



HAL
open science

Évolution et impact sociologique des super-héros de 1938 à 2020

Lolita Graziosi-Broissiat

► **To cite this version:**

Lolita Graziosi-Broissiat. Évolution et impact sociologique des super-héros de 1938 à 2020. Sociologie. Université Paul Valéry - Montpellier III, 2022. Français. NNT : 2022MON30001 . tel-03663413

HAL Id: tel-03663413

<https://theses.hal.science/tel-03663413v1>

Submitted on 10 May 2022

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

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

THÈSE

Pour obtenir le grade de Docteur

Délivré par **L'UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY
MONTPELLIER III**

Préparée au sein de l'école doctorale **60 Territoires, Temps, Sociétés et
Développements**

Et de l'unité de recherche **EA 4584 –
Laboratoire d'Études Interdisciplinaires sur le Réel et les Imaginaires
Sociaux (LEIRIS)**

Spécialité : **SOCIOLOGIE**

Présentée par **Lolita GRAZIOSI-BROISSIAT**

**ÉVOLUTION ET IMPACT SOCIOLOGIQUE DES
SUPER-HÉROS DE 1938 À 2020**

Soutenue le 17 février 2022 devant le jury composé de

Monsieur Philippe JORON Professeur, Université Paul-Valéry – Montpellier III	Président du jury
Madame Milena MEO Professeure, Université de Messine	Rapporteur
Monsieur Robin RECOURS Maître de conférences HDR, Université de Montpellier	Rapporteur
Monsieur Fabio LA ROCCA Maître de conférences, Université Paul-Valéry – Montpellier III	Codirecteur
Madame Martine XIBERRAS Professeure, Université Paul-Valéry – Montpellier III	Directrice
Madame Réjane HAMUS-VALLÉE Professeure, Université d'Evry Val d'Essonne	Assesseur

UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY - MONTPELLIER III

ARTS, LETTRES, LANGUES, SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES
ÉCOLE DOCTORALE N°60 « TERRITOIRES, TEMPS, SOCIÉTÉS ET DÉVELOPPEMENTS »

DOCTORAT DE L'UNIVERSITÉ PAUL - VALÉRY – MONTPELLIER III
DISCIPLINE : **SOCIOLOGIE**

THÈSE

Présentée et soutenue publiquement par

Lolita GRAZIOSI-BROISSIAT

ÉVOLUTION ET IMPACT SOCIOLOGIQUE DES SUPER-HÉROS DE 1938 À 2020

**Sous la direction de Madame la Professeure Martine XIBERRAS
et la codirection de Monsieur Fabio LA ROCCA**

MEMBRES DU JURY :

Monsieur **Philippe JORON**
Professeur, Université Paul-Valéry – Montpellier III

Madame **Milena MEO**
Professeure, Université de Messine

Monsieur **Robin RECOURS**
Maître de conférences HDR, Université de Montpellier

Monsieur **Fabio LA ROCCA**
Maître de conférences, Université Paul-Valéry – Montpellier III

Madame **Martine XIBERRAS**
Professeure, Université Paul-Valéry – Montpellier III

Madame **Réjane HAMUS-VALLÉE**
Professeure, Université d'Evry Val d'Essonne

17 février 2022

INTITULÉ ET ADRESSE DU LABORATOIRE DE RECHERCHE

Thèse en préparation à l'Université Montpellier III, École Doctorale N°60 Territoires, Temps, Sociétés et Développement, en collaboration avec LEIRIS - Laboratoire d'Études Interdisciplinaires sur le Réel et les Imaginaires Sociaux, EA n°45 84 de Montpellier depuis le 07-11-2017.

LIEU D'EXERCICE

UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY – MONTPELLIER III, Route de Mende 34199
MONTPELLIER CEDEX 5 – FRANCE

Nom du directeur du LEIRIS : Philippe JORON

Téléphone : 04 67 14 20 92

E-mail : philippe.joron@univ-montp3.fr

E-mail secrétariat : sophie.bourgeois-potel@univ-montp3.fr

URL laboratoire : <https://www.univ-montp3.fr/fr/%3Cnolink%3E/toutes-les-unit%C3%A9s-de-recherche/leiris-laboratoire-d%C3%A9tudes-interdisciplinaires-sur>

RÉSUMÉ : ÉVOLUTION ET IMPACT SOCIOLOGIQUE DES SUPER-HÉROS DE 1938 À 2020

Depuis plus de quatre-vingts ans, les super-héros occupent une place importante dans notre espace culturel. Cette nouvelle figure archétypale du héros est devenue objet de consommation courante. Les nombreuses questions qu'ils soulèvent sont morales, sociales et politiques, reflétant les problématiques de notre société. Mais alors, quel est l'impact et l'importance sociologique des super-héros dans notre culture contemporaine ?

Dans le cadre de cette recherche, nous proposons dans l'approche de la sociologie compréhensive, de nous interroger sur les différents aspects qui définissent les super-héros. C'est en nous appuyant sur un questionnaire de 818 répondants, des entretiens avec dix professionnels comprenant des scénaristes, artistes, cosplayeurs et vidéastes ainsi que sur différentes participations observantes que nous détaillerons ce que sont les super-héros. Le but étant de comprendre l'attrait de ce phénomène, leur importance et leur impact sur les individus. Nous avons pu observer dans nos résultats certains écarts d'intérêts entre les genres et les âges qui tendent à s'amenuiser, ce qui démontre que ce phénomène est en constante évolution.

L'espace occupé par ces nouveaux mythes et leur symbolique laisse place à de nombreuses interrogations sociologiques et anthropologiques. Nous nous attacherons à en déterminer le fonctionnement afin de comprendre les formes d'actions collectives qui en découlent. De l'engouement au cinéma pour les *blockbusters* de super-héros aux évènements culturels internationaux de plus en plus importants, les super-héros sont des avatars transcendants de la *pop culture* et forment un nouvel « idéal » qu'est le héros.

MOTS CLÉS : Super-héros, Mythes, Culture, Comic-books, Morale, Symboles

ABSTRACT : EVOLUTION AND SOCIOLOGICAL IMPACT OF SUPER-HEROES FROM 1938 TO 2020

For over eighty years, superheroes have occupied an important place in our cultural space. This new archetypal figure of the hero has become an object of everyday consumption. The many questions they raise are moral, social and political, exposing the issues of our societies. This raises the question, what is the impact and sociological significance of superheroes in our contemporary culture ?

As part of this thesis, we propose, in the approach of comprehensive sociology, to interrogate the multiple dimensions of superheroes. Based on a survey of 818 respondents, interviews with ten professionals including authors, artists, cosplayers and videographers, as well as through participant observation, we will detail what superheroes are. The aim is to understand the appeal of this phenomenon, its significance and its impact on individuals. We were able to observe in our results certain differences of interests between genders and ages which tend to narrow, which shows that this phenomenon is constantly evolving.

The space occupied by these new myths and their symbolism leaves room for many sociological and anthropological questions. We endeavor to determine how it works in order to understand the forms of collective action that result from it. From the cinema craze for superhero blockbusters to growing international cultural events, superheroes are transcendent avatars of pop culture and form a new "ideal" of the hero.

KEYWORDS: Superheroes, Myths, Culture, Comic-books, Morals, Symbols

REMERCIEMENTS

Monsieur le Professeur, Patrick Tacussel

Merci pour la qualité de votre engagement et de votre enseignement tout au long de ce parcours universitaire. Merci de nous avoir transmis votre passion pour la sociologie, contant toujours avec enthousiasme vos expériences et terrains. Merci pour votre bienveillance et pour vos suggestions sur mes recherches. Veuillez recevoir l'expression de mon plus profond respect et de mes sincères remerciements.

Madame la professeure, Martine Xiberras

Merci d'avoir accepté de m'encadrer pour ce travail de thèse, de nous avoir partagé et apporté vos connaissances sur la sociologie de l'imaginaire, merci de m'avoir motivée et soutenue durant ce travail de recherche. Je vous suis reconnaissante pour les enseignements que vous dispensez à la faculté qui sont à la fois riches, ludiques, diversifiés et passionnants.

J'ai eu la chance, grâce à vous, de pouvoir aborder la sociologie sous un autre angle, celui des super-héros à travers toute leur complexité. Soyez assurée de mes plus sincères remerciements pour m'avoir permis de réaliser ce travail.

Monsieur le maître de conférences, Fabio La Rocca

Merci d'avoir accepté de continuer à encadrer mon travail après le master de recherche. Merci pour nos nombreux échanges autour des super-héros, nos partages d'idées et d'informations, merci pour votre disponibilité tout au long de mon parcours universitaire, votre soutien et pour tous vos conseils qui m'ont toujours été très utiles.

Je vous suis reconnaissante pour les cours que vous avez dispensés. Vous avez su nous transmettre cette passion en nous montrant que les recherches pouvaient être abordées sous de nombreux aspects différents, et qu'au-delà d'un questionnement cela pouvait être un véritable plaisir. Grâce à votre soutien j'ai pu étudier avec ferveur un sujet enthousiasmant et inspirant qui m'est très cher.

Merci à toute ma famille qui m'a soutenue et aidée durant ces longues années d'étude. Ma mère qui a toujours cherché à me trouver des informations concernant les super-héros et m'a offert mes premiers comic-books. Sébastien, mon frère, qui m'a relu, corrigée et aidée dans mes nombreux résultats statistiques en plus de son soutien tout au long de mes études. Jeanjean, pour son soutien, ses corrections et nos délicieux repas à volonté qui m'ont redonné du baume au cœur. À Alex de m'avoir relu, soutenue, aidé et accompagné dans la mise en forme de mes écarts types. William, alias Wiwi pour tous ses conseils professionnels lors de mes différents oraux. Audrey, qui m'a toujours soutenue et encouragée même à l'autre bout du monde, merci de m'avoir accompagnée à l'évènement Comic Con 2018.

Aux doctorants de la promotion de sociologie ainsi qu'aux membres de mon laboratoire, cela a été un vrai plaisir de partager ces années avec vous, merci pour les opportunités que vous m'avez offertes et pour tous nos échanges. Mart et Coralie pour leur présence durant notre parcours en sociologie, nos longues journées enfermés à la bibliothèque et tous les moments que nous avons partagés.

Merci aux équipes du Collège Doctoral LR de Pépite-LR et de l'Institut National Supérieur du Professorat et de l'Éducation de l'Académie de Montpellier, qui ont jalonné mon parcours, et qui m'ont abreuvée de leurs connaissances ; une mention particulière aux Docteurs : Michel Desarmenien, Anne-Claire Bougnoux, Nicolas Inguibert, Catherine Peyroux et Christophe Iung qui m'ont énormément inspirée. Merci à tous les membres de ces équipes avec qui j'ai partagé, ri et sans qui ma dernière année de thèse n'aurait pas été aussi épanouissante. Merci à mon collègue Mouhamed Lome, futur docteur, nous nous sommes soutenus et motivés à travailler nos thèses après nos longues journées au Collège Doctoral LR.

La promotion de doctorants Ma thèse en 180 secondes 2019, avec qui nous avons partagé une expérience incroyable et avec qui nous nous sommes dépassés et transcendés sur scène pour parler de nos recherches à l'Opéra Orchestre national Montpellier Occitanie. À nos coachs qui nous ont soutenus tout le long de cette expérience. À tous les doctorants que j'ai pu rencontrer durant des formations doctorales avec qui nous nous sommes encouragés et soutenus. À Angélique Guigner pour nos échanges d'e-mails autour de la Grèce antique.

Au sociologue Kevin Diter qui m'a toujours impressionnée par la qualité de son travail et qui a été un modèle pour moi.

Aux membres du service de pédiatrie où j'ai effectué mon service civique, pour ces nombreuses heures avec les enfants à débattre de qui est le meilleur super-héros et pourquoi Superman est mieux que Batman.

À tous les passionnés cosplayeurs, animateurs, artistes, lecteurs, férus de films et de séries de super-héros que j'ai pu rencontrer lors de mes recherches. Aux interviewés et professionnels qui m'ont abreuvée de leurs connaissances et auprès desquels j'ai énormément appris, en particulier :

Merci à Stefano Gaudio pour nos nombreux échanges autour des comics et des super-héros, pour m'avoir partagé sa passion, son expérience et ses réflexions autour des super-héros. Pour m'avoir motivée toujours plus et m'avoir inspirée en tant que professionnel de l'industrie du comics, en tant que passionné et en tant que personne.

À Dan Jurgens d'avoir été enthousiaste et disponible, merci d'avoir cru en mon travail et de m'avoir partagé son expérience. Sa renommée et son intérêt pour mon travail m'ont donné une grande motivation pour ce projet.

Mr. Garcin pour sa passion et son art autour de l'univers super-héroïque et pour tous les moments que nous avons partagés dans différentes conventions autour de l'univers des comics et lors de nos différentes rencontres. Son enthousiasme et sa passion m'ont beaucoup inspirée.

À David Hine qui n'a pas hésité à me répondre après une brève rencontre lors de la Comic Con 2018 et qui m'a donné de quoi étendre mon champ de recherche. Ses réponses m'inspirent encore aujourd'hui.

À Jean-Marc Lainé auteur spécialisé avec qui j'ai pu échanger autour de ce sujet qui nous anime.

Je voudrais remercier toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à mes recherches, à l'élaboration de ce travail et qui m'ont soutenue tout au long de mon parcours universitaire de quelque façon que ce soit. Enfin merci à toutes les personnes qui liront cette étude et s'intéresseront au vaste sujet que sont les super-héros.

« *Everybody loves a hero. People line up for them, cheer them, scream their names. And years later, they'll tell how they stood in the rain for hours just to get a glimpse of the one who taught them how to hold on a second longer. I believe there's a hero in all of us, that keeps us honest, gives us strength, makes us noble, and finally allows us to die with pride, even though sometimes we have to be steady, and give up the thing we want the most. Even our dreams.* »

- May Reilly Parker¹²

1 May Reilly Parker alias Tante May est un personnage de fiction de Marvel Comics créé par Stan Lee et Steve Ditko. Elle est la tante et tutrice du personnage Peter Parker, dont l'identité secrète est Spider-Man. May Reilly Parker est apparue pour la première fois dans *Amazing Fantasy #15* en 1962.

2 *Spider-Man 2* est un film de super-héros américain réalisé par Sam Raimi, sorti en 2004. Ce film est la suite de *Spider-Man* en 2002 et précède *Spider-Man 3* en 2007.

AVANT-PROPOS

Cette recherche poursuit mon mémoire de master 2 intitulé « Trajet anthropoculturel pluridisciplinaire de la culture pop ». Après ce travail, de nombreuses interrogations restaient encore en suspens. Ce projet est donc le résultat de nombreuses années de recherche comptabilisant mes deux années de master recherche et les quatre années de doctorat en sociologie au sein du laboratoire LEIRIS.

Très tôt, j'ai vu le film *Spider-Man* de Sam Raimi et comme de nombreux spectateurs, j'ai été marquée par la citation de l'oncle Ben : « un grand pouvoir implique de grandes responsabilités³ ». Alors si la recherche nécessitait de la passion, celle-ci était faite pour moi. Ce qui m'a inspirée, c'est ce sentiment qui vous coupe le souffle quand vous voyez un super-héros venir sauver le monde. C'est donc de l'imaginaire des super héros et de la force de leur symbolique que sont nées les prémices de cette thématique de recherche.

L'idée de cette recherche est venue du constat de la forte présence des personnages super-héroïques dans l'ensemble des médias actuels, s'étendant du format papier au grand écran, les super-héros ont su conserver leur imaginaire même après quatre-vingts ans d'histoire.

Dans cette étude, je me suis interrogée sur la question suivante : quel est l'impact et l'importance des super-héros dans notre culture aujourd'hui ? Ce questionnement m'a amenée à interroger huit cent dix-huit personnes sur ce sujet mais j'ai aussi eu la chance de rencontrer des dessinateurs, des encreurs, des scénaristes, des vidéastes et plein d'autres professionnels et passionnés afin de comprendre ce phénomène. Plus j'en apprenais, plus j'avais de questions.

Le but de ces recherches est de permettre de mettre en relief les différents aspects qui font des super-héros des figures complexes, inspirantes et empruntées de symboles. En s'interrogeant sur la façon dont ces personnages dépassent leur statut de divertissement pour devenir des porteurs de messages forts, nous essaierons de comprendre quels sont l'impact et l'importance sociologique des super-héros dans notre culture contemporaine.

³ *Spider-Man*, Sam Raimi, États-Unis, 2002.

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS.....	8
AVANT-PROPOS.....	14
INTRODUCTION, SOCIOLOGIE ET SUPER-HÉROS.....	17
1. AMORCE DU SUJET D'ÉTUDE.....	17
2. DÉMARCHE SCIENTIFIQUE – MÉTHODOLOGIE ET TERRAIN.....	20
CHAPITRE I - L'HISTOIRE DES SUPER-HÉROS.....	39
1. HISTOIRE DES COMIC-BOOKS.....	39
2. LA POLITIQUE COMME VÉRITABLE SUPER-POUVOIR.....	62
3. RÉENCHANTEMENT DE MASSE.....	88
CONCLUSION DE CHAPITRE.....	111
CHAPITRE II - MÉTADONNÉES.....	116
1. ÉTUDE DES MÉTADONNÉES.....	116
2. RÉSULTATS ET ANALYSE DES RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE.....	118
CONCLUSION DE CHAPITRE.....	216
CHAPITRE III - ÊTRE OU NE PAS ÊTRE UN SUPER-HÉROS.....	225
1. QU'EST-CE QU'UN SUPER-HÉROS ?.....	225
2. LA SCIENCE MISE EN AVANT.....	249
3. REVÊTIR LE MASQUE.....	265
4. LA CONDITION DE SUPER-HÉROS.....	268
5. PENSER SUPER-HÉROS.....	280
CONCLUSION DE CHAPITRE.....	285
CHAPITRE IV – CULTURE ET BUSINESS.....	289
1. ÉCONOMIE DU GENRE.....	289
2. OCCUPATION DE L'ESPACE DANS LA CULTURE CONTEMPORAINE.....	297
3. LA <i>POP CULTURE</i> VS LE RESTE DU MONDE.....	324
CONCLUSION DE CHAPITRE.....	336
CONCLUSION GÉNÉRALE.....	338
1. UNE MÉTHODOLOGIE QUANTITATIVE ET QUALITATIVE.....	338
2. PERCEPTION ET CONSTRUCTION SOCIALE DU SUPER-HÉROS.....	343

BIBLIOGRAPHIE.....	353
1. OUVRAGES.....	353
2. OUVRAGES SPÉCIALISÉS.....	358
3. MÉMOIRES ET THÈSES.....	360
4. ARTICLES SCIENTIFIQUES / UNIVERSITAIRES.....	361
5. REVUES SPÉCIALISÉES.....	362
6. FICTIONS ET COMICS.....	363
WEBOGRAPHIE.....	366
1. PREMIÈRE PARTIE.....	366
2. DEUXIÈME PARTIE.....	372
FILMOGRAPHIE.....	374
1. DOCUMENTAIRES.....	374
2. FILMS.....	374
3. SÉRIES TÉLÉVISÉES ET SÉRIES D'ANIMATION.....	378
ANNEXES.....	380
1. INDEX DES NOMS.....	380
2. ENTRETIENS.....	383
3. RAPPORT DE GOOGLE TREND.....	437
4. TABLEAUX DE SYNTHÈSE DES PERSONNAGES.....	446
5. GLOSSAIRE.....	457
6. TABLE DES FIGURES.....	459
7. TABLE DES TABLEAUX.....	461
8. TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	466
9. PRÉSENTATION DU QUESTIONNAIRE BRUT.....	467
TABLE DES MATIÈRES.....	476

INTRODUCTION, SOCIOLOGIE ET SUPER-HÉROS

1. AMORCE DU SUJET D'ÉTUDE

« We love our superheroes because they refuse to give up on us. We can analyze them out of existence, kill them, ban them, mock them, and still they return, patiently reminding us of who we are and what we wish we could be. »

- Grant Morrison, *Supergods*⁴

1.1. Contexte de l'étude

Cette étude est née d'une interrogation sur l'impact sociologique des super-héros dans notre société, et, plus spécifiquement sur l'importance de la symbolique de ces personnages et de leurs histoires dans notre culture contemporaine.

