Une telle apesanteur, comme l'apprit Potts à ses dépens, est virale – et, à partir du monde de l'être, finit par contaminer l'ensemble des dimensions de l'existence, dont celles auxquelles les principes du sérieux semblent avoir le plus vocation à s'appliquer. La première d'entre elles est la morale, et la décence petite-bourgeoise qui en est le corollaire, décence dont Stark se fiche comme de son premier milliard, et à laquelle il substitue l'impudeur de celui qui ne peut pas s'empêcher de dire, face aux caméras : « I am Iron Man. » La seconde est la politique, qu'il pratique avec le même laisser-aller que la drague, et dont il récuse tous les présupposés du simple fait de n'y évoluer qu'au gré des circonstances, et en fonction des caprices qui l'y poussent presque malgré lui. Stark n'est responsable de rien ; il est l'irresponsable suprême ; il est celui qui rend manifeste, par son je-m'en-foutisme, l'inconsistance fondamentale de toutes les prétentions au sérieux de la politique. Il n'est même pas responsable de lui-même – puisque c'est désormais un réacteur ARC qui s'en charge, un réacteur aussi « illégal » que le vantard de la chanson d'AC/DC.

Chaos Reigns (Professeur Chaos, 2002)

Pacôme Thiellement

Tout commence par un drame. Un petit enfant est exclu de son groupe d'amis : dans celui-ci, il est le souffre-douleur, la victime permanente, le bouc émissaire. Parce qu'il est trop naïf ; parce qu'il est trop gentil et trop faible ; parce qu'il n'a pas en lui la moindre méchanceté ; la moindre inclination au mal ; la moindre perversité. Mais ce n'est pas suffisant. De même que, en bonne théologie, il faut tuer la bête avec laquelle on a forniqué, une fois que Butters Stotch – c'est le nom du petit garçon – a suffisamment servi, il faut encore le jeter. Une fois qu'on l'a humilié, il faut encore le répudier. Stan Marsh, Kyle Broflovski et Eric Cartman reproduisent le *modus operandi* des *reality shows*. Ils excluent Butters et cherchent un remplaçant. Ils font passer des tests stupides à leurs camarades, votent, virent, reprennent, et choisissent leur nouvel « ami » : Tweek. Le spectateur rit toujours, mais il ne peut plus rire encore. C'est excessivement cruel. C'est *Le maillon faible* devenu drame biblique. On dirait vraiment le Lars Von Trier de *Dogville* : une fois que toute la

ville a violé et humilié Grace, il faudrait encore la livrer à ceux qu'elle craint, histoire de ne plus même en entendre parler. Alors, par une nuit d'orage, Butters passe un seuil et devient un super-vilain : « Where I go, destruction will follow ! » Il devient Professor Chaos.

Dans ce seul épisode de South Park, Trey Parker et Matt Stone réussissent, avec le talent anarchimique qu'on leur connaît, à mêler la fiction Marvel et le reality show : deux lignes se tissent, celle inspirée par *Dismissed* et ces émissions télévisées d'une grande perversité où de méchants imbéciles humilient d'autres imbéciles moins méchants ou plus faibles (avec tous ses codes : petite musique rock FM proche du générique de *Friends* ; courts morceaux d'interviews où les intervenants font part de leurs désirs ou de leurs doutes), et l'autre où Professor Chaos touche simultanément au sublime et au grotesque en mélangeant de façon amateur les figures de Magneto et de Dr Doom. C'est aussi un super-vilain super attachant, comme l'inoubliable *Dr Horrible* de Joss Whedon (2008), beaucoup plus sympathique que son *némésis*, le super-héros Captain Hammer. Professeur Chaos et Dr Horrible sont les archétypes d'une époque où les spectateurs, nerds et no-lifes lucides sur leur propre condition, ont moins de difficulté à s'identifier à des méchants qui leur sont apparentés qu'à des « gentils » possédant des qualités ou des atouts échappant aux moins réalistes de nos rêves.