Créés en 1938 aux États-Unis, à l'aube de la Seconde Guerre mondiale, les super-héros et leur symbolique ont rapidement su prendre leur place dans l'espace culturel. Historiquement distribués au format papier, les comic-books touchaient tout le monde, aussi bien les soldats envoyés au front que ceux restés sur place ; et comme aujourd'hui, tout le monde connaissait Superman et son sens de la justice. Nous nous attacherons à comprendre ce phénomène et nous verrons l'ensemble des caractéristiques qui définissent les super-héros, aussi bien physiquement que moralement mais également, nous nous interrogerons sur leur toute puissance et sur l'aspect politique des messages qu'ils véhiculent. Ces objectifs seront précisés à la suite de cette introduction.

Deux célèbres entreprises ont à l'origine orienté et nourri notre réflexion à savoir DC Comics et Marvel Comics. Si les deux entreprises citées possèdent la majeure partie de ce qui se fait en termes de création et de distribution des personnages, les travaux de recherche nous ont amenés à exploiter également des personnages de comics dit « indépendants » et donc moins populaires.

Le premier chapitre permettra au lecteur, dans quelques paragraphes introductifs, de se familiariser avec la notion de super-héros mais également de se situer dans un contexte historique de création et de développement des histoires. Nous ferons d'abord un retour sur la création de

⁴ MORRISON Grant, *Supergods : What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human*, Fantask, coll. « Supergods », 2017, 512 p.

Superman, le premier super-héros, et nous expliquerons en quoi ce personnage donnera le ton à ce qui caractérise aujourd'hui un super-héros ; nous verrons alors quelques exemples d'autres personnages célèbres apparus par la suite. Également, ce premier chapitre traitera de l'aspect politique des super-héros et de leur rôle en tant qu'acteurs du changement social.

Nous présenterons ensuite, dans les chapitres suivants, les différents contextes touchés par ce phénomène, aussi bien économiques et culturels que philosophiques. Ces différents aspects définiront d'un point de vue théorique l'impact de ces personnages sur notre société. Cette partie théorique sera appuyée par les données empiriques du questionnaire ainsi que par les différentes observations sur le terrain. C'est sur ces résultats que se sont élaborés nos choix méthodologiques et nos descriptions. La perspective adoptée étant de dépasser l'opinion visant à réduire le format comics à du simple divertissement, en nous orientant vers un travail de recherche compréhensif applicable et objectif. Ce projet d'étude vise à s'appuyer sur les observations et données, pour valider ou invalider les travaux théoriques de recherche, toujours dans le cadre d'une analyse sociologique.

Enfin, pour visualiser un panorama de l'ensemble de ces informations, les travaux en annexes permettront de mettre en perspective les différentes problématiques soulevées. Nous y retrouverons, par exemple, des entretiens qui permettront une compréhension du point de vue des professionnels du genre ; des données de veilles scientifiques sur le moteur de recherche Google ; l'impact historique des personnages et aventures de super-héros par rapport aux grands événements survenus aux États-Unis au même moment dans la création de frises chronologies ; des tableaux de synthèse de personnages ; un glossaire permettant de comprendre au mieux les termes spécifiques utilisés ; des tables des figures et illustrations, et enfin, un index lexical.

Les histoires étant innombrables et toujours en perpétuelle évolution, il est pertinent de s'appuyer également sur de nombreux auteurs travaillant sur la question des super-héros aussi bien dans le cadre de la recherche sociologique que dans différentes disciplines telles que l'économie ou la philosophie.

1.2. État de la question

Après plus de quatre-vingts ans, le phénomène « super-héroïque » est toujours d'actualité. Toujours très présents depuis leur création en 1938, les super-héros ne cessent d'occuper différents outils culturels dont la télévision, le cinéma, les jeux vidéo, la musique, les arts graphiques des

peintures aux dessins, la sculpture ou les images numériques. Cette omniprésence dans l'espace culturel favorise leur popularisation internationale.

De nombreuses interrogations ont jalonné ce parcours de recherche comme la place des mythes passés dans les récits actuels. En effet, on retrouve certains personnages directement tirés de mythologies comme Thor de la mythologie nordique ou les pouvoirs de Shazam provenant des dieux grecs. À cela, s'ajoute leur implication dans une forme de politique : sont-ils le reflet d'une politique ? Et si oui, la ou lesquelles ? Quelle est la place aujourd'hui de ces personnages de fiction dans notre univers culturel contemporain et comment traduisons-nous leur symbolique dans notre vie quotidienne ? De surcroît, après consultation de comic-books datant de la Seconde Guerre mondiale, nous avons pu observer des personnages inciter les lecteurs à acheter des bons de guerre ; certains sujets tabous de la société être évoqués dans les comics bien avant les grands débats publics. Enfin, plus récemment dans l'actualité, les soignants lors de la crise sanitaire du Covid 19 ont été représentés, comparés et illustrés comme des super-héros ; il est clair que leurs vrais super-pouvoirs sont bien plus complexes. Nous nous efforcerons dans cette recherche d'aborder ces thématiques afin d'appréhender la complexité de ces personnages et la place qu'ils occupent dans la culture contemporaine.

1.3. Intérêt de l'étude

Cette étude vise à comprendre ce qui fait du phénomène « super-héros » un emblème de la pop culture. Nous nous attacherons ici à détailler les différents thèmes qui font que cette figure héroïque persiste dans le temps et au-delà de sa perspective de simple divertissement, ce qu'elle évoque et pourquoi.

Le but de cette recherche est de comprendre pourquoi les seniors et les plus jeunes ont Superman comme référence commune ; comment à l'autre bout du monde, tout le monde connaît les super-héros et finalement, les raisons de leur présence qui continue à nous inspirer plus de quatre-vingts ans après leur création.

2. DÉMARCHE SCIENTIFIQUE – MÉTHODOLOGIE ET TERRAIN

Une méthodologie qualitative et quantitative

La méthodologie de ce travail de recherche s'est effectuée en mêlant une approche théorique qualitative et une approche empirique quantitative. Ces deux corpus constituent le travail dans sa globalité et se complètent. Nous allons présenter ce travail en deux corpus : le corpus théorique de la partie qualitative et le corpus empirique de la partie quantitative.

2.1. Méthode qualitative

Afin de comprendre les différentes mutations des sociétés au travers des comic-books, il a fallu aborder le phénomène super-héroïque sous l'angle d'une démarche qualitative. Dans notre enquête, la démarche qualitative a pour objectif de comprendre et expliquer le phénomène super-héroïque en mettant en avant les motivations individuelles. Cette partie s'attache à générer et valider des concepts en profondeur. Cette méthode sera abordée avec les participations observantes, les entretiens menés avec des professionnels, la création de deux frises chronologiques et les résultats aux questions ouvertes dans le questionnaire.

Nous reviendrons, dans ce corpus, sur l'histoire de l'univers super-héroïque. Cette approche historique s'inscrit dans une volonté de comprendre le phénomène, non seulement d'un point de vue des individus, mais dans son impact global sur la société. Afin de comprendre l'évolution historique de l'univers des super-héros, j'ai été amené à construire deux frises chronologiques :

1. *Frise chronologique de l'évolution historique des super-héros et des États-Unis.*
Cette frise a pour but de comprendre les liens entre les grands événements de l'évolution américaine et les différentes sorties de l'univers des super-héros évoluant conjointement.
2. *Frise chronologique de l'évolution des films et séries.*
Cette frise permet de voir les différentes périodes de sorties de films et séries autour de l'univers des super-héros. Un marquage a été placé aux années 2000, soulignant l'avènement de l'ère numérique.

Ces frises chronologiques réunissent toutes les principales sorties de comics, séries, ainsi que films. Elles ont été de véritables clefs de lecture entre les différents événements historiques et m'ont permis des allers-retours entre les œuvres et l'environnement dans lesquelles elles ont été produites.

L'image des super-héros puise son inspiration dans l'imaginaire archaïque de la figure des héros. Il y a donc dans ces figures archétypales un lien encore important avec des figures mythiques, ce qui nous amène à travailler le format dans sa dimension historique encore en évolution.

L'utilisation de différents entretiens avec des professionnels a pour objectif d'aborder divers points de l'étude et d'en favoriser la production sur le thème de la recherche. Les entretiens se sont construits en relation avec les hypothèses et ont permis de recueillir des données du point de vue des experts, apportant ainsi une nouvelle réflexion sur le sujet.

En outre, l'enquête de terrain, dans le cadre des participations observantes, a eu lieu dans différents évènements et rassemblements où j'ai occupé différents rôles (chroniqueuse, journaliste, animatrice ou festivalière) me permettant de compléter mes recherches et de rencontrer des professionnels internationaux de l'industrie des comics. J'ai également rejoint une équipe radio spécialisée dans les comic-books. Durant une année, dans l'émission ComicsDiscovery nous faisons des chroniques sur des sorties de comic-books ainsi que sur les actualités de l'univers des super-héros. Nous avons pu rencontrer des associations spécialisées et élargir notre réseau dans ce milieu.

La recherche théorique s'est basée sur le dépouillement de journaux et périodiques, des revues scientifiques, des articles, des livres et des comic-books. Le budget est donc principalement appuyé sur les voyages dans différentes conventions ainsi que la recherche documentaire et l'achat de livres. Le corpus théorique s'appuie sur différentes approches sociologiques qui ont guidé cette recherche autour des questionnements soulevés par les auteurs ou leur approche méthodologique.

Différentes approches théoriques

Le super-héros comme « fait social total »

Marcel Mauss, lors de son travail sur le don cérémoniel nomme le don un « fait social total ». Pour l'auteur, ce qui caractérise le don est qu'il est composé de plusieurs fonctions. Le don permet aux individus et aux tribus concernées de créer des liens de dépendance mutuelle. Le don est, dans les recherches de Mauss, au fondement des liens sociaux. La dimension de « fait social total » est lié au fait que le système de don implique plusieurs composantes de la vie sociale. Englobant différentes dimensions de la société et ses institutions comme les dimensions politiques, juridiques, religieuses, économiques, sociales et esthétiques, il est nécessaire pour le chercheur de prendre en

compte tous ces champs d'étude pour comprendre l'objet de recherche. Marcel Mauss évoque à propos des « faits sociaux totaux »,

« Dans ces phénomènes sociaux « totaux », comme nous proposons de les appeler, s'expriment à la fois et d'un coup toutes sortes d'institutions : religieuses, juridiques et morales - et celles-ci politiques et familiales en même temps ; économiques - et celles-ci supposent des formes particulières de la production et de la consommation, ou plutôt de la prestation et de la distribution ; sans compter les phénomènes esthétiques auxquels aboutissent ces faits et les phénomènes morphologiques que manifestent ces institutions⁵. »

Les super-héros activent des thèmes complexes et de nombreuses dimensions sociales mentionnées par Mauss pour définir le « fait social total ». On y retrouve les aspects politiques, juridiques, économiques, sociaux et esthétique. En touchant à l'ensemble de ces points, les super-héros s'inscrivent comme un « fait social total » au sens proposé par Mauss. En nous appuyant sur le caractère tridimensionnel du fait social, nous observons que l'aspect synchronique s'exerce sur le consommateur à un moment donné, traitant des sujets d'actualité appuyé par des personnages qui s'ancrent dans un moment précis de l'Histoire. La dimension historique s'inscrit sur la temporalité dans laquelle les super-héros sont créés, évoluant avec leur société. Enfin, la dimension physio-psychologique est marquée par les rassemblements physiques et autres concentrations autour de cet univers. C'est ainsi qu'on retrouve dans les rassemblements liés à cet univers, des codes bien précis adoptés par la communauté. Dans ces événements on retrouve une part importante de la notion économique. Cependant, comme pour le don étudié par Mauss, les échanges dépassent le cadre purement économique pour laisser place à une concentration de fan d'une même communauté. Les individus présents dans les rassemblements sont alors animés par un lien d'appartenance à un groupe disposant des mêmes valeurs et affinités.

Les points traités par Mauss autour de la notion de « fait social total » nous permettent dans cette recherche de nous interroger sur l'ensemble des dimensions liées à l'univers des super-héros.

5 MAUSS Marcel, *Essai sur le don*, Presses Universitaires de France – PUF, 2012, p. 7.

Autour de la sociologie de l'imaginaire

Jean-Jacques Wunenburger évoque que le terme « imaginaire » dans son usage courant, fait référence au « fantasme, souvenir, rêverie, rêve, croyance invérifiable, mythe, roman, fiction sont autant d'expressions de l'imaginaire d'un homme ou d'une culture⁶ ». Différentes dimensions imaginaires de l'univers des super-héros nous amènent à nous interroger sur notre société. Dans l'ouvrage *Sociologie de l'imaginaire*, la sociologie de l'imaginaire est définie comme :

« Un point de vue sur le social : elle s'intéresse à la dimension imaginaire de toutes les activités humaines C'est pourquoi cette sociologie investit transversalement la société : vie quotidienne, politique, religion, science, littérature [...] la sociologie de l'imaginaire se veut une sociologie des profondeurs qui tente d'atteindre les motivations profondes, les courants dynamiques qui sous-tendent et animent les sociétés humaines⁷. »

La sociologie de l'imaginaire permet d'aborder de nombreux points présents dans l'univers des super-héros. On retrouve dans cet univers différentes adaptations mettant en scène l'imaginaire religieux, messianique ou l'imaginaire scientifique que l'on retrouve dans les œuvres de science-fiction. Il fallait, pour traduire ce phénomène, comprendre comment il est vécu et comment il a évolué au sein des grands changements sociétaux. Au travers des médias comic-books et cinématographiques, l'image du super-héros a su créer un véritable imaginaire autour de cette perception du héros sauveur. Il s'agira ici de comprendre quels en sont les éléments constitutifs et comment cet imaginaire se traduit. En suivant la pensée de Gilbert Durand, nous aborderons la place de l'imaginaire et du symbolique dans la société, notamment à travers les personnages de super-héros. L'importance de la mythologie dans le sujet d'étude a permis d'aborder une sociologie des mythes et une « remythologisation ». Au-delà des recherches purement littéraires ou sémiotiques, cette approche tend à comprendre en quoi les nombreuses approches mythologiques composent un imaginaire collectif du super-héros.

Le vaste champ de l'univers des super-héros nous amènera à nous interroger sur l'analyse des représentations sociales, la sémiologie et la lexicologie propre à cet univers, le travail des images et symboles ainsi que la figure archétypale qu'est le super-héros. Nous soulèverons également des interrogations sur l'expérience individuelle de la représentation des super-héros, l'assimilation des

6 WUNENBURGER Jean-Jacques, *L'imaginaire*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 2003, p. 5.

7 LEGROS Patrick, MONNEYRON Frédéric, RENARD Jean-Bruno, TACUSSEL Patrick, *Sociologie de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin, coll. « Cursus », 2006, P ; 1.

connaissances et rôle d'identification des individus et groupes. La dimension imaginaire chez le spectateur est décrite par Edgar Morin comme une projection, une identification au personnage :

« Dans la relation spectatorielle, le réel est en quelque sorte imaginaire, et l'imaginaire est en quelque sorte réel. Quand il s'agit de fiction (roman, théâtre, film), la communication culturelle s'effectue selon une mimésis de caractère hystéroïde (simulation sincère, double conscience où le spectateur-lecteur se projette dans l'univers imaginaire, principalement ses héros, et les identifie à lui⁸) »

La dimension d'identification sera abordée dans l'imaginaire du spectateur, dans la création des personnages, mais également dans l'action concrète de certains individus devenus des « super-héros » du monde réel. Nous nous interrogerons sur ce qui définit la part collective d'une représentation dans un groupe, le lien social et la dynamique sociale générée. Nous nous emploierons donc dans notre recherche à comprendre les dimensions imaginaires de l'idéal du héros devenu super-héros dans l'imaginaire individuel et collectif.

Autour de la sociologie compréhensive

La volonté de la sociologie compréhensive est l'acte de compréhension et d'interprétation du réel fait par l'être humain face à sa propre perception. La rupture épistémologique du chercheur est de se défaire de ses prénotions et de restituer son rapport au monde une fois celui-ci objectivé. Cette méthode nous rappelle la phénoménologie, courant de pensée sur lequel nous reviendrons dans ce travail.