C'est Wesley Willis qui a tout dit dans ses chansons maniaques *I whipped Batman's ass*, *I whipped Spiderman's ass* ou l'archétypale *I whipped Supermans's ass* :

« Superman had a big “S” on his chest
 He was drawing on my nerves
 I got mad at his drunk ass
 I gave him a war hell ride
 Superman thought he was bad
 He was messing with my girlfriend
 I caught him in my room kissing her
 I took a rubber hose and flogged his rump
 Superman beat the hell out of me
 He knocked me to the floor
 I got back up and knocked him to the floor
 Superman was being such a roughneck
 I whipped Superman’s ass¹. »

Le super-héros, c’est les autres, c’est le type épais qui nous cassait la gueule et sortait avec la jolie fille au lycée. Ça n’est pas nous. Ça n’a jamais été nous.

Seul problème : Professor Chaos est incapable d’aller très loin. Ses mauvaises actions sont minuscules. Elles modifient à peine le réel : il échange deux soupes dans les commandes d’un restaurant, vole l’éponge de la classe (pour que « les informations s’accumulent sur le tableau et dans votre cerveau jusqu’à ce qu’il explose ») ou laisse un robinet ouvert pour *inonder la ville*. On dirait la pataphysique de Jarry telle qu’elle s’exprime dans le

1. Superman avait un gros « S » sur la poitrine / Il commençait à me porter sur les nerfs / Son gros cul d’ivrogne me rendait dingue / Et je lui ai fait vivre l’enfer / Superman s’imaginait être un dur / Il a commencé à tourner autour de ma copine / Je l’ai chopé dans ma chambre en train de l’embrasser / J’ai pris un tuyau en caoutchouc et je lui ai fouetté la croupe / Superman m’a cassé la gueule / Il m’a foutu au sol / Mais je me suis relevé et l’ai foutu au sol à mon tour / Superman avait la nuque raide / J’ai botté le cul de Superman.

personnage Sengle des *Jours et les Nuits* : des miracles minuscules, une force exercée seulement sur des insectes ou de petits objets. Pensons à ce qu'Alfred Jarry aurait inventé s'il avait été scénariste de *comics*. Pensons à Dr Faustroll, au Surmâle ou à Erbrand Sacqueville devenus les figures récurrentes d'une franchise codirigée avec sa sœur Charlotte (Jarry & Jarry Inc.). Pensons au quartet représenté par ces trois-là + Sengle – *The Patafantastic Four*. Pensons à Ubu en super-vilain. À Messaline en super-héroïne « antique » vivant sur une autre planète. Pensons aux *Patafantastic Four and Messaline* unis tous ensemble pour libérer et cadenasser le Diable avec l'épée de saint Michel et trouer le rideau de la nuit des temps.

Il y a quelque chose de cohérent dans la création de Trey Parker et Matt Stone, comparable à tout ce qu'on connaît des processus liés à l'hypnose ou à la suggestion : malgré sa transformation, malgré *la mise en veille* de son être social, Butters est incapable de vraiment modifier qui il est. Son super-vilain est à son image : pas bien méchant, pas bien malin, terriblement décevant, encore un *gros bébé*. Mais aussi il recoupe ce sentiment qu'on a tous quand on regarde un film de super-héros, Superman, Batman, Spiderman ou autres : le personnage principal est un gros bébé qui joue avec une panoplie et risque de se faire très, très mal en sautant d'une fenêtre sur le toit de l'immeuble en face. Quand Parker et Stone feront *The Coon* sept ans plus tard, avec Cartman en justicier « sombre » inspiré du *Dark Knight*, ils donneront corps à une autre idée qui vient sans cesse à

celui qui regarde les films de super-héros : *Les super-héros sont des drama queen*. Ils veulent qu'il y ait plus de super-vilains encore dans le monde qu'il n'y en a, histoire d'avoir quelque chose à faire. Ils se donnent une mission, mais en réalité ils produisent plus de mal qu'ils ne nous en délivrent (c'est aussi une des idées structurantes des *Watchmen* d'Alan Moore). Cartman court les rues de South Park en quête d'injustices, et il en trouve *drôlement peu*. Il doit gonfler l'importance des risques et alarmer le commissaire de police qui trouve – comme nous – que *ce gamin exagère*.

Comme les trois mousquetaires sont quatre, Trey Parker et Matt Stone sont trois. Derrière la création de Butters, il y a le « troisième homme » de *South Park*, Eric Stough – coproducteur et directeur des animations –, longtemps appelé « Little Buddy » par les deux autres pour son côté *goody goody*, ayant toujours du mal à dire ou faire du mal à qui que ce soit et gêné quand la série va trop loin... Oui, on a du mal à le croire, et pourtant : un des trois hommes de *South Park* – la série d'humour la plus violente des vingt dernières années, le seul et unique hériter convainquant de Hara-Kiri et des Monty Python – *déteste profondément blesser les sentiments d'autrui*...

Dans *South Park* on le sait, Stan, c'est Trey Parker et Kyle, c'est Matt Stone. Et Cartman, c'est tous les deux. Ou n'importe lequel. Ou n'importe qui d'autre... Mais c'est probablement surtout *l'autre* de Trey Parker. C'est Trey Parker quand il *peste contre Matt Stone et contre le*

reste du monde. C'est Trey Parker quand il se laisse aller, qu'il joue au piano en imitant Elton John, seul chez lui avec son chat, et qu'il pense qu'il est seul au monde et que les autres sont tous stupides – comme Kim Jong-Il dans *Team America World Police*. Puisque les relations entre les enfants sont invariablement celles-ci : Stan et Kyle sont amis, et Kyle et Cartman ennemis – mais entre Stan et Cartman, c'est neutre, vide, il n'y a rien qui circule, il ne réussit jamais à rien se passer. Cartman c'est juste le vrai Stan, le Stan caché en Stan et que l'apparente normalité de Stan recouvre.

Cartman c'est le super Ubu enfant. C'est l'anarchiste définitif et le dictateur fou, mi-nazi mi-*white trash*. C'est l'imbécile intégral, mais c'est aussi, alternativement : le personnage le plus drôle (la chanson « *Kyle's Mom's A Bitch* », insoutenable) ; le plus courageux (quand il s'attaque seul à Ben Laden) ; le plus original (quand il décide seul de combattre les scénaristes de *Family Guy*) ; le plus généreux (quand il sauve les chats persécutés par les habitants de la ville) ; le plus démoniaque (quand il fait manger, dans une réminiscence de *Titus Andronicus*, ses parents à l'enfant qui l'a humilié à plusieurs reprises). Enfin, Cartman est le conteur parfait – dans *Woodland Critter Christmas*, où la folie de l'épisode se confond avec celle de Cartman –, qui compose son conte *comme un scénariste de South Park*. Ce qui laisse à penser que *South Park* est une série *viscéralement écrite par Cartman* et donc, que si elle possède un lieu d'énonciation, ou une figure tutélaire, c'est bien davan-

tage lui que Stan ou Kyle – quelle que soit la distance que prennent les scénaristes vis-à-vis de ses « opinions ». *Cartman, c'est l'humoriste parfait.*

La figure de Kenny est plus énigmatique – son personnage représentant tout d'abord une espèce de *running joke* absurde : le même personnage qui meurt dans chaque épisode. De cette absurdité, Parker et Stone ont réussi à faire un élément rendant impossible la structuration réaliste de la série, l'établissement d'une consistance ou d'une cohérence à leur univers. Tout est toujours foutu et cycliquement repris dans une boucle mythique. Kenny qui meurt dans chaque épisode, c'est comme Bosse-de-Nage dans *Faustroll*, qui meurt et qui revient sans se poser de question dès le chapitre suivant, rappelant que *tout cela est de l'imagination* et que Kenny ne meurt pas vraiment puisqu'il n'existe pas vraiment. *South Park*, sans le savoir, reprend à la fois la flèche de Jarry et de Zappa, à savoir *repartir de la geste potachique* pour initier un rapport mythique à la réalité. *Il s'agit de voir dans la geste potachique la véritable chaîne traditionnelle protégeant la source de création des mythes.* C'est la tendance jungo-campbellienne avouée de Trey Parker, sa « croyance aux histoires », qui s'oppose et complète le rationalisme énervé de Matt Stone – ce qui fait que, à mesure que *South Park* progresse, leurs épisodes critiquent *de moins en moins* le fait religieux, mais plutôt sa pétrification dans une forme qui a perdu sa signification. Par ses rituels, ses récurrences absurdes, son irrationalité et sa façon de répondre à l'irrationalité du monde par

une irrationalité plus grande encore, South Park est lui-même un *fait religieux à l'état sauvage*.