Nous retrouvons, dans cette étude, des idées et concepts attachés au sociologue Max Weber. La sociologie de Weber s'inscrit dans la sociologie compréhensive. Cette méthode vise à comprendre le sens que les individus donnent, à la fois dans leurs pratiques mais également dans leurs représentations, au phénomène. Pour Jean-Pierre Simon, cette approche mêle le « théorique (tendant à proposer des explications) et empirique (fondée sur l'observation des faits⁹) ». Cette approche suis la méthode envisagée pour répondre à nos hypothèses. Comme l'évoque Xavier Molénat à propos de la démarche compréhensive :

« Elle part du principe que ce qui fait la matière première du social, c'est

8 MORIN Edgar, *De la culturanalyse à la politique culturelle*, Communications 14, La politique culturelle, 1969, p. 29.

9 SIMON Jean-Pierre, *Histoire de la sociologie*, 1991, PUF, Paris, p. 382.

l'action des individus, et que l'on ne peut comprendre cette dernière qu'en accédant au sens que les personnes donnent à cette action¹⁰ »

Dans l'ouvrage *Économie et société*¹¹, Weber met en avant trois types d'activité humaine :

- L'action traditionnelle qui est liée à la coutume.

- L'action affective qui est guidée par les passions. C'est l'action qui va nous intéresser ici, notamment dans le cadre des collectionneurs.

- L'action rationnelle, tournée vers des valeurs comme la gloire ou un but précis. On peut associer cette action à celle des super-héros et leurs valeurs morales très présentes.

Nous reviendrons sur le concept de « l'ordre social » évoqué par Weber en abordant l'œuvre *Civil War*. Cette œuvre remet en question la place des super-héros dans leur société fictive et nous interroge sur leur toute-puissance.

La pensée du sociologue Georg Simmel s'inscrit aussi dans la sociologie compréhensive. Ses réflexions autour de la culture nous amènent à nous interroger sur notre sujet d'enquête. La culture fait partie des réflexions de Simmel sur la modernité. Selon le sociologue allemand, l'évolution de la culture amène les individus à développer de nouveaux « cercles sociaux ». Cette nouvelle forme de socialité répond à ce que nous allons observer au travers des communautés sur les super-héros.

Nous souhaitons, dans cette recherche, comprendre l'action des consommateurs envers les super-héros. Ce qui lie les communautés à cette nouvelle forme de héros et comment ils la consomment. La sociologie compréhensive correspond donc à notre démarche.

10 MOLÉNAT Xavier, *La Sociologie. Histoire, idées, courants*, Sciences Humaines, 2011, p. 10.

11 WEBER Max, *Économie et société, tome 1 : Les Catégories de la sociologie*, Pocket; Nouvelle édition, 2003, 410 p.

2.2. Méthode quantitative

L'objectif de la démarche empirique vise d'obtenir des mesures chiffrées. Les résultats seront analysés et viendront aussi confirmer ou informer nos hypothèses. Le questionnaire a pour but de donner à l'enquête des réponses quantifiables avec les questions fermées et une dimension plus personnelle, permettant aux participants d'approfondir et d'exprimer leur ressenti avec des questions ouvertes. Cette méthode permet ici, grâce à un traitement statistique, d'imager avec précision l'impact et l'importance du phénomène dans la vie des participants. Cette partie s'attache à générer et valider des concepts en les chiffrant.

Le questionnaire a été mis en ligne et a circulé sur différents réseaux sociaux dès le 7 octobre 2016. Le choix de la population source a été défini par les objectifs et la faisabilité. Le questionnaire a ciblé un échantillon francophone aléatoire. Cette population représente l'ensemble des répondants au moment de l'enquête. Ce faisant, l'étude a pu bénéficier d'un panel de 818 participants, comprenant tous types d'âges et de nombreuses catégories socio-professionnelles.

Le questionnaire est constitué de questions ouvertes et fermées et cherche à connaître l'opinion subjective des interrogés. Les données quantitatives apportent un moyen d'obtenir des résultats objectifs sur le sujet. Le questionnaire se divise selon les catégories suivantes :

- Identification de l'échantillon ;
- Investissement personnel ;
- Habitudes et comportements ;
- Questionnaire approfondi ;
- L'avenir du genre.

Cette démarche empirique nous permet de calculer des moyennes et des pourcentages sous forme de tableaux et de graphiques. Ces résultats viendront se compléter à l'analyse théorique du sujet en confrontant la démarche théorique et nos résultats. La méthode quantitative est composée de différents niveaux d'analyse, comme le précise Nicole Berthier¹², notre enquête sera présentée sous forme de « tri à plat » indiquant les pourcentages et leurs effectifs. Certains tableaux prendront en compte deux variables avec des tableaux croisés (âge/sexe).

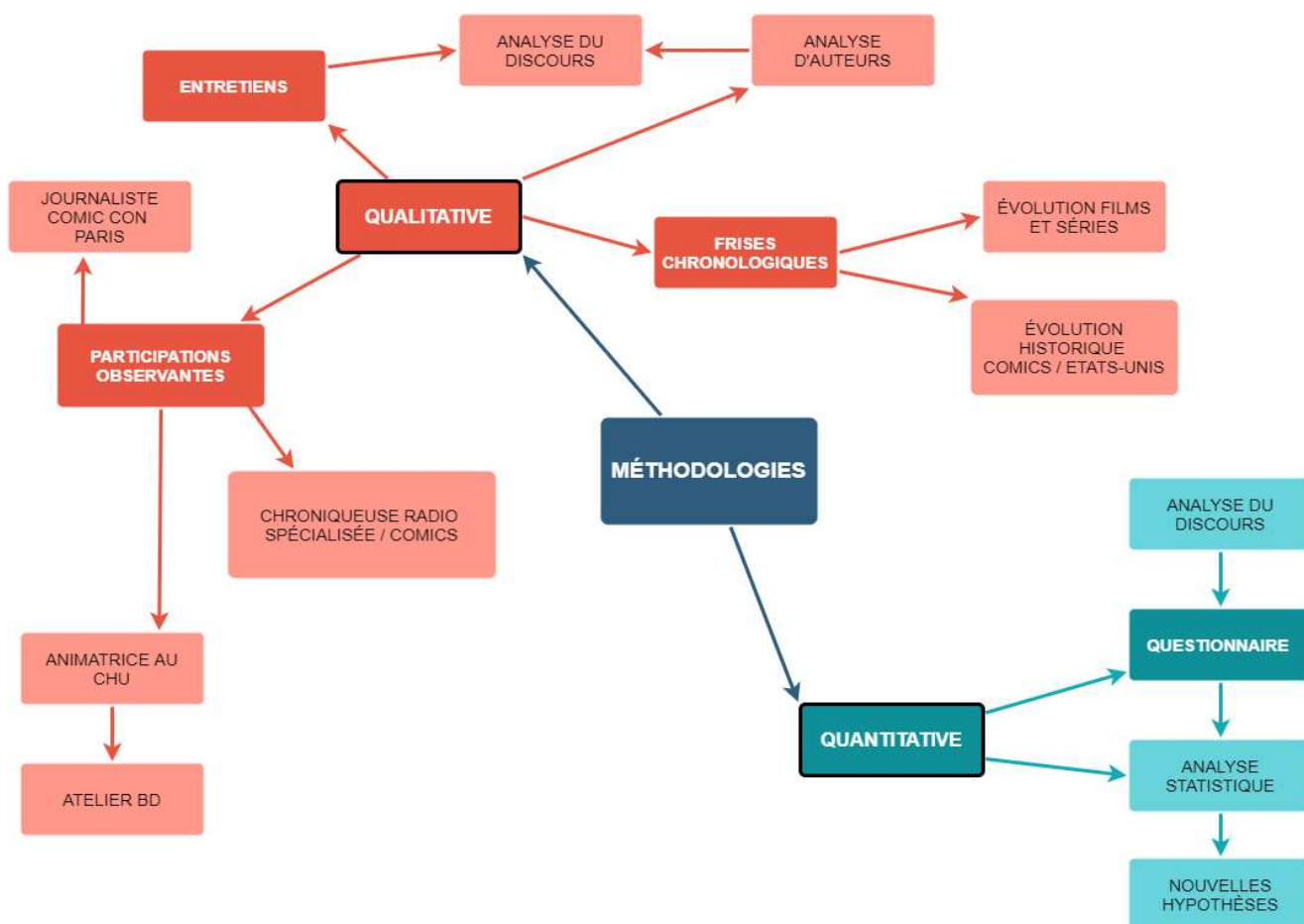
12 BERTHIER Nicole, *Les techniques d'enquête en sciences sociales*, Armand Colin, 4e édition, 2010, 352 p.

En définitif, le corpus empirique et méthodologique se base sur une production de données statistiques à partir d'un questionnaire visant à quantifier le phénomène.

Choix méthodologique

Ces deux méthodes, qualitatives et quantitatives ont été choisies pour répondre le plus efficacement à la problématique de recherche. Notre problématique est de comprendre l'impact et l'importance sociologique des super-héros dans notre culture contemporaine. Pour y répondre, nous allons quantifier, analyser et théoriser l'ensemble des points qui entourent la question de l'impact des super-héros et de leur place dans notre espace culturel. Le travail effectué en deux corpus quantitatif et qualitatif suis une volonté déjà exprimé en sociologie par l'école Dukheimienne et de Paul Lazarsfeld assisté par Marie Jahoda et Hans Zeisel dans leur enquête sur les chômeurs mêlant les observations qualitatives et la méthode empirique quantitative.

2.3. Mind Mapping de la méthodologie



2.4. Première étape de la recherche

1. La question de départ amorce la recherche

Constat de l'importante présence des super-héros dans différents contenus médiatiques. Les super-héros sont un phénomène mondial occupant une place importante dans la pop culture, pourquoi ?

2. La construction de l'objet d'étude

Je décide d'étudier la relation qui unit les consommateurs de l'univers « super-héroïque » et la place qu'occupent les super-héros dans notre culture contemporaine.

→ Pour cela, il faut définir le sujet « super-héros » et ce qui le constitue depuis 1938.

2.5. Exploration

1. Les hypothèses

Les hypothèses se fondent sur le fait que les super-héros sont plus qu'un divertissement et c'est cela qui définit leur présence encore grandissante dans la *pop culture*.

2. Problématique

Mise en place de la problématique de recherche, faisabilité de la recherche.

3. Mise en place d'un questionnaire

Afin d'infirmer et/ou confirmer les hypothèses, il est intéressant de s'appuyer sur des données statistiques.

4. Entretiens avec des professionnels

Les entretiens apportent un point de vue de professionnels spécialisés dans l'univers des super-héros. Le but de ces entretiens est de répondre à la question suivante : les professionnels sont-ils également passionnés par cet univers ?

2.6. Construction du modèle d'analyse

Sur la base de ce qui ressort du travail d'exploration, je poursuis le travail d'enquête sur le terrain.

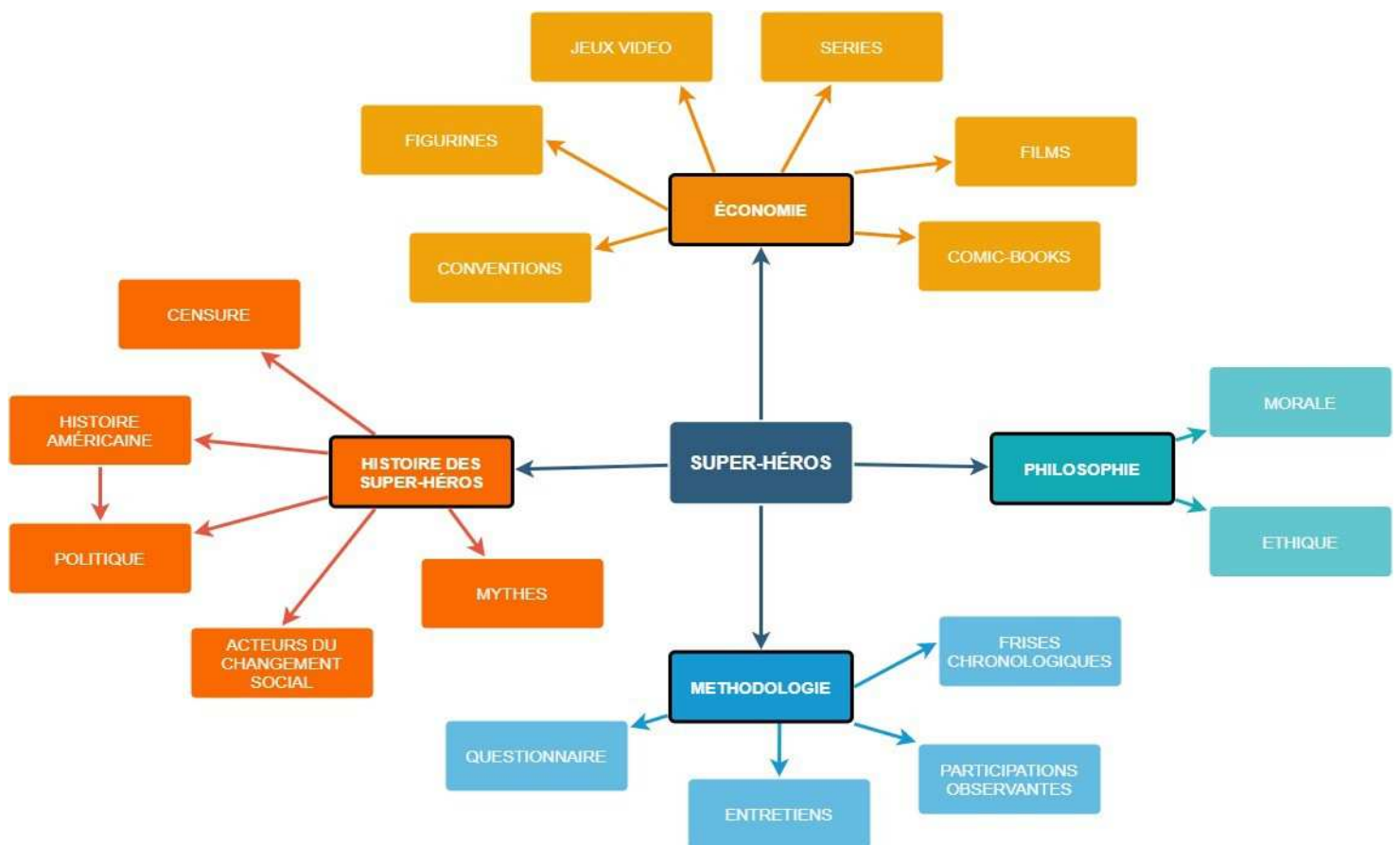
1. Participations observantes

Expériences immersives au sein de divers lieux dans divers rôles afin de comprendre le phénomène et son engouement.

2. Analyse de l'ensemble des résultats

3. Conclusion

2.7. Mind mapping du plan de recherche



2.8. Objectifs de l'étude

1. Objectif descriptif

C'est un objectif qui demande des renseignements objectifs sur le sujet. La population concernée par les entretiens est constituée par les clients réguliers de librairies spécialisées dans les comic-books ainsi que de professionnels du milieu, tels que des artistes exposant sur le thème des super-héros.

2. Objectif compréhensif

C'est un objectif qui demande des éléments subjectifs. Il vise ici à comprendre ce que les amateurs de comic-books pensent de ce médium, par exemple, les raisons personnelles qui les amènent à suivre ce type d'univers. Dans cette optique, différentes questions ouvertes seront posées dans un questionnaire diffusé en ligne, elles ont permis aux acteurs de répondre de façon anonyme et d'exprimer leur ressenti par rapport à l'univers étudié.

3. Objectif explicatif

C'est un objectif qui met en évidence les effets du phénomène. Retrouvons-nous les mêmes attraits chez les jeunes que chez les plus anciens ? Par exemple, est-ce que l'audience est dépendante du genre ou de l'âge ? Quel est l'état d'esprit des lecteurs quand ils lisent un comic-book ? (les différentes réponses étant classées sous forme d'échelle). Quels sont les effets de l'univers des super-héros sur la vie des lecteurs ? C'est dans le questionnaire que nous avons récolté l'ensemble des données traitant des questions de profil des individus, leur âge, leur sexe ainsi que leur catégorie socio-professionnelle.

4. Objectif évaluatif

C'est un objectif qui vise à comprendre le lien de causalité : comprendre ce qui attire les gens et ce qui les fait suivre l'univers des comic-books, de l'identification au moyen de distraction. Différentes questions portant sur l'intérêt du phénomène sont également contenues dans le questionnaire tel que l'âge auquel les individus s'y sont intéressés, une échelle visant à définir l'intérêt du phénomène sur l'individu, l'attrait qu'ils portent à la figure héroïque en dehors du phénomène super-héroïque, le temps consacré à l'univers super-héroïque ou encore leur identification quant aux personnages proposés dans cet univers.

2.9. Questions de départ

Sociologie

- Les super-héros sont-ils une forme de récit polythéiste moderne ?
- Comment les comics ont-ils pu aborder des sujets tabous de la société ?
- Les super-héros sont-ils le reflet d'une politique ou de plusieurs politiques ?
- Comment le comic-book a-t-il pu mettre en scène une théâtralisation des sauveurs de la condition humaine, dans une retranscription moderne d'idoles déjà présentes ?

Anthropologie

- Comment ces nouveaux héros retranscrivent-ils les mêmes figures présentes dans les mythologies gréco-romaine et scandinave ?
- Que reste-t-il des mythes passés dans ces mythes actuels ?

Économie

- Comment l'univers des comic-books si largement critiqué pour sa supposée nocivité pour les enfants est-il devenu aujourd'hui un temple de la consommation courante ?
- Comment les super-héros ont-ils pu changer l'économie du petit et du grand écran ?

2.10. Problématique de recherche

Quels sont l'impact et l'importance sociologique des super-héros dans notre culture contemporaine ?

2.11. Les hypothèses

L'univers super-héroïque apporte une vision du monde contemporain qui ouvre la voie à de multiples hypothèses. L'analyse des entretiens individuels, les données d'enquête et la théorisation de la place des super-héros dans le monde social seront nécessaires pour comprendre le « capital d'imaginaire¹³ » de ses personnages. Les hypothèses résultant d'observations doivent encore faire l'objet d'une vérification par nos résultats, ce qui nous permettra alors de les confirmer ou de les infirmer. Nous soulèverons dans l'analyse de nos résultats de nouvelles hypothèses en suivant le chemin de la recherche.