Pendant cinq saisons et un film, l'essentiel de la série se jouait sur ce quartet de figures, autour desquels s'agençaient parents, professeurs, amis, petites filles, monstres, stars, mythes – ainsi que, à partir de la quatrième saison, un merveilleux nouveau personnage, Timmy l'handicapé. Arrive enfin cet épisode incroyable, l'avant-dernier épisode de la cinquième saison : *Kenny dies*. On nous y annonce que Kenny va mourir. Et là, le spectateur ne comprend plus vraiment ce qui se passe, ni le véritable sens de cette annonce : ils vont tuer Kenny, ils vont tuer Kenny... Oui d'accord, sauf qu'ils l'ont toujours fait... Mais l'ont-ils fait ? La mort de Kenny était *carnavalesque* : elle revenait rituellement comme une mise à mort fantôme ; c'était comme un homme en paille mis à feu dans un rituel païen. Il était mort comme un enfant dit à un autre, dans un jeu : *Pan ! T'es mort*. La vraie mort de Kenny, la « deuxième mort de Kenny », c'est le moment où le rituel disparaît, où la réalité matérielle devient plus forte que la puissance imaginative mythique – un peu comme, dans le *Médée* de Pier-Paolo Pasolini, Chiron cesse progressivement d'être un centaure et devient un homme aux yeux de Jason. Comme tout espace mythique, mais également comme les sitcoms (la forme dégénérée du mythe ou de l'espace d'enfance par excellence), South Park existe dans une espèce de temps cyclique, un éternel présent d'une éternelle enfance, avec, régulièrement, quelques menaces de

sortie de cet état « édénique » propre au temps cyclique. En particulier, l'épisode qui risquait le plus le basculement du temps cyclique au temps linéaire ou du sitcom à la série et au feuilleton : *You're getting old*. Dans *Kenny dies* comme dans *You're getting old*, South Park cesse pendant quelques instants de répondre aux schèmes de l'enfance, où personne ne peut jamais mourir. Pendant quelques instants, le Temps intervient : on met un pied hors du monde mythique de South Park. Et Kenny meurt pour la première fois sans promesse de retour.

D'où l'apparition du « sauveur » de toutes les enfances qu'est Butters. Juste après l'épisode *Kenny dies* apparaît la première grande aventure de Butters : *Butter's Very own episode*, qui clôt la saison 5 et annonce la saison 6. Après avoir poussé à la limite la frontière qui séparait South Park de l'univers de la fiction adulte avec la « vraie mort de Kenny », on revient à une apparence de série carnavalesque, enfantine mais horrifiante, confrontant l'innocence du personnage principal à un univers de perversité et de violence, rythmé par son jingle léger et gentil : *It's Butters!* Et on franchit un nouveau seuil bizarre dans la cruauté parker-stonienne, une cruauté qui est une protection de l'état d'enfance, son renouvellement et son rafraîchissement, plutôt que sa simple profanation. Ou alors faut-il le penser ainsi : *la profanation permanente de l'enfance de South Park est l'instrument propre à sa réalisation, ou sa réinscription cruelle dans la psyché du spectateur.*

À partir de *Professor Chaos* et pendant longtemps, Butters sera le seul personnage de South Park, avec son ami

Dougie (General Disarray), à avoir son « double » super-héroïque – et encore est-ce un super-vilain –, celui-ci apparaissant d'ailleurs assez rarement – l'autre épisode où il intervient de façon importante étant surtout le suivant, *The Simpsons already did it*. Cela n'empêche pas Butters d'acquérir de plus en plus d'importance à mesure que South Park se développe, accumulant les épisodes où il est le personnage central, ou ceux qui le présentent, lui et Cartman, dans un duo comique réversible où la victime n'est pas toujours Butters (dans l'épisode *AWESOM-O* par exemple), les moments de renversement étant des moments de quasi-extase pour le spectateur – qui aura dû voir Butters se faire humilier longtemps pour vraiment goûter le renversement des rôles et la revanche prise sur Cartman. Mais c'est cette caractéristique qui impose le personnage de Butters : être de South Park sans l'être, avoir la psyché d'un personnage de dessin animé pour enfants dans un dessin animé pour adultes... Un peu comme le petit écureuil mignon qui ouvre le premier épisode de *Screwy Squirrel*, de Tex Avery, et se fait bousiller par le personnage principal (avec Rabelais, Swift, Sade, Jarry, Hara-Kiri, Monty Python, les Marx Brothers et les Three Stooges, Tex Avery est un de seuls artistes à qui l'on peut comparer South Park sans avoir l'impression de *rabaisser South Park*). Quand, dans l'épisode *Red Sleigh Down*, Kenny revient de façon à la fois spectaculaire et sobre, il s'efface malgré tout devant Butters. Il cesse d'ailleurs de re-mourir systématiquement. Il ne meurt plus que de manière récurrente – quand le

besoin s'en fait sentir. Création par défaut, figure humiliée et répudiée, Butters devient indispensable. Ce qu'il raconte, c'est quelque chose que Parker et Stone n'avaient pas encore osé raconter à travers les figures de Stan, Kyle, Cartman ou Kenny. Ce que raconte Butters, c'est la même chose que *Twin Peaks* et la même chose que les albums de Nirvana : c'est l'enfance violée. Butters est le seul enfant de South Park ayant visiblement été victime d'abus sexuels (par son oncle), ses parents sont d'une violence insensée et le punissent à répétition, sa mère essaie de le tuer lorsqu'elle apprend l'homosexualité de son père, etc. Bref : Butters est une victime expiatoire. Butters est l'innocence sacrifiée. Butters est un enfant magique. Dans *Imaginationland*, il est la « clé » parce que c'est le seul *enfant définitif* de *South Park*. Celui qui ne peut *jamais* faire le mal. Celui en qui continue d'exister toute l'innocence nécessaire pour que l'imagination soit. Si South Park semble être un récit écrit par Cartman, plein de bruit et de fureur, il semble aussi être écrit à l'attention de Butters – c'est comme une longue lettre racontant à Butters l'horreur de la vie qu'il aura à affronter, et l'innocence qu'il devra malgré tout, contre vents et marées, précieusement conserver.

La romance de South Park avec les super-héros ne s'arrête pas là. Il fallait la présence étouffante de la nouvelle génération des super-héros à notre époque pour *réveiller* le super-héroïsme south parkesque de sa torpeur. Il fallait le *Dark Knight*, les *Avengers* et les *X-Men* pour inventer une nouvelle couche d'imagination dans

le monde de South Park. Et, saison 13, Professor Chaos est rejoint par *le* super-héros *dark* de South Park, l'*alter ego* de Cartman : *The Coon*.

L'art de South Park est celui de donner forme à des *réactions de spectateurs énervés*. C'est d'ailleurs ce que Parker et Stone n'ont jamais cessé d'être : des spectateurs en colère ; énervés qu'on les ait pris pour des cons ; énervés qu'on les prenne *encore* pour des cons. C'est de ça que parlent plusieurs de leurs épisodes polémiques, en particulier ceux sur George Lucas et Steven Spielberg, et de là que vient leur manie de sans cesse gâcher tout ce qu'ils ont pu faire de bien il y a trente ans. L'épisode *The China problem*, où l'on voit Harrison Ford violé par Lucas et Spielberg, est la mise en forme *par Parker* d'une *réaction de Stone* face à *Indiana Jones et le crâne de cristal* : « J'ai l'impression d'avoir assisté au viol de ma jeunesse. » C'est aussi de ça que parlent leurs épisodes sur les hommes politiques, qui ne sont jamais vus autrement que comme des *showmen* peu crédibles et peu sympathiques. *Douche and Turd*, *About Last Night*, *Obama wins* : les épisodes dirigés expressément contre le vote et contre le harcèlement des non-votants sont une constante de l'art de Parker et Stone. À *d'autres, la démocratie*.

À travers *The Coon*, Parker et Stone mettent en scène plusieurs réactions de spectateurs énervés vis-à-vis des super-héros. Ils sont grotesques ; ce sont des bébés qui portent une tunique ; ils exagèrent la réalité du mal qu'ils combattent ; mais aussi : *ils cherchent à faire les intéressants*. Cartman se déguise en *The Coon* non pour