La première hypothèse est que la politique occupe une place importante dans les histoires de super-héros. On retrouve dans certains personnages une représentation de l'impérialisme américain. De plus, les super-héros sont dans une dynamique mêlant le contexte social et culturel dans lequel les auteurs évoluent. L'une des causes possible de ce phénomène est l'apparition des super-héros dans un contexte de guerre. Les contraintes que nous pouvons rencontrer dans le cadre de la recherche sont le fait que la politique évolue, nous devons donc observer l'évolution de cette tendance. Afin d'intervenir, nous travaillerons sur un corpus de personnages spécifiques et mettrons en place une frise chronologique de l'évolution des comic-books et de l'histoire des États-Unis.

La seconde hypothèse, se base sur le constat que le public cible est principalement masculin. Les causes envisagées sont multiples, les jouets genrés cible les garçons, les personnages masculins sont souvent plus puissants et plus nombreux. La contrainte ici est que nous ne pouvons pas faire une étude à échelle internationale. Nous nous intéresserons à identifier les répondants francophones par leur âge, sexe, catégorie socio-professionnelle et enfin cibler leurs intérêts, leurs pratiques et consommation. De plus, nous travaillerons sur la place et l'évolution des super-héroïnes dans cet univers pour comprendre l'impact de ce type de personnage sur les consommateurs.

La troisième hypothèse se base sur le constat que les super-héros correspondent à une figure archétypale typique. La cause envisagée est qu'on retrouve des caractéristiques communes à de nombreux personnages notamment dans les costumes, la morale et les événements de vie les menant à leur rôle de super-héros. La contrainte principale ici est que les personnages évoluent avec le temps et changent selon leurs auteurs. Notre intervention sera de définir ce qui constitue un super-héros et les autres personnages qui les entourent, en prenant des exemples de leur création

13 DURAND Gilbert, *Introduction à la mythologie : mythes et société*, Paris, Albin Michel (Spiritualité, La pensée et le sacré), 1996, p. 133.

aux personnages plus récents. Afin de comprendre cette figure archétypale typique.

La quatrième hypothèse est que les super-héros sont un objet de consommation rentable. Cette hypothèse part du constat des succès de ces personnages, notamment au cinéma. La cause supposée est le fait que ce marché touche de nombreux médiums et est donc facilement commercialisable. La contrainte est que les différentes sorties peuvent impacter les formes de consommations, notre étude répondra à cette question en s'inscrivant dans une temporalité précise. Notre intervention consistera à interroger les répondants autour de leur consommation et de leur temps accordé à cet univers.

La cinquième hypothèse se base sur le constat que les super-héros répondent à un besoin d'échapper aux contraintes de la vie quotidienne. La cause hypothétique est qu'en tant que médium de divertissement, les super-héros nous immergent dans un nouvel univers fantastique où les possibilités d'action sont infinies. La contrainte est que nous ne pouvons analyser l'ensemble des productions autour des super-héros et devons cibler les œuvres majeures. Notre intervention consistera à analyser la perception des répondants au questionnaire sur ce point.

La sixième hypothèse part du postulat que les super-héros occupent une place importante dans la culture contemporaine. La cause envisagée est que l'univers des super-héros s'étend à différents médias (comic-books, cinéma, télévision, radio, jeux vidéo, groupes de fans, etc.) il est donc difficile de ne pas avoir connaissance de cet univers. Les contraintes sont que nous ne pouvons analyser l'ensemble des productions autour des super-héros et devons cibler les œuvres majeures, nous ne pouvons effectuer une étude internationale et aurons donc pour base un panel francophone. Notre intervention sera d'analyser l'espace occupé par les super-héros dans la *pop culture* et d'analyser les réponses au questionnaire autour de la place des super-héros dans la culture.

En définitif, pour répondre à la problématique de recherche, nous devons donc prendre en compte plusieurs hypothèses :

- La politique occupe une place importante dans les histoires de super-héros ;
- Cet univers cible un public principalement masculin ;
- Les super-héros correspondent à une figure archétypale ;
- Les super-héros sont objet de consommation ;
- Les super-héros répondent à un besoin d'échapper aux contraintes de la vie quotidienne ;
- Les super-héros occupent une place importante dans la culture contemporaine.

2.12. Mind mapping des hypothèses



2.13. Participations observantes

Comme l'explique le professeur Danny L. Jorgensen :

Un des principaux avantages de la participation observante est la possibilité d'expérimenter le monde de la vie quotidienne en tant qu'initié. [...] L'adhésion est un point de vue privilégié, et, ultimement, celui-ci ne s'acquiert que par l'expérience vécue¹⁴. »

Dans le contexte de cette étude, en tant qu'initié de l'univers des super-héros nous avons pu occuper des rôles auxquels nous n'aurions pas eu accès sans connaissance. Ces rôles nous ont permis d'observer l'univers des super-héros en tant que chroniqueuse de radio ou en tant que

14 JORGENSEN Danny L., *Participant Observation: A Methodology for Human Studies*, SAGE Publications, Inc, 1989, p. 62.

journaliste pour l'évènement Comic Con.

1) Présence lors de différentes conventions spécialisées

Depuis la première convention où j'ai été en 2011, je me suis rendue dans de nombreuses conventions et rassemblements spécialisés dans l'univers de la pop culture tels que :

- **Japan Expo Sud** (à Marseille en 2011) est une convention centrée sur l'univers du Japon, on y retrouve des animations autour de l'univers manga, de la musique avec des concerts mais aussi de la « web culture » avec des acteurs de web-séries ou des présentateurs de jeux vidéo.

Site Internet de l'évènement : <https://www.japan-expo-sud.com/fr/>

- **Comic Con et Japan Expo** (en 2012 à Paris). Pour cette 13ème édition, l'évènement « Japan Expo » se tenait en parallèle de l'évènement « Comic Con » au Parc des Expositions de Paris-Nord Villepinte. Ces deux manifestations sont centrées sur l'univers des comics, de la pop culture mais également de la culture japonaise. On y retrouve des invités prestigieux tels que des acteurs, réalisateurs ou des illustrateurs de comics de ces univers autour de séances de dédicaces.

Site Internet de l'évènement : <https://www.comic-con-paris.com/>

- **Lord of the geek** (à Nîmes en 2014) est un festival des cultures ludiques et fantastiques. On y retrouve des animations autour de la pop culture, des comics, jeux de rôle et de société, des expositions ainsi que de la littérature fantastique et fantasy. La page Facebook de l'évènement : <https://www.facebook.com/lordofthegeek>

- **MAGS – Montpellier Game Show** (en 2017) est une convention sur la pop culture organisée par TGS EVENEMENTS à Montpellier. L'évènement réunit des jeux vidéo, des dédicaces, des conférences spécialisées, du cosplay et des activités de karaoké ou de Airsoft.

Site Internet de l'évènement : <https://tgs-montpellier.fr/>

- **Mang'animes** (en 2018 à Nîmes) est une convention autour de la pop culture et du manga, les activités comportent des concours de cosplay, des concours de dessins, du karaoké, des ateliers BD et comics, des jeux de société et de cartes, de la calligraphie japonaise et coréenne, des jeux vidéo et des spectacles de science-fiction.

Site Internet de l'évènement : <https://manganimes.fr>

- **Comic Con Paris** (en 2018, situé au Pavillon 1 de la Porte de Versailles), est la plus grosse convention française autour de l'univers des comics et des super-héros. Comme pour l'édition 2012, nous avons pu y retrouver de nombreuses animations autour de l'univers de la pop culture, des comics, du cosplay mais aussi du cinéma et des séries avec des avant-premières. Les nombreuses séances de dédicaces avec des professionnels m'ont permis d'obtenir de nombreux entretiens et contacts pour mon travail de recherche.

Site Internet de l'évènement : <https://www.comic-con-paris.com/>

Cosplayeurs, concours de cosplay, vente de produits dérivés et éditions limitées d'objets ou de comics, avant-premières de films et séries, conférences et rencontres avec des professionnels, dédicaces et surtout les passionnés produisent le dynamisme de ces évènements. L'euphorie, la masse et le divertissement se mélangent pour plaire aux plus jeunes comme aux plus âgés.

Il existe à travers le monde de nombreuses conventions et Comic Con qui, chaque année, regroupent des milliers de festivaliers. Ce type d'évènement est présent dans de nombreux pays tels que les États-Unis avec les évènements Big Apple Comic Con et Comic Con San Diego ; la Suède avec le Heroes Comic Con ; la Russie avec la Comic Con Russia ; la Roumanie avec la Transylvania Comic Con et East European Comic Con ; la République Tchèque avec Comic-Con Prague ; la République de Singapour avec Singapore Comic Con ou Singapore Toy, Game & Comic Convention ; la Pologne avec la Warsaw Comic Con ; Porto Rico et la Puerto Rico Comic Con ; la Lituanie avec la Comic Con Baltics, l'Inde avec ces différents évènements Hyderabad Comic Con, Mumbai Comic Con, Delhi Comic Con, Bangalore Comic Con, etc.

Ces regroupements démontrent qu'encore aujourd'hui les super-héros nous rassemblent dans une passion et un imaginaire commun. La renommée internationale de ces conventions crée un modèle économique d'offre et de demande. Le prix d'entrée varie selon l'évènement. Pour la plus grosse concentration autour de l'univers des comics, la Comic Con San Diego, les premières places sont à 819\$ pour un *pass* 4 jours et, selon les avantages, peut augmenter jusqu'à 2 584\$. De plus, la demande est telle que la billetterie affiche complet rapidement. Malgré ces tarifs peu attractifs, 135 000 festivaliers étaient attendus en 2019.

2) Chroniqueuse dans une émission de radio spécialisée

Durant un an, suite à la prise de contact avec James et Faye de l'émission *ComicsDiscovery*, j'ai intégré l'équipe de chroniqueurs. Au sein de Radio Campus sur la fréquence 102.2, nous nous

retrouvions une fois par semaine afin de parler de l'actualité de l'univers des comics et d'évoquer un comics par émission. Cette expérience m'a permis de rencontrer de nombreux férus de comics, des associations spécialisées et des passionnés. Le retour des auditeurs et le travail de préparation des chroniques m'ont permis d'explorer le sujet sous un angle différent de celui de la recherche.

3) Journaliste lors de la convention Comic Con 2018 à Paris

Dans le cadre de ma thèse et de mon rôle en tant que chroniqueuse dans l'émission de radio *ComicsDiscovery*, j'ai pu obtenir un « *press pass* » donné aux journalistes lors de la Comic Con Paris 2018, ce qui m'a permis de rencontrer d'autres journalistes au sein de l'évènement et m'a ouvert de nombreuses portes.

4) Adhésion à l'association *La Brèche* des chercheurs et futurs chercheurs francophones sur la bande dessinée

Après avoir rencontré le vidéaste spécialisé Le Commis des Comics lors de l'évènement Comic Con Paris 2018, il m'a mise en contact avec l'association La Brèche où de nombreux chercheurs travaillent en collaboration autour du thème de la bande dessinée. Le but de cette association est de diffuser et produire de la recherche autour du thème de la bande dessinée, d'élargir et créer un réseau spécialisé afin de créer et diffuser du savoir.

Site de l'association : <https://labrechebd.com/>

5) Avec un éditeur de comics

J'ai également eu l'occasion de travailler en collaboration avec l'éditeur Jean-Christophe Lopez, gérant des sociétés :

- SIX PIEDS SOUS TERRE ÉDITIONS, située 2 Rue du Bayle 34000 Montpellier et
- ALTER COMICS, située 58 Rue Sophie Germain 34070 Montpellier.

Dans le cadre de mon service civique en animation dans le service pédiatrique Arnaud-de-Villeneuve sur le site du CHU de Montpellier, occupé de juin 2018 à février 2019, j'ai été amenée à animer les ateliers spécialisés sur la bande dessinée proposés au sein de la ludothèque avec les enfants suivis en pédiatrie. J'ai également répertorié l'ensemble des planches faites durant les ateliers et nettoyé numériquement ces planches, ce qui consiste à enlever des défauts sur le papier en vue de la publication annuelle des créations des enfants.

La diversité des travaux que j'ai mené durant ces différentes expériences m'a permis de découvrir le travail de création d'une bande dessinée. En passant par le scénario, les premiers croquis, la création du dessin, l'encre, la colorisation et enfin, le travail de nettoyage numérique nécessaire à la publication d'une bande dessinée.

Par la même occasion, j'ai acquis diverses connaissances du métier d'éditeur en travaillant en étroite collaboration avec Jean-Christophe Lopez, ce qui a été un plus dans mes recherches et dans ma compréhension du sujet. J'ai contribué à l'exécution de ce projet en suivant le respect des consignes communiquées par l'éditeur. Ma passion pour le sujet et mon investissement dans ces ateliers constituent des qualités dont je souhaitais faire bénéficier mon travail de recherche.

2.14. Ruptures épistémologiques

Au premier abord, il est facile de critiquer l'univers des super-héros par l'impact de l'impérialisme américain, du *soft-power*, du manichéisme, ou encore de la domination masculine. Il a donc fallu écarter toutes les notions préconçues visant à accuser cet univers particulier, définir les faits avec objectivisme, indépendamment des réactions suscitées dans l'objet d'étude. Le but étant d'en dégager les axes majeurs qui font de la communauté étudiée un véritable phénomène de société, quitte à approfondir une étude en opposition avec les réactions dénonciatrices. Il faut, pour comprendre l'engouement pour ce phénomène, pouvoir s'immerger dans un monde polythéiste moderne, afin de pouvoir comprendre la mise en fiction de ce nouvel « idéal » qu'est le héros.

CHAPITRE I - L'HISTOIRE DES SUPER-HÉROS

1. HISTOIRE DES COMIC-BOOKS

C'est en 1933 que les comic-books vont faire leurs premières apparitions. Ils seront d'abord gratuits puis payants à partir de 1934. Le terme « comic-book » désigne le format fascicule souple d'une trentaine de pages mais également le genre de la bande dessinée de super-héros américaine. Ce format se distingue des formats européens et asiatiques par ses spécificités, notamment celle de la dynamique de périodicité qui crée un retour régulier des héros. Cette dynamique de périodicité permet aux comic-books de travailler sur une stratégie de relance et de multiplicité de sa fiction. Qu'importe la tendance ou le médium, le comic-book est résistant au temps, ce qui explique son évolution continue de 1933 à nos jours, où il est remarquable comme véritable icône de la *pop culture*.

1.1. Création de Superman

« I'm here to fight for truth, and justice, and the American way. »

- Superman, *Superman, le film*¹⁵

C'est en juin 1938 que la maison d'édition National Allied Publication décide de lancer un nouveau comic-book appelé « Action Comics » dans lequel apparaît le premier super-héros Superman créé par le dessinateur Joe Shuster et le scénariste Jerry Siegel. La légende veut que Jerry Siegel ait imaginé un personnage à mi-chemin entre Samson et Hercule lors d'une nuit d'insomnie. Dès le lendemain, il s'est rendu chez Joe Shuster, qui s'est aussitôt mis à dessiner. C'est sans doute le comic-book le plus important du genre, un exemplaire en a récemment été vendu pour deux millions cent soixante et un mille dollars américains. Ce comics est un élément essentiel de la culture populaire américaine. Cette création est également celle d'un tout nouveau genre dans la bande-dessinée, le genre des super-héros. La justice est une part importante de la figure du super-héros et notamment celle de Superman. Cette caractéristique peut s'expliquer dans le vécu de Jerry Siegel. Lorsqu'il était adolescent, son père a été tué dans le cambriolage de sa boutique et les meurtriers n'ont jamais été attrapés. Il avait donc en lui une raison viscérale de détester le crime et les criminels. Après quelques années dans l'édition, c'est dans la création du personnage de

¹⁵ DONNER Richard, *Superman, le film*, États-Unis, 1978.

Superman qu'ils ont pu se venger de leurs bourreaux.

Superman est décrit comme un extra-terrestre venu de la planète Krypton. Ses parents biologiques, obligés de se séparer de lui, l'envoient sur Terre en lui souhaitant un avenir meilleur. Le super-héros est recueilli par un couple aimant vivant dans le Kansas. Cachant ses super-pouvoirs, il vit une double identité, celle de Superman le super-héros sauveur et celle de Clark Kent, un simple journaliste amoureux de Lois Lane, l'une de ses collègues. Pour Jerry Siegel comme nombre de lecteurs, le personnage de Superman était et reste une figure fantasmagorique lui permettant d'empêcher le crime d'arriver. Selon Bradford Wright¹⁶, « Superman est peut-être né de l'imagination de deux adolescents, mais il est rapidement devenu un redresseur de tort ». Dès son premier numéro, Superman sauve une femme injustement condamnée à mort, il plaque au mur un homme qui bat sa femme et déjoue un complot entre un sénateur et un fabricant d'armes ; c'est « une première journée chargée pour un super-héros » selon Bradford Wright. Joe Shuster et Jerry Siegel ont mis dans ce premier comic-book de *Superman* les bases qui donneront le ton à pratiquement tout ce qui viendra plus tard. « C'était ça Superman » selon Jim Steranko. Jim Steranko ou James Steranko fait partie des individus ayant eu un impact permanent sur les comic-books, historien de comics, scénariste, dessinateur, éditeur ainsi qu'artiste. Il est entré chez Marvel en 1966 et est notamment célèbre pour son travail sur *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D.*

Le succès du premier comic-book de Superman a été tel que plus d'un million d'exemplaires de la revue Action Comics ont été vendus, un feuilleton radiophonique lui a été consacré ainsi qu'un dessin animé en 1941 puis, en 1948 le premier film *Superman* ainsi qu'un feuilleton télévisé en 1953. Otília Pires Martins, dans *Julien Green, romancier de la condition humaine. Le héros greenien, un archétype de l'anti-héros*, évoque :

« L'Imagination Symbolique, Gilbert Durand nous fait remarquer qu'après des siècles de rationalisme et de positivisme, l'image fait maintenant figure de conquérante. Si la rêverie héroïque se manifeste partout, c'est parce qu'elle constitue l'un des axes les plus vivants de l'imagination¹⁷. »

Depuis l'apparition de Superman, l'image du super-héros n'a cessé de se constituer une figure emblématique qui a proliféré en un paradigme toujours plus important. Nous retrouvons dans l'univers des comic-books une version moderne de la rêverie héroïque.

¹⁶ Auteur du livre, *Comic Book Nation : The Transformation of Youth Culture in America*.