être masqué, mais pour être démasqué. Sa passion n'est pas la justice, c'est la gloire, et la gloire ne peut passer que par une feinte d'anonymat, que *par le port d'un masque qu'on demande aux autres de nous ôter*. Parker et Stone ne croient pas au caractère vertueux des « justiciers anonymes ». Ils lisent, dans la psychologie tortueuse de l'anonyme, la stratégie de celui qui veut être *encore plus connu* que ceux qui se montrent. The Coon ne fait que ça : sa propre promotion. La promotion d'une identité basée sur sa seule existence : « This city isn't what it used to be. It all happened so fast. Everything went to crap. Then a black man was elected President. He was supposed to change things. He didn't. As more and more people turned to crime and violence the town becomes gripped in fear. Dark times. To clean out the trashcan of society I've chosen to become more than a man. I'm the hero this town needs. I am The Coon¹. » Comme les « stars postmodernes », la seule chose qu'il a à proposer, c'est le fait de se proposer lui-même.

Face à lui se tient le chef-d'œuvre *plastique* du justicier inconnu : Mysterion. Le personnage de Mysterion pousse le concept du « justicier masqué » à l'extrême et, dès son entrée en scène, son identité devient l'unique

1. « La ville n'est plus ce qu'elle était. Tout a eu lieu si vite. Tout est parti en sucette. Puis un Noir a été élu Président. Il devait changer les choses. Mais il ne l'a pas fait. Alors que de plus en plus d'hommes se tournèrent vers le crime et la violence, la ville est devenue assujettie à la peur. Sombre époque. Pour nettoyer la poubelle de cette société, j'ai choisi de devenir un peu plus qu'un homme. Je suis le héros dont cette ville a besoin. Je suis The Coon. »

sujet de l'épisode comme des conversations de la ville. *Qui est Mysterion ?* Le super-héros ne devient plus que le support de la *question de l'identité*. En gros, le point de vue dégagé par South Park sur le super-héros est égo-centré : *Pourquoi un homme a-t-il choisi un masque ou un pseudonyme si ce n'est pour en faire l'unique sujet de sa Geste*. Ce que, en un sens, vérifient les nombreux films qui *racontent* la « genèse » des super-héros... On ne sait plus ce qui est supposé compter : ce que fait un super-héros, ou le simple fait qu'il soit – cette éternelle promesse qui ne peut pas être tenue.

Avec un sens aigu des possibilités permises par la pauvreté de leur forme, Parker et Stone achèvent l'épisode en *démasquant* Mysterion. Mais la forme du visage étant la même pour lui que pour Stan, Kyle, Kenny, Tweek, Craig, Clyde, Butters (en gros la « tête à Toto »), le spectateur est exclu de l'évidence ressentie par *tous les personnages*. La fin de l'épisode semble dire : vous vouliez un justicier démasqué, il le sera. Mais dans *South Park*, à l'exception de Cartman (gros), Timmy (handicapé), Token (noir), les enfants n'existent pas sans leurs « masques » que sont leurs chapeaux ou coupes de cheveux (bonnet à pompon pour Stan ; chapka pour Kyle ; anorak pour Kenny ; coiffure blonde pour Butters, etc.). Mysterion n'est alors pas plus un masque que Stan, Kyle ou Butters ne sont des masques. Dans *South Park*, tout est masque.

La trilogie composée des épisodes *Coon 2 : Hindsight*, *Mysterion Rises* et *Coon vs. Coon & Friends* est un ren-

chérissenent sur *Professor Chaos* et *The Coon*, et peut-être le sommet de l'art de Trey Parker et Matt Stone : à la fois potachique et métaphysique, épique et super-stupide. Dans cette trilogie, tous les personnages ont leur alter ego : Stan est Toolshed, Kyle est The Human Kite, Token Tupperware, Timmy Iron Maiden et Mysterion se révèle être Kenny... Résumer la trilogie est fort difficile et nous entraînerait, comme dans la nouvelle de Borges, dans l'élaboration d'une cartographie plus vaste que le territoire visé. Le plus important, c'est que l'enfant « élu » du dernier volet, tant attendu et chanté, n'ait aucune importance dans *South Park*. À la fin de la trilogie des super-héros, tous nos personnages aimés – Stan, Kyle, Cartman, Kenny, Butters, Timmy – sont exclus de l'élection propre à la super-humanité. *L'élection existe, mais seulement pour les autres*. L'élu, celui qui peut empêcher le Mal de détruire la Terre, c'est Mint-Berry Crunch, alter ego de Bradley Biggle, qu'on ne voit que comme un figurant sans grande importance dans les treize saisons précédentes, et qui soudain apparaît comme « La » figure clé avant de disparaître pour longtemps – et peut-être toujours.