¹⁷ « *Green Julien, romancier de la condition humaine: le héros greenien, un archétype de l'anti-héros* » [Consulté le 29/04/17] : https://digitalis-dsp.uc.pt/jspui/bitstream/10316.2/23641/1/Mathesis13_artigo18.pdf

1.2. Trois grandes évolutions du genre

Le premier âge se situe entre 1938 et 1950, cette période ouvre ce qu'on a appelé plus tard « l'Âge d'Or » ou « *Golden Age* » des super-héros. Le « *Golden Age* » est constitué de tous les styles de comic-books, tels que les genres « *horror* », « *crime* », « *western* » ou encore « *romance* ». À cette période, les comic-books n'étaient pas forcément dédiés uniquement aux enfants, on y trouvait par exemple des comic-books érotiques. C'est dans les années 1930 - 1940 que les comics se sont tournés vers l'érotisme et la pornographie. Appelées « *Eight Pages* » car souvent sous petit format de huit pages, « *Dirty Comics* » pour leur contenu obscène, ou encore « *Tijuana Bibles* » car souvent fabriqués clandestinement au Mexique, ces histoires osées ont été les premières éditions officiellement pornographiques. Elles n'étaient cependant pas disponibles en kiosque, ce type de comics était uniquement vendu sous le manteau. Des vedettes d'Hollywood ou de la politique y étaient fréquemment représentées. Cette période a été très prospère pour les comics, après la Grande Dépression et durant la Seconde Guerre mondiale, dans des périodes où l'Amérique avait besoin de héros. Thierry Rogel dans *Sociologie des super-héros*, indique que la popularité de Superman peut s'expliquer par le fait que ces super-héros :

« apparaissent dans un monde marqué par l'eugénisme et propice à accepter le principe du surhomme. Alors qu'en Allemagne les Nazis prônaient la domination d'une "race pure" et qu'en Union Soviétique on cherchait à promouvoir un "homme nouveau", l'idée d'avoir un super-homme américain pouvait plaire aux jeunes lecteurs ; Superman et Captain America ne tardèrent d'ailleurs pas à combattre les Nazis¹⁸ ».

Les super-héros, à cette époque, apportaient aux lecteurs une réponse aux incertitudes et un moyen de s'évader d'une période de crise dans leur société. L'engouement actuel pour l'univers des super-héros correspond également à une crise économique, celle de 2001. Comme l'indique Thierry Rogel, une explication plus prosaïque serait celle « des progrès des effets spéciaux au cinéma » qui permettent une meilleure animation et représentation des pouvoirs et actions des super-héros, ainsi qu'un plus grand marché marketing. Le « *Golden Age* » constitue également l'arrivée de nombreux personnages emblématiques. En 1939, Bob Kane et Bill Finger ont créé Batman, un super-héros toujours aussi populaire aujourd'hui. Mais il n'est pas seul à marquer cette période, en effet nous pouvons noter également la Torche en 1939, et en 1940 on peut citer Flash, Captain Marvel ou encore Green Lantern. À cette époque, l'univers des super-héros a été marqué par la menace de la

¹⁸ ROGEL Thierry, *Sociologie des super-héros, collection société et pensées*, Hermann éditeurs, 2012, p. 18.

guerre. C'est alors que Joe Simon et Jack Kirby ont créé Captain America¹⁹, un premier titre d'une vague de super-héros patriotiques qui ont été largement popularisés lorsque la guerre faisait rage. Les comics de cette période se sont mis au service de l'État sous forme de propagande pour soutenir l'effort de guerre. Cet engouement pour les super-héros s'est calmé vers 1945, période à laquelle le comic-book s'est tourné davantage vers l'horreur. Cependant, Superman et Batman sont restés populaires malgré cela.

1.3. Période historique de censure

Dans les années cinquante, les comic-books ont connu deux périodes de censure de leur contenu, toutes deux marquées par la supposée nocivité des comic-books sur les enfants. L'*Association of comic-books Magazine Publishers*, créée en 1948, a proposé le premier comic-books Code en six points, s'étant elle-même inspirée du Code Hays hollywoodien. Aussi appelé « *Motion Picture Production Code* » c'était un code de censure de la production des films hollywoodien. Ce code a été créé par William Hays, sénateur et président de la *Motion Pictures Producers and Distributors Association*. Le code Hays a été appliqué de 1934 à 1966. Les comic-books approuvés obtenaient le droit d'afficher le sceau du « CCA » avec la mention « *Authorized ACMP Conforms to the comic-books Code* ». Cependant, sur trente-quatre éditeurs seulement douze étaient adhérents, ce qui a fait de l'ACMP un échec dès sa création. Puis, elle a été dissoute en 1950.

Cependant, la question de régulation ne s'arrêta pas là. En 1954, des dénonciations de nocivité sont relancées notamment menées par Frederic Wertham, un psychiatre auteur de *La séduction de l'innocent*. Cet ouvrage dénonce les comic-books comme responsables de la délinquance juvénile. Ces accusations amènent à la création de l'association du code de la bande-dessinée destiné à approuver ce qui est considéré comme acceptable dans les contenus de comics. L'approbation de contenu était représentée par un sceau. Uniquement les bandes dessinées ayant eu un examen de leur contenu avant leur publication pouvaient obtenir ce sceau. Le sceau était placé sur la couverture des comics et indiquait « *Approved by the Comics Code Authority* » ou CCA. C'était « l'organe de réglementation de la « *Comics Magazine Association of America*²⁰ ». Cette censure a fait disparaître les séries policières et d'horreur incriminées. C'est une charte d'autorégulation des contenus. Les

19 Créé par Joe Simon et Jack Kirby, le personnage de Captain America fait sa première apparition dans *Captain America Comics #1* en 1940.

20 « *Comics Code History: The Seal of Approval* » par Dr. Amy Kiste Nyberg, Department of Communication & The Arts Seton Hall University, non daté. [Consulté le 03/08/2019] <http://cblcdf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>

éditeurs adhérents soumettaient leurs publications futures au CCA qui vérifiait, selon un ensemble de règles instaurées, la conformité du contenu. Dans sa forme d'origine, on peut y trouver des règles telles que :

- « *In every instance good shall triumph over evil and the criminal punished for his misdeeds* » qui se traduit par : « Dans tous les cas, le bien triomphera sur le mal et le criminel sera puni pour ses méfaits » ;

- « *Policemen, judges, government officials, and respected institutions shall never be presented in such a way as to create disrespect for established authority* », « Les figures d'autorité de police, des juges et du gouvernement ne doivent pas être ridiculisées ni représentées avec un manque de respect » ;

- « *Inclusion of stories dealing with evil shall be used or shall be published only where the intent is to illustrate a moral issue and in no case shall evil be presented alluringly, nor so as to injure the sensibilities of the reader* », « L'inclusion d'histoires traitant du mal ne doit être publiée que lorsque l'intention est d'illustrer une question morale et, en aucun cas, le mal ne doit être présenté de façon séduisante, ni ne nuire à la sensibilité du lecteur » ;

- « *If crime is depicted it shall be as a sordid and unpleasant activity* », « Si le crime est représenté, ce sera comme une activité sordide et désagréable » ;

- « *No comic magazine shall use the words "horror" or "terror" in its title* », « Aucun comics ne doit utiliser les mots « horreur » ou « terreur » dans son titre » etc.

Certains éditeurs tel que William Gaines, qui travaillaient sur les EC comic-books dont les plus grands succès étaient les comic-books d'horreur ou de crime, se plaignaient de ne pas pouvoir utiliser les termes « *horror* » ou « *crime* » dans leurs titres. L'auteur David Hine nous a confié lors des entretiens :

« *In the 1950s horror had a huge following and many of the stories were crude and depended on a twist ending. There was a lot of misogyny too. There were exceptions with some of the EC comics, which sometimes adapted stories by writers like Ray Bradbury. The excesses of violence in the strips brought adverse attention from educationalists and psychologists that led to censorship and the horror genre almost disappeared from American comic-books. That changed with the arrival of Underground comics in the 1960s. They sold*

exclusively to adults and we saw the arrival of Richard Corben and others who brought new standards of art and storytelling. »

À cette époque, il devient rapidement difficile de publier des comic-books sans l'approbation du CCA. On voit, à cette période, une forte baisse de la variété de comic-books, certains éditeurs font faillite tandis que d'autres ne se risquent plus à écrire autre chose que des histoires pour enfants, ce qui fera fuir le public adulte et associera dans le temps le médium comic-books à un divertissement pour enfant. En France, la revue *Les Temps Modernes* dirigée par Jean-Paul Sartre accusait les comic-books de racisme, d'antisémitisme et d'impérialisme²¹. À ce sujet, Jacques Sadoul ajoute comme exemple et commente la revue *Les Temps Modernes* dans son livre, *C'est dans la poche ! - Mémoires*²² comme suit :

« Pour ne pas être en reste, Sartre vint au secours des censeurs en faisant paraître dans *Les Temps modernes* (n°43, mai 1949) l'article délirant d'un fou furieux, un psy américain nommé Gershon Legman, *Psychopathologie des comics*. " La génération américaine postérieure à 1930 ne sait pas lire, écrivait-il. Elle n'a pas appris, n'apprendra pas et n'en éprouve aucun besoin. Être capable d'épeler les placards publicitaires, c'est tout ce que notre niveau de culture exige d'elle. Depuis plus d'une décennie, radio, cinéma, magazines illustrés et comics ont comblé tous ses besoins culturels et récréatifs et pour elle, le langage imprimé est en voie de disparition " [...] Mais écoutons-le maintenant sur la BD : "Dans ce sol richement fumé de culpabilité, de peur et d'agression latente, le virus du Superman était semé. Les comics ont réussi à donner à chaque enfant américain un cours complet de mégalomanie paranoïaque, tel qu'aucun enfant allemand n'en a jamais suivi, une confiance totale dans la morale de la force brutale, tel qu'aucun nazi n'a jamais pu la rêver. " Et il conclut par " Que les éditeurs, les dessinateurs et les auteurs de comics soient des dégénérés et des gibiers de potence, cela va sans dire, mais pourquoi donc des milliers d'adolescents admettent-ils passivement cette dégénérescence ?" »

Aux États-Unis, les années 1960 sont marquées par les « *comic-books underground* » qui ne respectent pas le code en vigueur. Ils sont notamment vendus dans des « *head shops* », des magasins

21 GABILLIET Jean-Paul, *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Éditions du Temps, coll. « Du Temps » 2005, 478 p.

22 SADOUL Jacques, *C'est dans la poche ! - Mémoires*, Paris, Bragelonne, coll. « Essai », 2006, 206 p.

qui se développent avec la culture hippie, ce qui constitue une première étape vers la fin de cette censure. En 1971, une grande polémique continue d'ouvrir cette brèche lorsque le directeur de Marvel Comics, à savoir Stan Lee, reçoit une demande du *Department of Health* pour publier un comic-book sur les dangers de la drogue. Stan Lee accepte et le scénario est tourné de façon à dénoncer la drogue comme dangereuse, mais contre toute attente, le CCA refuse d'approuver ces numéros car faisant référence à la drogue. Cet événement engendre une vive critique du CCA et de sa rigidité.

Le changement des mentalités amène, en 1971, une révision du code qui est alors amendé pour évoquer la drogue, si c'est en l'abordant d'un point de vue négatif, mais également pour autoriser les zombies et autres vampires également censurés dans le code. Par ailleurs, zombies, vampires, goules et loups-garous étaient également prohibés comme on peut le voir dans une des règles du CCA : « *Scenes dealing with, or instruments associated with walking dead, torture, vampires and vampirism, ghouls, cannibalism, and werewolfism are prohibited* » à savoir, en français « Les scènes traitant de, ou des instruments associés aux morts vivants, à la torture, aux vampires et au vampirisme, aux goules, au cannibalisme et aux loups-garous sont interdits. » On note un assouplissement de cette censure, ainsi dès 1989, les homosexuels sont ajoutés officiellement à la liste de ce que les éditeurs ne doivent pas dénigrer. Ces nombreux changements montrent une évolution sociétale, plus ouverte. La distribution de comic-books change également, auparavant vendus dans les « *newsstands* » ou « maisons de la presse », les comic-books sont désormais vendus dans des magasins spécialisés, ce qui permet de retrouver un choix plus vaste. En 2001, le groupe Marvel se retire de la CCA afin de créer son propre système de classification.

C'est en 2011 que le comic-books Code disparaît. Les deux derniers grands groupes qui y étaient rattachés, à savoir DC Comics et Archie Comics, annoncent qu'ils ne soumettront plus de parutions au CCA, ainsi, faute d'argent, l'association qui gérait le Code est dissoute. Archie Comics autrefois appelé MLJ Comics a été fondé en 1939. Son changement de nom s'est effectué après la sortie en 1941 des aventures d'un lycéen, Archibald Andrews, ou Archie dans *Pep Comics* n° 22. C'est donc pour attirer ses lecteurs, que MLJ est rebaptisé Archie Comics dès 1945.

De 1956 à 1970, c'est le renouveau du genre, parfois appelé « Âge d'Argent » ou « *Silver Age* ». Cette ère est considérée comme celle de l'innocence, faite d'optimisme et de fantaisie. Les criminels qui étaient combattus dans le « *Golden Age* » laisseront place dans cette période à des monstres et autres extraterrestres. Cette fascination pour les extraterrestres est connexe à la conquête de l'espace et au lancement du programme Apollo en 1969, qui amena aux premiers pas

d'un être humain sur la Lune. Mais cette période est également marquée par les débuts de la reconnaissance de la bande dessinée en tant que pratique pour tous, et non pas seulement destinée à un public enfantin. En France, Francis Lacassin universitaire, Evelyne Sullerot sociologue, Alain Resnais cinéaste et ami de Stan Lee ont créé ensemble « Le club des bandes dessinées » de mars 1962 à mi-1967 qui a été renommé « Centre d'études des littératures d'expression graphique » ou CELEG au cours de l'année 1964. Un an plus tard, en 1965, le scénariste Claude Moliterni a organisé à Paris la première exposition dédiée au monde de la bande dessinée appelée « Dix Millions d'Images » à la galerie de la société photographique Montalembert, où il a exposé l'illustrateur Burne Hogarth²³ et l'auteur Milton Caniff alias Paul Arthur. Ces événements ont permis l'évolution de la bande dessinée en France et à l'international.

Aux États-Unis, l'entreprise Marvel Comics, connue à l'époque sous le nom de Timely Comics dès les années 1940, puis brièvement Atlas Comics, était tenue par trois grands noms de cet univers à savoir :

- Stanley Lieber, dit Stan Lee, est né le 28 décembre 1922 à New York, il est scénariste et éditeur américain de comic-books et également directeur de Marvel Comics. Il est essentiellement connu pour avoir avec d'autres artistes et cocréateurs dont Jack Kirby et Steve Ditko créé des personnages complexes tels que Spider-Man, Daredevil, Dr Strange, Hulk, Iron Man, les Quatre Fantastiques, les X-Men pour ne citer qu'eux parmi plus d'une centaine de super-héros. Le succès de ces personnages a conduit à l'expansion et au succès que Marvel Comics connaît encore aujourd'hui. Stan Lee est surnommé « *Stan the Man* » pour sa popularité au sein de Marvel Comics.
- Jack Kirby alias, *The King of comic-book*, Jack Curtiss ou encore Martin A. Bursten était un dessinateur, scénariste, éditeur et encreur américain. S'il a été surnommé « Le Roi des comic-books » c'est parce qu'il a, tout au long de sa carrière, créé des séries qui ont profondément marqué l'histoire des comic-books. À trois, Jack Kirby, Joe Simon (créateur de Captain America) et Stan Lee, ont créé Les Quatre Fantastiques, L'Incroyable Hulk, Thor, les Avengers et les X-Men, qui sont tous aujourd'hui des monuments du genre. Jack Kirby a su se démarquer dans l'univers des comics, notamment pour son style graphique unique, ses lignes soulignant les mouvements, n'hésitant pas à faire dépasser ses personnages sur les bords mais aussi grâce à ses découpages originaux. De plus, il fut le premier à faire des dessins s'étendant sur deux pages adjacentes au lieu d'une, ces deux pages servant à

23 Burne Hogarth est également illustrateur et enseignant américain.

introduire des histoires, aussi appelées « *splash-pages* ».

- Steve Ditko est un dessinateur et scénariste américain, également célèbre dans l'univers des comics, il est cocréateur avec Stan Lee des personnages de Spider-Man, Le Bouffon Vert ou Docteur Octopus. Steve Ditko a également marqué le genre avec la création du personnage Docteur Strange.

Le renouveau du genre a commencé à cette époque par les « *Fantastic Four* » ou les « Quatre Fantastiques » en français. Puis entre 1961 et 1964, on peut noter l'apparition des super-héros dont Spider-Man, Thor, Hulk, Iron Man, Docteur Strange, les Vengeurs ou « *The Avengers* » en version originale, les X-Men ou encore Daredevil. Dès les années 1960, l'univers de Marvel s'étend en dessins animés pour la télévision comme avec les *Quatre Fantastiques* en 1967, diffusés en 1978 en France, ou encore *Spider-Man* entre 1967 et 1970. Ce nouveau format élargit la visibilité des super-héros, et précède les premiers essais cinématographiques qui datent des années 1970, avec notamment *Spider-Man* en 1977 et 1978, ou *Captain America* en 1979.

« Fantask », « Marvel » ou encore « Strange » sont les noms des revues²⁴ dans lesquelles les super-héros Marvel étaient publiés. Elles sont parues en France au début des années soixante-dix et étaient méconnues, mais pourtant déjà des superstars aux États-Unis. Depuis, les super-héros de Marvel sont connus mondialement grâce aux nombreuses adaptations cinématographiques qui leur sont dédiées. Puis c'est au tour des produits dérivés de prendre position dans ce marché florissant dès 1989. Statuettes, jouets, jeux vidéo et même un parc d'attractions basé sur les personnages Marvel font leurs apparitions. Les super-héros deviennent pas à pas des objets de consommation courante et sont à la portée de chacun. On peut situer la fin de « l'Âge d'Argent » au début des années 1970. Cette fin est marquée par deux événements qui sont la mort de Gwen Stacy, la fiancée de Peter Parker²⁵, et la création de la nouvelle équipe des X-Men. Thierry Rogel évoque très justement que l'année 1973 :

« marque donc la fin de deux mondes : le monde des super-héros du "Silver Age" et le monde des "Trente Glorieuses" [...] en deux mois, entre juin 1973 et le premier choc pétrolier, on a demandé à une génération de jeunes lecteurs de cesser de rêver et de revenir dans la réalité, aussi bien dans "l'univers des récits Marvel" que dans le "monde réel"²⁶».

24 Ces revues étaient des albums de treize centimètres sur dix-huit.

25 Peter Parker est la véritable identité de Spider-Man, sa première apparition est dans *Amazing Fantasy vol. 1 #15* en 1962.

26 ROGEL Thierry, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, coll. « Société et pensées », 2012, 251 p. p21

Le troisième âge surnommé « *Bronze Age* » ou « l'Âge de Bronze » est situé entre 1970 et 1985. Il fait place à un retour du côté sombre des personnages, le côté psychologique est plus travaillé et mis en avant, on peut noter par exemple les différentes personnalités du Joker qui devient, après avoir été un criminel dans le « *Golden Age* » et un farceur fou dans le « *Silver Age* », un réel psychopathe dans le « *Bronze Age* ». Le dernier âge recensé est le « *Modern Age* » ou « l'Âge Moderne » ; il poursuit le principe instauré dans le « *Bronze Age* » quant au travail de la personnalité des personnages présents. On peut situer cette période de 1985 à aujourd'hui. Puis, c'est l'année 2000 qui marque un nouveau tournant dans l'histoire de l'univers des super-héros. En outre, cette année-là, Bryan Singer²⁷ a réalisé le film *X-Men*, ce qui a amené à ouvrir le champ des possibles dans le médium cinématographique. Le cinéma est marqué par une vingtaine de productions des héros Marvel entre 2000 et 2011, ce renouveau marque une nouvelle évolution du genre avec la succession de « *Blockbusters* ».

La maison d'édition américaine Marvel Comics est rachetée par l'entreprise Disney en 2009. Disney ou The Walt Disney Company est une entreprise américaine créée par Walt Disney en 1923. En 2015, Walt Disney Company est le premier groupe de divertissement au monde, classée, grâce à son chiffre d'affaire, parmi les plus grosses entreprises mondiales. Ce rachat a coûté à Disney, au terme d'une offre publique d'achat, quatre milliards de dollars américains, soit deux milliards huit cent mille euros. Cet achat a permis à Disney un contrôle total de tous les personnages Marvel Comics. Loïse Bilat²⁸ souligne à ce sujet que « Le super-héros est devenu une "appellation d'origine contrôlée" dans cet univers "d'autoréférentialité constante". » En effet, le terme « *Super Heroes* » est la propriété conjointe des éditeurs Marvel Comics et DC Comics depuis décembre 2005²⁹. Le site américain des brevets et des marques indique que le terme « *Super Hero* » est réclamé par DC Comics et Marvel Comics comme marque déposée aux États-Unis. Depuis les années 1960, les enregistrements des marques « *Super Heroes* » ont été conservés par DC et Marvel ainsi que les marques américaines numérotées n° de série 72243225 et 73222079. En 2009, le terme « *Super Heroes* » a été enregistré comme typographique indépendant descriptif Marque US codétenue par DC et Marvel.

En quatre-vingt-deux ans, l'évolution historique des super-héros s'est traduite sous divers

27 Bryan Jay Singer réalisateur, scénariste, producteur, il est célèbre pour avoir réalisé *X-Men*, *X-Men 2*, *Walkyrie*, *X-Men : Days of Future Past*, *X-Men : Apocalypse* et *Usual Suspects*.

28 Sociologue de la communication et des médias à l'université de Lausanne.

29 *Trademark Status & Document Retrieval*, [Consulté le 16/03/17]

http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=78356610&caseSearchType=US_APPLICATION&caseType=SERIAL_NO&searchType=statusSearch

formats. On peut citer parmi eux les comic-books, romans, émissions radio, films, séries télévisées, dessins animés, jeux vidéo ainsi que des spots publicitaires. L'évolution graphique est aussi importante que l'évolution des scénarios et de ses personnages. Les couvertures des comics faites de titres accrocheurs et de couleurs vives ont largement été inspirées par les « *pulps* ». Très populaires durant la première moitié du XX^e siècle, les « *pulp magazines* » abrégés en « *pulps* » sont peu coûteux, entre 10 et 25 cents, et très populaires aux États-Unis. Les *pulps* se caractérisent par leur papier de mauvaise qualité créé à partir de fibre de bois imparfaite, appelée « *woodpulp* ». Les *pulps* sont à l'origine des formes contemporaines de *storytelling*. Le *storytelling* est une méthode de communication. Elle est basée sur une structure narrative du discours et ressemble à celle des contes, des récits.

Les *pulps* avaient pour but de raconter des histoires. Les thématiques et esthétiques abordées dans les *pulps* sont toujours d'actualité dans la culture populaire, leurs formes modernes sont les séries télévisées, fonctionnant sur la même trame narrative. Les genres qui étaient présentés étaient : policier, fantastique, horreur, histoires d'amour, voyages, aventures, science-fiction, etc. Souvent présentés comme étant basés sur des faits réels, les récits étaient animés par de multiples rebondissements poursuivis dans des suites ; si toutefois le récit plaisait aux lecteurs. Nombreux sont les personnages de *pulps* ayant traversé le temps. Par ailleurs, c'est dans les *pulps* « *Weird tales* » que l'on a découvert Conan le Barbare avant que le personnage soit repris comme héros de comics. Mais Conan le Barbare n'est pas le seul, parmi ces personnages, on peut citer Zorro, Tarzan ou Doc Savage.

Chaque super-héros va être l'incarnation d'une certaine idée du héros, travaillé et nourri par chaque nouvelle parution. Les héros ne disparaissent pas, ils se transforment et s'adaptent à leur époque et leur culture. Avant les super-héros que l'on connaît aujourd'hui, le monde a connu d'autres figures héroïques, réelles ou fictives. Que ce soit :

- Hercule : ou Héraclès est dans la mythologie grecque le fils de Zeus et d'Alcmène. Il est l'un des héros les plus populaires dans la Grèce antique.
- Gilgamesh : D'après les diverses versions, Gilgamesh, ou « celui qui a tout vu » serait le fils de la déesse Ninsun et du roi-guerrier Lugalbanda, ou celui d'un grand prêtre. « Pour deux tiers il est dieu, pour un tiers il est homme ». Toujours représenté comme hors du commun, dans *Gilgamesh et Agga*, sa représentation sur les murailles d'Uruk suffit à effrayer l'armée de Kish.

- Samson : est un héros de la Bible. Son histoire est écrite dans le *Livre des Juges*.

Il est intéressant de noter que les personnages de Hercule ou Gilgamesh ont également été retranscrits sous forme de super-héros de comics. Une fois ceux-ci passés, ils laissèrent la place à d'autres tels que :

- Le roi Arthur, Arthur Pendragon est un seigneur breton. La légende veut qu'il aurait, avec son épée Excalibur, coordonné la défense des peuples celtes face aux envahisseurs germaniques. Cette légende se serait notamment développée au XII^e siècle avec l'*Histoire des rois de Bretagne* ou l'*Historia regum Britanniae* écrite par Geoffroy De Monmouth.
- On peut citer encore Vercingétorix, un personnage historique, il est d'origine Celte et Arverne. Il fut célèbre pour avoir fédéré de nombreux peuples gaulois et leurs chefs afin de tenter de repousser les envahisseurs romains dont le général était Jules César. Vercingétorix est vaincu à Alésia en 46 avant J.C.

Plus tard, en Amérique, on voit apparaître dans les « *pulps magazines* », deux personnages marquants y sont souvent associés comme précurseurs des super-héros contemporains, à savoir Tarzan en 1912 et Zorro en 1919. C'est dans cette relève constante que renaissent les héros. Si les super-héros naissent aux États-Unis plutôt qu'ailleurs, c'est comme l'évoque Jean-Philippe Zanco, en citant Alexis de Tocqueville dans *La société des super-héros*, en rappelant que les États-Unis d'Amérique sont un pays « de l'égalité des conditions et que le super-héros incarne ce que le philosophe John Rawls nomme "la première vertu des institutions sociales, comme la vérité est celle des systèmes de pensée" ; autrement dit la justice³⁰ ». Le super-héros est justicier, sauveur et animé d'une forte conscience communautaire.

1.4. Les super-héros internationaux

Nombreux sont les grands noms du comics ayant des origines d'Europe de l'Est ou d'Europe centrale comme les célèbres Martin Goodman, dont les parents étaient lituaniens, Jack Kirby qui avait des origines autrichiennes ou encore Stan Lee qui avait des origines roumaines. Il est donc normal de voir dans les récits de super-héros des développements et des intérêts à partager de la diversité culturelle dans leur contenu.

Si le phénomène des super-héros est né aux États-Unis, il a su s'étendre et toucher d'autres

30 ZANCO Jean-Philippe, *La société des super-héros*, Paris, Ellipses Marketing, coll. « Culture pop », 2012, 176 p., p 4.

pays. La diversité multiculturelle des personnages se retrouvait déjà dans les comic-books américains avec par exemple, des personnages comme Black Panther du Wakanda, un pays imaginaire d'Afrique en 1966 ou, dans l'équipe des X-Men, des personnages dont le Russe Colossus ou l'Allemand Diablo apparus tous deux en 1975. Cependant, on retrouve ce type d'archétype dans de nombreux autres pays que nous évoquerons dans cette partie. Les origines des personnages présents dans cette liste sont parfois fictives ou celles de leur pays de publication. Cet aspect international souligne l'impact de ces personnages qui ont su inspirer de nombreux auteurs et dessinateurs à travers le monde et à travers le temps.

Les super-héros européens

Dans les multivers présents dans les récits de comics se situent plusieurs « Terres » sur lesquelles se développe une réalité différente. Chaque « Terre » est numérotée afin que le lecteur puisse identifier l'univers de la planète sur laquelle se développe le récit. Une équipe spécifique de super-héros européens a vu le jour en décembre 2000 créée par Paul Jenkins et Jae Lee. Ce regroupement de super-héros européens aussi appelé « SHE » pour : *Super Heroes of Europe* se développe dans les récits de Terre-616. Selon le récit, cette équipe de super-héros a été créée par les nations européennes pour protéger le continent et apporter la paix. On y retrouve de nombreux super-héros. Les membres actifs de cette équipe sont : Tricolore, une héroïne française, Dragon rouge, une héroïne britannique, Oracle, une héroïne grecque, Magma ou Sven, de citoyenneté suédoise, Gunnar, un personnage islandais, Amazone, une héroïne de citoyenneté ukrainienne et Marcel Deflandre alias Cerveau Belge.

En France

Dans la littérature française on pouvait trouver dès 1910 des personnages de fiction tel que Fantômas qui a eu un grand succès auprès du public. Adapté en romans, films, livres audio, séries, feuilletons radiophoniques ou bandes-dessinées, le personnage était un génie du crime dont les crimes étaient parfois basés sur des faits divers réels comme on le retrouve chez les super-héros plus contemporains.

En France, quelques super-héros étaient populaires mais se sont fait oublier par le public tels que : Nyctalope en 1911, un détective possédant un cœur artificiel lui permettant de vivre plus longtemps et une paire de lunettes qui lui donne la possibilité de voir dans la nuit ; Fantax créé en 1946, ce justicier masqué affronte le crime organisé, c'est certainement le super-héros français le plus populaire de cette liste ou encore Fulguros, créé en 1947, ce personnage possède une force

surhumaine et est omniscient grâce à son laboratoire secret. Ces personnages ont largement perdu en popularité. Cette disparition du podium s'explique notamment dans la bande-dessinée *La Brigade chimérique* de Serge Lehman et Fabrice Colin mettant en scène différents personnages super-héroïques européens, nous voyons ces personnages changer de camp durant la Seconde Guerre mondiale. Nous pouvons citer ici le créateur du super-héros français Nyctalope, Jean De La Hire qui a perdu en popularité après sa collaboration sous l'occupation allemande ; cet événement a amené son œuvre à être oubliée du public.

En 1969, le personnage Rahan est un succès dans la bande-dessinée française. La popularité des récits du personnage a influencé d'autres créatifs de la pop culture en France. En effet, nous pouvons retrouver des liens communs tel qu'un personnage nommé Rahan dans la série d'animation *Silex and the City*, ou encore le nom du groupe de rock Les Wampas, inspiré des chauves-souris du même nom dans la série *Rahan*. Aujourd'hui, certains super-héros français sont toujours populaires tel que Nightrunner apparu pour la première fois en 2010 sous la plume du scénariste David Hine que nous avons eu la chance d'interviewer dans le cadre de cette recherche. L'histoire de ce personnage est très intéressante, en effet, Bilal Asselah, le vrai nom du personnage masqué Nightrunner est d'origine algérienne et de confession musulmane sunnite. Le personnage est recruté par Batman pour représenter « Batman Inc » en France. Ses origines et sa confession religieuse ont suscité de vives réactions des conservateurs américains, plaçant le comics comme porte-parole de certains tabous dans nos sociétés. À ce propos, lors de notre entretien, David Hine en répondant à la question « *did you ever think that your work would have such an impact on people (especially for Nightrunner) ?* » nous a indiqué :

« Not really. What I hope for is that people will be entertained by the work. If it makes them think a bit that's a bonus. I was very pleased with the reception that Nightrunner inspired in France. I also had a good response to Daredevil : Redemption, which was based on a true-life case of three young men who were convicted of a murder they didn't do. The story ended up being an attack on the death penalty in America. They still have the death penalty but a few people seemed to change their minds as a result of reading that comic. One guy even contacted me to say he followed a career as a lawyer because of it. That was very gratifying. »

Le scénariste nous confie ici que ses œuvres ont su inspirer les lecteurs à travers le personnage de Nightrunner et de ses origines mais aussi par le scénario du comic Daredevil

Redemption qui évoque des accusations injustifiées, ce qui a amené ce comic à être utilisé comme une critique de la peine de mort aux Etats-Unis. Les polémiques autour de ces personnages et de ce qu'ils suscitent sont pertinentes et révélatrices de nos sociétés et de leur fonctionnement. Une fois encore, il est intéressant de souligner le véritable pouvoir des super-héros qui consiste à permettre à chaque lecteur de s'identifier.

Penchons-nous maintenant sur le personnage Superdupont. Créé par Jacques Lob et Marcel Gotlib en 1972, le personnage est une caricature du patriotisme des super-héros de l'Âge d'or et particulièrement de Superman. Créé sous forme parodique, il est chauvin et ne répond pas au carcan du culte du corps largement présent dans les comic-books. Dans *Mythologies du super-héros. Histoire, physiologie, géographie, intermédialités*, nous pouvons lire à son propos : « il concentre en sa personne tous les clichés, tous les poncifs qui renvoient à la culture et à la tradition française³¹ ». Ce personnage permet à ses auteurs par ses aspects absurdes de mettre en avant la fin d'un idéalisme et l'avènement des Trente Glorieuses. Marcel Gotlib évoque à son propos dans *Ma vie en vrac*,

« Notre rêve, avec Lob, c'était de trouver visuellement une mise en page proche des comics américains. Avec un dynamisme terrible, comme le Batman de Bob Kane ou de Neal Adams, qui a aussi dessiné les X-Men, Green Lantern et les Avengers. »

La collaboration entre Marcel Gotlib et Neal Adams a permis aux deux auteurs de parodier leurs gouvernements respectifs, dans une Amérique de Reagan décriée en opposition au côté chauvin français. Dans ces aventures, le personnage parodique est amené à rencontrer différents présidents de la République Française. Les histoires ne parlant pas directement de politique, cela ne posait pas de problème. Aussi, le personnage a des opinions politiques liées à chaque changement de présidents dans ces aventures. En 1982, Superdupont rencontre Superman dans un comics où celui-ci est renommé « Zipperman ». Cette alliance humoristique a permis une véritable reconnaissance du personnage Superdupont grâce à la participation du grand nom du comics Neal Adams. Neal Adams est un artiste et scénariste de comic-books. Son travail émérite a été officiellement félicité lorsqu'il a été ajouté aux *Will Eisner Award Hall of Fame* en 1998 et au *Jack Kirby Hall of Fame* en 1999, des prix de l'industrie de la bande dessinée.

31 « François-Emmanuel BOUCHER, Sylvain DAVID, Maxime PRÉVOST, dirs, *Mythologies du super-héros. Histoire, physiologie, géographie, intermédialités* », David Peyron, Questions de communication p. 153, [Consulté le 31 mars 2017] <http://questionsdecommunication.revues.org/9882>

En Suisse

La Suisse a également eu son propre super-héros. Weisse Kreuz, alias la Croix Blanche traduit de l'allemand, a fait sa première apparition en décembre 2000 dans Sentry #4. Ce personnage portait un costume distinctif, à l'instar de Captain America et sa bannière étoilée, on pouvait voir sur le costume du super-héros suisse une grosse croix blanche sur un costume rouge. Si les stéréotypes ont particulièrement été mis en avant, les super-pouvoirs de ce personnage ne sont pas définis, l'encyclopédie Marvel ne lui a pas non plus répertorié de super-pouvoir. Ce personnage fait partie de l'équipe des Super-Héros d'Europe.

Alliances internationales de super-héros

Les associations de personnages sont prolifiques dans l'univers super-héroïque. Au même titre que pour les super-héros les plus populaires aux États-Unis, différentes alliances de super-héros se sont formées comprenant des héros du monde entier. Nous pouvons citer l'équipe des *Global Guardians* apparue en 1982, *Outsiders* en 1983, *Justice League International* en 1987. Ces équipes de super-héros internationaux visent à promouvoir la paix dans le monde. Il est intéressant de noter une volonté des auteurs de décupler la puissance à une échelle mondiale. Partout dans le monde les super-héros sont omnipotents et omniscients.

Au Canada

La proximité avec les États-Unis a certainement contribué au grand nombre de personnages d'origine canadienne. Par ailleurs, les personnages les plus populaires sont Wolverine, le X-Men au squelette et griffes en adamantium³² et Deadpool l'anti-héros ayant récemment eu un biopic au cinéma. Nous pouvons également citer Captain Canuck apparu pour la première fois en 1975, ou Northguard apparu en 1984, tous deux portant fièrement un costume dévoilant une feuille d'érable. En outre, l'équipe Alpha Flight est la première équipe de super-héros canadienne.

En Inde

L'Inde a également ses super-héros tel que Super Indian de l'éditeur indien Raj Comics. Nombreux sont les personnages de cette maison d'édition. Nous pouvons citer Nagraj apparu pour la première fois en 1986 qui serait tiré du folklore indien, inspiré par le mythe des serpents métamorphosés ; Bhokal un prince guerrier légendaire ; Super Commando Dhruva aussi appelé Capitaine Dhruva, créateur d'une organisation de lutte contre le crime ; Bankelal apparu en 1987,

32 Matériau en alliage imaginaire utilisé dans les comics. Sa particularité est sa très haute résistance.

qui fait partie des quatre bandes dessinées les plus vendues en Inde.