C'est une autre constante de l'humour de *South Park* : nous faire rire sur ce qui nous fait le plus souffrir, à savoir le douloureux apprentissage que le *storytelling* des fictions américaines ne marche pas dans la vraie vie. C'est peut-être un trait de leur esprit qui appartient à la génération 90, quelque chose qu'on peut retrouver chez Kurt Cobain – la grande aventure du rock'n'roll existe,

mais pas pour nous – ou dans *Fight Club* – la réussite sociale existe, le « droit à la recherche du bonheur » existe, mais pas pour nous. Pour nous, il n'a jamais été question de ça. C'est le cas notamment dans le très cruel épisode *Stanley's Cup*, tout à fait digne d'un film de Michael Haneke. Dans *Stanley's Cup*, Stan coache les Pee-wee, une équipe de petits joueurs de hockey très mignons qui affrontent de nombreux problèmes et vivent des drames terribles (comme le cancer du petit Nelson) et ne cessent de les surmonter avec bravoure et innocence, jusqu'à la fin de l'épisode où ils se font horriblement défoncer par les Red Wings, les adultes costauds d'en face, contre toute « justice immanente » (cette expression est la plus invariablement absurde de tout le langage humain : *il n'y a pas, il n'y a jamais eu de justice immanente* – ou alors ça se saurait) et la fin de l'épisode se met à *appartenir* également à cette horrible équipe. La fin de l'épisode nous montre les Red Wings célébrer leur victoire avec obscénité sur *We are the champions* de Queen, alors que nos héros sont, comme nous, dévastés.

Faire cesser ce que nous croyons êtres des illusions vitales, pour nous montrer qu'elles n'étaient pas si vitales que ça, mais sans les remplacer par la désillusion ou l'amertume : voilà la puissance transformatrice des épisodes de *South Park* – voilà pourquoi ils nous font tant de bien. La fin de *Coon vs. Coon & Friends* répond à ces mêmes enjeux fondamentaux : nous montrer l'écu, et nous montrer qu'il n'est pas nous, qu'il ne sera jamais nous. Nous, c'est Cartman et Butters : la folie rageuse et

l'innocence blessée. Mais ce n'est pas grave. Avec ça, nous pouvons faire quelque chose de fou et de grand de nos vies : nous avons à la fois la puissance du conteur (Cartman) et celle de celui qui reçoit les contes (Butters). Le super-héroïsme, c'est les autres. Nous, nous avons été exclus de ce *storytelling* à la fois brillant et ténébreux, et nous devons trouver ailleurs notre sens, notre voie, notre éthique de vie, notre justification. Nous participons d'une autre lumière. Nous relevons d'une autre grâce.

Présentation des auteurs

Christophe Beney

Chercheur et enseignant en cinéma. Ancien collaborateur des *Cahiers du Cinéma*, collaborateur à *Vodkaster*, cofondateur d'Accreds.fr, webzine consacré aux festivals de cinéma. Écrit aussi bien sur M. Night Shyamalan que sur Serge Daney. Auteur de *La démocratie est un art martial* (Puf, 2014).

Tristan Garcia

Philosophe et écrivain. Auteur de six romans primés et traduits dans de nombreuses langues, ainsi que de plusieurs essais, dont *Forme et objet. Un traité des choses* (Puf, 2011), et *Six Feet Under. Nos vies sans destin* (Puf, 2012). Il codirige la ligne consacrée aux séries aux Puf.

Dan Hassler-Forest

Professeur de Media Studies à l'université d'Utrecht (Pays-Bas). Auteur de *Capitalist Superheroes* (Zero Books, 2012) et de *Transmedia* (Amsterdam UP, 2013). Co-éditeur du volume *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature* (McFarland, 2010).

Steven Lambert

Critique et cinéaste. Rédacteur pour la revue de cinéma en ligne *Sédition*, il a écrit autant sur William Friedkin que sur les films du Splendid. Il prépare actuellement un premier long-métrage documentaire sur le parcours d'un ancien boucher, intitulé *Sans colère et sans haine*.