En Afrique

Le super-héros africain le plus populaire de ces dernières années est Black Panther. Cette popularité découle du large succès rencontré par le film sorti en 2018 sur l'origine de ce personnage. L'engouement autour du film a été tel que le film a surpassé au box-office le film *Titanic*. Pour de nombreuses revues critiques, la représentation du super-héros et de la ville imaginaire dans laquelle il évolue nous montre une Afrique forte, indépendante, affranchie de son héritage colonial dont l'éclat est mis en avant dans une ville futuriste ayant conservé ses traditions. La ville imaginaire du Wakanda devient alors symbole de cette émancipation. Cet imaginaire autour de la ville n'est pas sans rappeler la ville de Métropolis dans laquelle évolue Superman.

Les luttes sociales de la communauté afro-américaine encore actuelles avec le phénomène *Black Lives Matter* dénote les problématiques présentes dans notre société. Comme à l'époque de ses origines dans les comics, le personnage Black Panther répond à une attente de diversité dans un besoin d'identification collectif. Pour Michel Bampély, chercheur en sciences sociales, « Ils ont eu un temps d'avance en s'inspirant des revendications des minorités. Le héros blanc qui vient sauver le monde tout seul, ça ne marche plus ! » Comme l'indique Monika Swamipersad, à propos du film Black Panther,

« It is inequitable that African Americans are underrepresented in American motion pictures in general and in this specific case in Marvel Studios films. In a country that consists of a multifaceted population it is vital to include this same variety on screen. The necessity for people to relate to characters is not well-understood by people who do not have the same issue since they have been exposed to a considerate amount of representation of themselves onscreen. Throughout history, films have been a cultural reflection of the way other ethnicities were viewed. [...] Moreover, recent developments show that directors integrate themes that refer to the African American hardships. As far as the American Dream, the journey to freedom has made quite a progress which is visible with the release of Black Panther, Marvel's first African American superhero as a protagonist. It has been a long, hard road for African Americans but movies such as Black Panther proved Upward

*Mobility*³³. »

Les Afro-américains étaient sous représentés dans les films de super-héros. Nous constatons à travers cette œuvre, que le cinéma a pour volonté d'intégrer ces personnages au premier plan et ainsi de célébrer la diversité culturelle américaine. Le succès de ce personnage a inspiré une nouvelle génération de réalisateurs et scénaristes qui ont mis en scène des super-héros protecteurs de l'Afrique. Parmi ces nouveaux héros, nous pouvons citer Scarf, lycéen le jour et super-héros la nuit. Ce personnage dénonce et combat le trafic d'enfants.

Nous pouvons également citer le super-héros Kwezi, un jeune homme habitant dans un squat, luttant contre la corruption et la défense des personnes atteintes d'albinisme. Également dans cette lutte, nous pouvons citer le personnage Super Albinos créé artificiellement par un scientifique étant lui-même albinos pour défendre cette cause. Il est notable qu'en Afrique subsaharienne le fait d'être atteint d'albinisme suscite de nombreuses discriminations. À ce propos, Ikponwosa Ero, spécialiste de l'albinisme, nommée en 2015 par l'ONU, a indiqué « de toutes les régions du monde, l'Afrique subsaharienne est la plus hostile pour les albinos ». Il était donc nécessaire d'avoir des personnages faisant face à ces persécutions.

Les archétypes sur lesquels se forment ces nouveaux super-héros se rapprochent davantage de ceux des super-héros du *Golden Age*. Loin des problématiques intergalactiques, ces héros font face à des enjeux sociaux en choisissant toujours de respecter la voie morale. Comme souvent, l'image et la symbolique des super-héros prennent forme pour défendre des idéaux de justice et de liberté. Cette volonté est mise en évidence par les auteurs de ces récits qui continuent d'utiliser l'outil « super-héros » pour dénoncer et mettre en avant des problématiques sociétales. Comme le rappelle Jide Martin fondateur de la *start-up* nigérienne Comic Republic, le souhait de ces créations est de « transmettre certaines valeurs à une génération qui n'a plus confiance en la religion et le gouvernement [...] je me suis dit que je pouvais utiliser les super-héros pour y parvenir ».

En Israël

Apparue en 1980 dans *Incredible Hulk #250*, Ruth Bat-Seraph aussi appelée Sabra, est une super-héroïne mutante israélienne de confession juive. Dotée d'une super-force, d'une endurance surhumaine ainsi que des talents de vitesse et d'agilité, elle est également un agent du Mossad. Son emblème distinctif est une étoile de David. Elle est un membre de l'équipe des super-héros Super-

33 SWAMIPERSAD Monika, *The Contribution of Marvel Studios' Black Panther to the portrayal of African Americans on screen*, Thèse, Engelse taal en cultuur, 2018, p. 33.

Agents israéliens. Ce personnage rencontrera les X-Men lors de différentes aventures. En outre, elle est amenée à faire une alliance avec le Arabian Knight alias Abdul Qamar malgré leur mésentente. Ces deux personnages mettent en évidence les tensions du Proche-Orient.

En Arabie Saoudite

Arabian Knight dont l'alter ego est Abdul Qamar est un héros combattant le crime au Proche-Orient. Plusieurs personnages ont endossé le rôle de Arabian Knight. À son origine, le personnage était décrit comme descendant d'un héros musulman légendaire qui avait emprisonné des démons dans leurs tombes. Sa première apparition est dans *Incredible Hulk #257* en 1981.

Au Pakistan

Burka Avenger est une super-héroïne pakistanaise qui est apparue pour la première fois en 2013 dans une série animée. Visant un jeune public, cette série comique est aussi éducative. L'héroïne est une maîtresse d'école qui souhaite sauver son établissement menacé de fermeture par des talibans s'opposant à l'éducation pour les femmes au Pakistan. Une fois en costume de super-héroïne, elle vient en aide aux gens faisant face à des problématiques sociales telles que l'accès à l'éducation, la vaccination contre la polio ou l'émancipation des femmes.

Le concept de son costume vise, selon son créateur Haroon Rashid, à intéresser les Pakistanais : « un costume proche des super-héroïnes américaines n'aurait pas marché au Pakistan ». Ce costume de super-héros n'est cependant pas une réelle burka, il intègre un *design* de costume de ninja. Son costume lui permet de mettre en scène sa double identité. Ses armes sont des livres et des crayons, utilisés ici comme métaphores de son combat pour l'accès à l'éducation. Les sujets soulevés par cette super-héroïne mettent en évidence des problématiques sociétales au Pakistan. En effet, le Pakistan fut classé en 2014 par le Forum Économique Mondial comme le second pire pays au monde concernant l'égalité des sexes. Ces inégalités ont de lourdes conséquences notamment pour les femmes qui ont l'un des plus faibles niveaux scolaires au monde.

Chez les super-héros Pakistanais, nous pouvons également citer Kumail Rizvi. Ce personnage est une version de Superman qui arrive au Pakistan au lieu d'arriver dans l'État du Kansas aux États-Unis. Élevé dans la culture musulmane, le personnage fait face au terrorisme et aux relations entre l'islam et l'Occident. Il est intéressant de noter ici cette volonté des auteurs de recréer l'histoire du premier super-héros. Comme dans le récit *Superman : Red Son*, dans lequel Superman arrive en Union soviétique, le développement du personnage dans un tout autre environnement

fascine et permet un développement scénaristique original.

En Chine

Dès 1944, Chu Fook Hing, un sino-américain, présente La Tortue Verte. Ce personnage aide les Chinois contre les envahisseurs japonais. Le visage du super-héros a toujours été masqué. Selon la légende, le scénariste souhaitait faire de ce personnage un héros chinois mais l'éditeur en charge de ce comics ne souhaitait pas un personnage chinois, pensant que le marché ne répondait pas à ce critère. On peut noter plus récemment l'émergence de nouveaux personnages à succès tel que le Superman de Gene Luen Yang, un scénariste né aux États-Unis de parents immigrés chinois qui lui ont transmis cette culture asiatique. Reprenant les aventures et l'évolution du personnage de Superman, il a rapidement été remarqué par DC Comics où il a écrit de nombreux épisodes de : *Superman : L'homme de demain* et *Superman : Le Règne de Savage*, de la collection « DC Renaissance ». Gene Luen Yang a écrit la série New Super-Man avec un héros chinois qui a tenu deux ans et vingt-quatre numéros.

En 1980, Marvel publie le personnage The Collective Man qui associe plusieurs frères Sun, Chang, Ho, Lin et Han Tao-Yu. Leur pouvoir est la capacité de fusionner en un seul corps. Également, le personnage peut devenir géant en utilisant la force de millions de Chinois. Cette formation de personnages alliant leur force n'est pas sans rappeler la vision communiste présente à cette époque.

En 2009, un collectif d'artistes et scénaristes a publié un ouvrage nommé *Secret Identities: The Asian American Superhero Anthology*, une collection de romans graphiques et d'histoires de super-héros regroupant de nombreux auteurs d'origines asiatiques. Dans la section « à propos » de cet ouvrage, nous retrouvons le descriptif suivant :

« What if we told you a tale about a quiet, unassuming guy with black hair and thick glasses? He's an immigrant, who's done his best to fit in to a world that isn't his one very different from the land of his birth. He's got a hidden side to himself that he can't quite bring himself to show, not even to the popular girl he's got a huge crush on. If only she knew who he really was—what he could really do—she'd be amazed, he thinks. If only she knew. If only everyone knew... »

On retrouve dans ce descriptif des similitudes avec les codes d'écritures des X-Men mettant

en scène des personnages essayant de s'intégrer dans une société ainsi que la personnalité de Peter Parker alias Spider-Man, un jeune homme auquel tout le monde peut s'identifier.

Aujourd'hui, les guerres commerciales des grandes maisons d'édition poussent les entreprises à se renouveler. L'entreprise Marvel, suite à son partenariat avec Netease, une entreprise chinoise travaillant sur Internet et sur les jeux vidéo, a dévoilé de nouveaux super-héros chinois. Il n'était pas rare de voir des personnages asiatiques dans les comics, comme mentionné plus haut, cependant, ces personnages occupaient souvent des rôles secondaires ou de méchants, il était donc nécessaire de faire de ces héros des personnages principaux. Ces nouveaux super-héros visent à raconter des histoires autour de la culture chinoise et sont écrits et dessinés par des artistes d'origine chinoise.

Au Japon

Le Japon a lui aussi son lot de super-héros, qui sont, dans les mangas. Créé par Katsushika Hokusai, le terme « manga » se traduit littéralement de « *man* » qui signifie « divertissant » et « *ga* » qui veut dire « image ». On situe l'invention du terme à la charnière du XVIII^e et du XIX^e siècles. Au Japon, le terme manga veut dire bande dessinée. Ces héros, venus du Japon, ont également de nombreuses vertus, ils se distinguent cependant des super-héros américains pour plusieurs raisons. La première étant l'ancienneté des super-héros américains, dont la popularité s'est fait sentir dès 1938, alors que le style manga a eu une forte influence dans les années 1970. La seconde raison est le style graphique, différent de l'esthétique habituelle du comic-book. La troisième raison s'attache aux codes instaurés par les super-héros américains comme les valeurs morales qui sont basées ici sur les valeurs japonaises, telles que l'amitié, l'effort, la victoire, ou encore les costumes qui se distinguent fortement de leurs homologues occidentaux. Dans les mangas, les valeurs citées sont la devise de Weekly Shōnen Jump ou Shōnen Jump, un magazine de prépublication de mangas hebdomadaires.

Shōnen Jump a été créé en 1968 et poursuit ses publications encore aujourd'hui. Ce magazine concerne les *shōnen* qui signifie « adolescent » en japonais. Il est utilisé pour désigner un type de manga pour jeune garçon. Il est opposé au mot *shōjo*, qui, lui, désigne le manga pour fille, écrit par des femmes.

On peut voir dans les mangas certains aspects graphiques empruntés aux comic-books américains mais aussi à Walt Disney. En effet, le mangaka Osamu Tezuka a créé des traits définissant le mouvement, donnant naissance aux mangas modernes. Après la Seconde Guerre mondiale, le Japon est sous l'occupation américaine. Les mangakas reçoivent à cette époque une

forte influence des « *comic strips* ». Un mangaka est un créateur de manga, il peut être scénariste, dessinateur ou encore endosser ces deux rôles. Les *comics-strips* étaient traduits et propagés dans la presse quotidienne japonaise. Le plus grand succès d'après-guerre a été Sazae-san. Son format *strip*, à la verticale, raconte l'histoire de la vie d'une famille japonaise de l'après-guerre. Ce succès est dû à Machiko Hasegawa, une *mangaka* japonaise du XX^e siècle. La première parution de Sazae-san date du 22 avril 1946 et l'adaptation en animé a eu sa première diffusion en 1969. Aujourd'hui, Sazae-san est encore produite et diffusée.

Les années 1970 sont donc charnières pour les mangas, leur succès se développe en Occident, notamment à la télévision dans les dessins animés avec des personnages comme Capitaine Flam, Albator, Les Chevaliers du Zodiaque et Son Goku de Dragon Ball créé et scénarisé par Akira Toriyama. Dragon Ball est publié pour la première fois dans le magazine Weekly Shōnen Jump de 1984 à 1995. L'édition française est publiée par Glénat en 1993. L'importance du phénomène Dragon Ball s'est traduite par ses ventes dépassant les trois cent millions d'exemplaires. Dans le monde, le shōnen est devenu un phénomène culturel international. L'influence internationale du manga s'est fait ressentir jusque dans l'univers comics, comme on peut le constater avec la série de comics Marvel Mangaverse créée en 2002. Ces comics se déroulent dans une réalité alternative où le style graphique est travaillé sur les codes mangas. Il est notable que cette série visait à attirer les fans de manga vers le format comics. Il y a donc eu une influence mutuelle entre les mangas et les comics ce qui renvoie au concept d'autoréférentialité constant de la culture pop que nous aborderons plus tard. L'influence forte des personnages de manga s'est fait ressentir durant cette étude lors du questionnaire, nombreux sont les participants ayant évoqué leur attachement pour des figures héroïques venant des mangas et notamment celles de l'univers *Dragon Ball*. Aujourd'hui, les héros de manga et les valeurs instaurées par ceux-ci bénéficient d'une forte influence au même titre que celles des super-héros américains.

Actuellement, dans l'univers du manga, un personnage en particulier met en scène les codes de construction de l'archétype du super-héros. Ce manga est One Punch Man. Scénarisé par ONE, ce manga met en scène un super-héros déprimé, si puissant qu'il ne trouve plus de plaisir et d'adrénaline au combat. On retrouve dans ce manga les codes des super-héros américains, le costume, les super-pouvoirs et le sens de faire la justice.

Cette fascination pour les super-héros qui n'était au commencement partagé que par un petit nombre d'amateurs isolés est aujourd'hui animée d'une popularité internationale. C'est un nouveau monde d'idoles devenues figures centrales de la culture populaire. Les idoles qui y sont

représentées ont aussi influencé d'autres pays du monde. Dans de nombreux pays, le modèle archétypal du super-héros a su se développer, prenant en compte leur environnement, les auteurs de chaque pays retranscrivent leurs récits au travers de ces personnages transcendants. Les références mythologiques y sont nombreuses et nous y retrouvons des surhommes affrontant le mal et faisant des sacrifices afin de préserver la vie des Hommes sur Terre.

2. LA POLITIQUE COMME VÉRITABLE SUPER-POUVOIR

Le lien entre super-héros et politique est fait de plusieurs facteurs : le contexte historique de leur création qui constitue une base forte dans l'imaginaire que l'on donne aux super-héros, les imprégnations de valeurs et de morales qui caractérisent les personnages et le *soft-power*, récurrent à la culture américaine et à la volonté de transmettre un message engagé. Mais alors, quelle compréhension pouvons-nous avoir des histoires de super-héros, quel est l'impact de cet imaginaire dans le cadre d'une analyse politique ? Nous verrons dans cet axe politique, l'impact du *soft-power* permettant d'intégrer des idées politiques dans la culture, la présence du gouvernement constante ainsi que la dualité de pouvoir entre la politique et le corps des super-héros. L'objectif de cette partie est de mettre en exergue l'imaginaire et la réalité politique qui sont véhiculés à travers ces personnages, évoluant conjointement avec nos sociétés. Ces différents facteurs font des super-héros des outils politiques, se développant aussi bien avec que contre les pouvoirs en place, ils retranscrivent un panel où chaque individu peut s'identifier. Cette partie nécessite de s'appuyer sur la frise chronologique suivante :