Aurélien Lemant

Metteur en scène, auteur dramatique, *performer*, comédien (La Carcasse! Bactérie Théâtrale, SONAR) et parolier (Judge Rock, Greg Reynaert, Broke Helado). Publie sur la science-fiction et la paranoïa (*Traum*, Le Feu Sacré, 2012), le *heavy metal* et la magie (*La Carrière du Mal*, Camion Blanc, 2013).

Pierre Pigot

Historien de l'art et écrivain. Auteur de *L'Assassinat de Mickey Mouse* (Puf, 2011), d'*Apocalypse Manga* (Puf, 2013) et du *Chant du Kraken* (Puf, 2015). Il collabore aux revues en ligne *Fric-Frac Club* et *Sédition*, et tient un blog intitulé *L'Adoxographe*.

Laurent de Sutter

Professeur de théorie du droit à la Vrije Universiteit Brussel. Derniers livres : *Métaphysique de la putain* (Léo Scheer, 2014), *Striptease, l'art de l'agacement* (Le Murmure, 2015), *Magic, une métaphysique du lien* (Puf, 2015). Il dirige la collection « Perspectives critiques » aux Puf.

Nicolas Tellop

Critique de bande dessinée. Il collabore aux revues *Kaboom*, *Chro* et *Neuvième Art 2.0*. Il est également l'auteur d'un mémoire de recherche sur la série *Blake et Mortimer* d'Edgar P. Jacobs. Dans une vie parallèle, il enseigne les lettres en lycée.

Pacôme Thiellement

Écrivain et vidéaste. Il a notamment écrit sur *Twin Peaks* (*La Main gauche de David Lynch*, Puf, 2010), *Lost* (*Les Mêmes Yeux que Lost*, Leo Scheer, 2011) et *Hara-Kiri* (*Tous les Chevaliers Sauvages*, Philippe Rey, 2012). Coréalisateur, avec Thomas Bertay, du cycle de films *Le Dispositif*. Son dernier ouvrage, *Cinéma Hermetica* (Super 8, 2015), est consacré à l'ésotérique du cinéma fantastique.

Dick Tomasovic

Professeur de théories et pratiques du cinéma et des arts du spectacle à l'université de Liège. Il est directeur scientifique de la Bibliothèque des littératures d'aventures (BILA), un centre de documentation et de formation consacré aux littératures de genre. Dernier livre : *Kino-Tanz* (Puf, 2009).

Table des matières

Le plus grand des enfants (Superman, 1938), <i>Steven Lambert</i>	5
La couleur du génome militaire (Hulk, 1962), <i>Christophe Beney</i>	21
Je suis un rêve (Captain America, 1941), <i>Aurélien Lemant</i>	37
Battre sa (super) coulpe (Spider-Man, 1962), <i>Dick Tomasovic</i>	55
<i>Mea culpa</i>	58
<i>Identity crisis</i>	69
<i>Tenir debout</i>	72
Un héros de l'esprit (Dr Strange, 1963), <i>Tristan Garcia</i>	77
Le fils du croquemitaine (Professeur Xavier et Légion, 1963), <i>Pierre Pigot</i>	101
La mémoire d'un homme (Suprême, 1992), <i>Nicolas Tellop</i>	119
Le regard panoptique de la chauve-souris (Batman, 1939), <i>Dan Hassler-Forest</i>	139
<i>Panoptique et Synoptique</i>	140

<i>Le super-cyborg</i>	148
Politique de la désinvolture (Iron Man, 1963), <i>Laurent de Sutter</i>	161
§ 1. <i>It's good to be back!</i>	161
§ 2. <i>Pourquoi Iron Man n'est pas un super-héros</i>	163
§ 3. <i>De la too muchness du soi</i>	165
§ 4. <i>Être et banalité</i>	167
§ 5. <i>Portrait de Tony Stark en classique</i>	169
§ 6. <i>Qu'est-ce que séduire?</i>	171
§ 7. <i>Brève théorie de la surprise</i>	173
§ 8. <i>Au-delà de la réalité</i>	175
§ 9. <i>Éloge de l'irresponsabilité</i>	177
Chaos Reigns (Professeur Chaos, 2002), <i>Pacôme Thiellement</i>	179
Présentation des auteurs	197

Cet ouvrage a été composé par IGS-CP
à L'Isle-d'Espagnac (16)