Frise chronologique de l'évolution historique des super-héros et des États-Unis

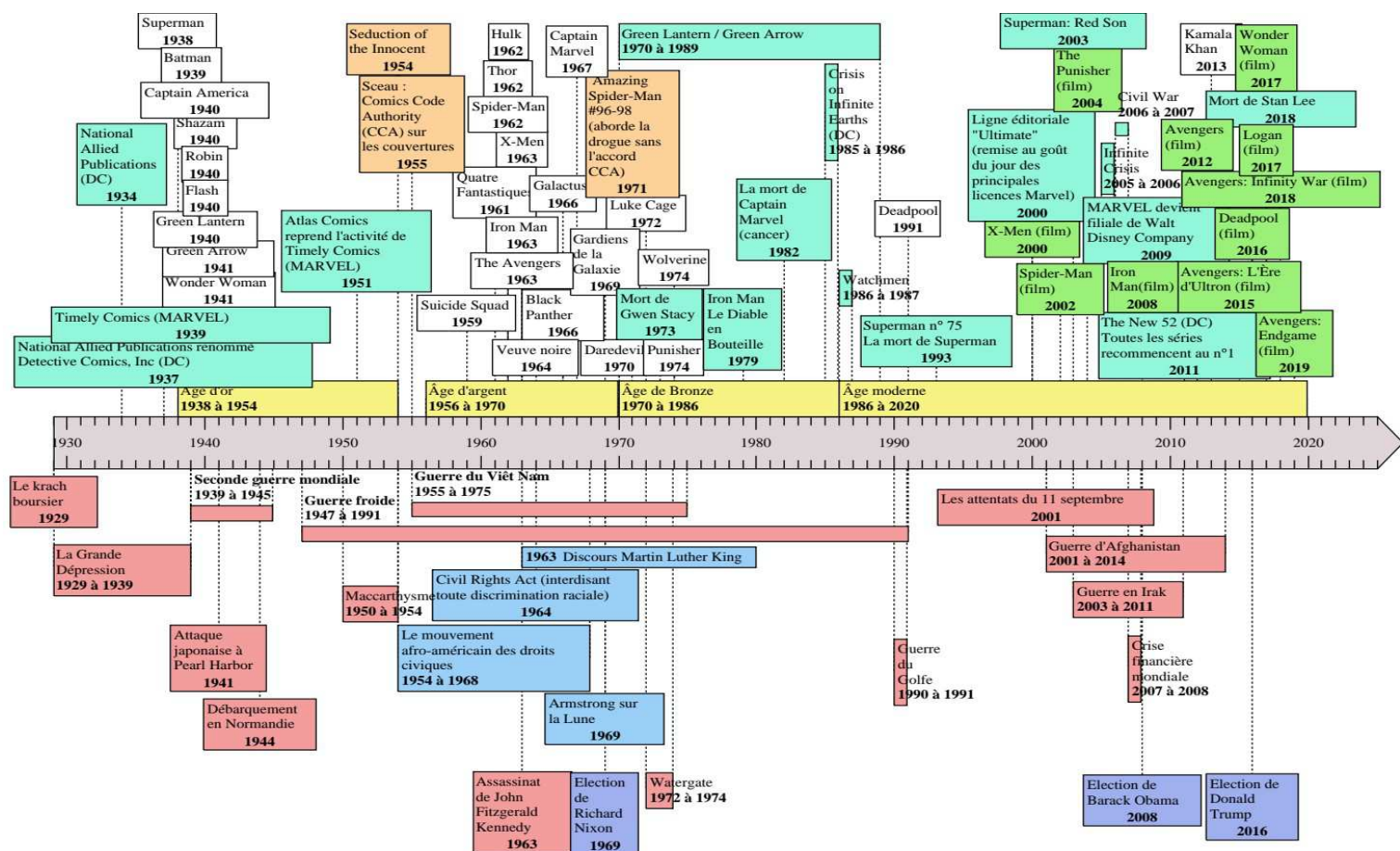


Tableau 1: Légende - Frise chronologique de l'évolution historique des super-héros et des États-Unis

Légende	
Couleur	Correspondance
Blanche	Dates d'apparitions des super-héros populaires
Cyan	Évènements marquants dans l'univers des comic-books
Jaune	Grandes évolutions du genre (comics et super-héros)
Rouge	Grands évènements historiques qui ont marqué l'Histoire Américaine et mondiale
Violet	Présidents qui ont été intégrés dans l'univers des comics
Orange	Évènements en lien avec la censure du CCA
Vert	Films de super-héros au box-office et qui sont évoqués dans cette recherche
Bleu	Grands évènements historiques qui ont marqué l'Histoire Américaine et mondiale

2.1. Contexte Historique

Afin de comprendre, au moins en partie, la société dans laquelle vit le lecteur et l'imaginaire de la société, nous allons aborder les différents âges des comic-books et leurs particularités. Le premier âge se situe entre 1938 et 1950, cette période a ouvert ce qu'on a appelé plus tard « l'Âge d'Or » ou *Golden Age* des super-héros.

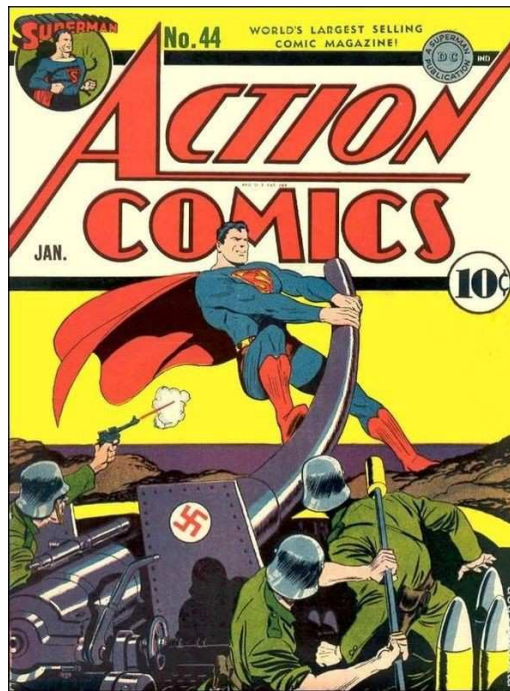


Illustration 1: Action Comics #44

Les super-héros, à cette époque, apportaient aux lecteurs une réponse aux incertitudes et un moyen de s'évader d'une période de crise dans leur société. Tout a commencé avec l'arrivée du premier super-héros en juin 1938. La maison d'édition National Allied Publication décide de lancer un nouveau comic-book appelé « Action Comics » dans lequel apparaît le premier super-héros, Superman, créé par Joe Shuster et Jerry Siegel. Les deux créateurs de Superman étaient à l'époque deux jeunes gens qui se faisaient maltraiter par des voyous et c'est dans la création du personnage de Superman qu'ils vont pouvoir se venger de leurs bourreaux. La justice est une part importante de la figure du super-héros. Le succès du premier comic-book de Superman a été tel que plus d'un million d'exemplaires de la revue Action Comics ont été vendus. Depuis l'apparition du premier super-héros, leur image n'a cessé de proliférer en un imaginaire toujours plus important. La Seconde Guerre mondiale éclate en 1939 soit un an après la naissance de Superman. C'est donc au lendemain de leur création que les super-héros intègrent la guerre dans leurs récits.

Si Superman, ou de son nom kryptonien Kal-El, vient d'une autre planète, il parvient

rapidement à s'intégrer et obtient, grâce à ses parents adoptifs, un nom plus commun pour le Kansas, Clark Kent. Cette histoire d'immigration est également celle de nombreux créateurs de comics. Tout comme les deux créateurs de Superman, de nombreux scénaristes, dessinateurs ou encore éditeurs de comic-books sont juifs, on peut notamment citer Martin Goodman, Will Eisner, Joe Simon, Bob Kane, Jack Kirby ou encore Stan Lee, tous des grands noms de l'industrie des comics, tous ayant des valeurs fortes contre le nazisme. Représentant des minorités, ils ont su, à travers leurs différents personnages, mettre en avant les valeurs d'espoir humaniste et de foi en ce qui est juste, notamment dans un contexte historique de guerre. Il est conscient et accepté par les auteurs de comics d'utiliser le comics pour faire passer un message.

« World War II had a significant impact on comic-books, particularly sales for the superhero genre. Comics gained in popularity during the war as inexpensive, portable, easy-to-read stories about good triumphing over evil. At the time, people needed that kind of inspirational archetype³⁴. »

Cette volonté de générer un impact chez le consommateur de super-héros a notamment été évoquée par le scénariste Dan Jurgens lors de notre entretien :

« I'd have to say that it's probably a tie between art and movies, as I tend to be a more visually oriented person. Seeing a wonderful piece of art or an incredibly compelling shot in a movie can pull the viewer right inside the work. In a way, that's what all of us artists are trying to accomplish. We want make an impact on the viewer/reader. »

Si dans leurs constructions, les histoires et scénarios de super-héros ne sont pas sans rappeler les héros de mythes plus anciens, selon Joseph Campbell, auteur du livre *Le Héros aux mille et un visages*, la structure et la composition du héros s'articule autour du « monomythe ». Présent dans toutes les mythologies du monde, le héros serait donc animé par un voyage initiatique spécifique. Ce voyage initiatique présenté sous forme de quête a été réutilisé comme technique d'écriture. Les travaux de Campbell sont influencés par la psychologie analytique et notamment par les travaux de Jung.

« La mythologie est cela tous ensemble. Mais les points de vue diffèrent selon ceux qui la jugent. Car, étudiée non pas en fonction de ce qu'elle est, mais en fonction du rôle qu'elle joue, de la manière dont elle a servi l'homme

34 RHOADES Shirrel, *A Complete History of American Comic Book*, New edition, 2008, p. 39.

dans le passé, dont elle peut le servir aujourd'hui, la mythologie se révèle tout autant que la vie, soumise aux obsessions et aux besoins de l'individu, de la race ou de l'époque³⁵. »

Aujourd'hui cette nouvelle forme de mythe a toujours un rôle bien particulier à jouer. L'imaginaire qui s'est construit autour de la figure du super-héros nous amène à une analyse politique. En tant que représentants des valeurs de paix, de justice et de liberté d'une Amérique libérale et égalitaire, les super-héros véhiculent de nombreux messages du modèle américain. Si les super-héros naissent aux États-Unis plutôt qu'ailleurs, c'est, comme l'évoque Jean-Philippe Zanco, en citant Alexis de Tocqueville dans *La société des super-héros*, en rappelant que les États-Unis d'Amérique sont un pays « de l'égalité des conditions et que le super-héros incarne ce que le philosophe John Rawls nomme "la première vertu des institutions sociales, comme la vérité est celle des systèmes de pensée" ; autrement dit la justice³⁶. » Par ailleurs, le super-héros est justicier, sauveur et animé d'une forte conscience communautaire.

« As international crises loomed ever larger in the American consciousness, comic book makers looked outward and applied their particular brand of conflict resolution to world events. Captain America's dramatic debut was a call to arms, urging the nation to unite against foreign aggression. By the spring of 1941, as the U.S. mobilization was well underway, comic-books had already gone to war³⁷. »

Souvent évoqué comme symbole de l'Amérique, Steve Rogers, alias Captain America, est une figure très représentative du patriotisme américain. C'est en 1940, dans *Captain America Comics #1*, que les lecteurs ont découvert le héros à la bannière étoilée. Véritable incarnation de l'Amérique, Captain America a pour principal ennemi Crâne Rouge, un super-vilain nazi. Captain America a été créé pour ceux qui voulaient s'engager au combat afin de vaincre Hitler. Dans les années 1940, il était commun de caricaturer le dictateur dans les cases de comics. Cette désacralisation permettait aux créateurs une grande liberté d'expression et de transcription de la guerre dans les comics. Personne n'interdisait la dénonciation directe de l'Allemagne nazie, les soldats allemands étaient reconnaissables, notamment par leurs uniformes. L'image du super-héros opposé au super-vilain nazi permettait également, à son échelle, de soutenir l'effort de guerre. Par

35 CAMPBELL, Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, trad. de l'anglais par H. Crès, Paris, J'ai lu, 2013, p. 326.

36 ZANCO Jean-Philippe, *La société des super-héros*, Paris, Ellipses Marketing, coll. « Culture pop », 2012, p. 4.

37 WRIGHT Bradford, *Comic Book Nation : The Transformation of Youth Culture in America*, Johns Hopkins University Press, 2013, p. 30.

ailleurs, que ce soit par le biais d'affiches ou de slogans, les super-héros encourageaient à acheter des bons de guerre appelés *War bonds*.

Cette forme de propagande était largement acceptée car elle occupait un imaginaire dont les alliés avaient besoin, l'imaginaire d'un sauveur qui était plus puissant que les dictateurs. De nombreuses couvertures de comics illustrent parfaitement ce message, comme par exemple la couverture de *Superman Vol 1 #17* datant de juillet 1942. On y retrouve Superman tenant d'une main un personnage représentant Hitler et de l'autre un protagoniste japonais, deux des pays de l'Axe y sont illustrés, mettant en scène une allégorie de la situation politique présente durant la Seconde Guerre mondiale. Le message était de sauver la liberté, l'ennemi commun était l'Allemagne nazie et tous les héros s'engageaient pour lui faire face.



Illustration 2: Comics de Captain America proposant d'acheter des bons de guerre

Les comics étaient à l'époque aussi publiés dans les journaux, ce qui permettait au plus grand nombre de connaître les histoires et motivations des super-héros en temps de guerre, tout le monde y avait accès et cela renforçait l'esprit communautaire d'une référence commune. On retrouve encore aujourd'hui des archives et photographies montrant des soldats américains lisant des comics pendant les différentes guerres.

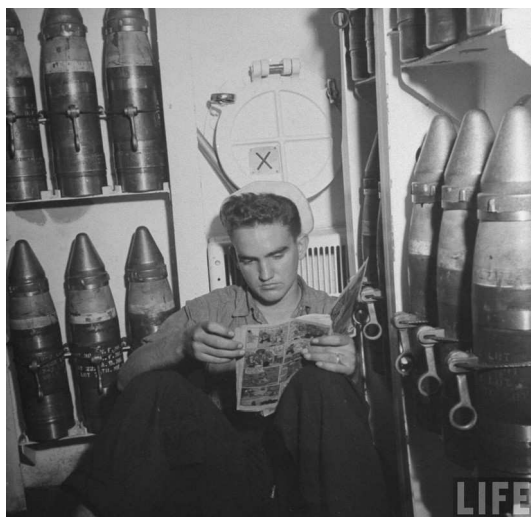


Illustration 3: Un soldat américain lisant un comics.

Si Captain America et Superman illustrent le patriotisme durant l'âge d'or des comics, ils s'inscrivent dans une lignée de personnages voulant défendre l'égalité, la liberté et les valeurs américaines, telle que Wonder Woman, figure emblématique du féminisme. La super-héroïne apparaît en 1941 dans *All Star Comics #8*. Ce personnage, créé par le psychologue William Moulton Marston est ouvertement féministe, et pour cause, les deux femmes avec qui il vivait et avait une relation polyamoureuse étaient sa femme, Elizabeth Holloway, avocate et psychologue et Olive Byrne, nièce de la célèbre féministe américaine Margaret Sanger. La tante d'Olive Byrne, Margaret Sanger, a obtenu des titres comme : « Humaniste de l'année » en 1957 ou encore le titre « National Women's Hall of Fame » en 1981. Pour l'auteur Tim Hanley, dans *Wonder Woman Unbound : The Curious History of the World's Most Famous Heroine*, Elizabeth et Olive « incarnent le féminisme de l'époque³⁸ » et on leur prête souvent l'inspiration du personnage de Wonder Woman et cette super-héroïne a un discours politiquement très engagé. La naissance des personnages Captain America ou Wonder Woman est également connexe à l'entrée des États-Unis dans la Seconde Guerre mondiale et à l'évènement de Pearl Harbor en décembre 1941 c'est donc, historiquement, un moment charnière dans l'histoire des États-Unis.

En outre, la Seconde Guerre mondiale est aussi une période où les femmes s'engagent massivement dans des métiers d'hommes pour soutenir l'effort de guerre. Plus de trois cent cinquante mille femmes américaines servent leur pays dans les forces armées américaines aussi bien sur place que dans des pays étrangers et soixante-cinq mille infirmières américaines s'engagent

³⁸ HANLEY Tim, *Wonder Woman Unbound: The Curious History of the World's Most Famous Heroine*, Chicago Review Press, 2014, p. 12,

pour sauver des vies. De nombreuses femmes prouvent leur héroïsme telle que l'équipe d'aviatrices de la Women Airforce Service Pilots, aussi appelée WASP, intégrant des femmes célèbres de la Seconde Guerre mondiale comme Nancy Harkness Love ou encore Jacqueline Cochran, qui a été la première à passer le mur du son et qui est également inscrite au « National Women's Hall of Fame ».

Il était donc primordial d'avoir un personnage féminin sortant du lot et faisant preuve de bravoure et de courage durant cette période de guerre. Tout le monde pouvait trouver dans les super-héros une figure représentative d'engagement durant l'âge d'or. À cette époque, les comics de Wonder Woman, de Captain America ou de Superman se vendaient alors par millions d'exemplaires. La fin de la guerre a laissé un temps calme chez les super-héros, les ventes de comics ont chuté notamment pour les personnages utilisés principalement dans un contexte de guerre tel que Captain America.



Illustration 4: Women Airforce Service Pilots

Les années 1950 marquent également l'arrivée d'une période de censure dans les comics. En 1954, des dénonciations de nocivité des contenus sont tenues par Frederic Wertham, un psychiatre auteur de *La séduction de l'innocent*. Cet ouvrage dénonce les comic-books comme responsables de la délinquance juvénile. Ces accusations ont amené à la création du *Comic-books Magazine Association of America* qui crée à son tour la *Comic-books code Authority (CCA)*. C'est une charte d'autorégulation des contenus. Les éditeurs adhérents soumettaient leurs publications futures au CCA qui vérifiait, selon un ensemble de règles instaurées, la conformité du contenu. La CCA a largement limité la liberté d'expression présente autrefois dans les comics.

La Guerre Froide, de 1947 à 1991, marque une nouvelle ère pour les super-héros. Nombre

d'entre eux perdent en popularité mais l'état de crise ambiant de la course aux armements nucléaires pèse sur la conscience collective. Dans ce contexte de tension, de nouveaux personnages vont émerger. Les auteurs Juliette Vion-Dury et Pierre Brunel écrivent à ce sujet :

« Façonnées à l'ère atomique, aux heures les plus sombres de la Guerre froide, ces nouvelles entités figeaient les angoisses d'une société éduquée depuis les années quarante dans le spectre de la guerre technologique. De fait, il n'était pas surprenant que des super-héros soient présentés comme des mutants ou du moins, leur origine était étroitement associée à un imaginaire de la mutation : atomes, lasers, particules, rayons (X, Gamma, cosmiques), manipulations génétiques, technologies extraterrestres, régénération³⁹... »

De 1956 à 1970, c'est le renouveau du genre, parfois appelé « Âge d'Argent » ou « *Silver Age* ». Les histoires de super-héros laissent la place aux phantasmes de science-fiction. C'est le renouveau du genre, cette ère est considérée comme celle de l'innocence, faite d'optimisme et de fantaisie. Les criminels qui étaient combattus dans le « *Golden Age* » laissent place dans cette période à des monstres et autres extraterrestres. Cette fascination pour les extraterrestres est connexe à la conquête de l'espace et au lancement du programme Apollo en 1969, qui amène aux premiers pas d'un être humain sur la Lune. Mais c'est également une période où de très nombreux personnages emblématiques dont Les Quatre Fantastiques en 1961, Thor, Hulk et Spider-Man en 1962, Iron Man ou encore les X-Men en 1963 font leur apparition. Pour Pierre-José Billotte dans *Nous deviendrons immortels : super-héros, scientologues, transhumanistes, etc*, à propos de la science-fiction :

« Donc, la science-fiction de la bande dessinée de super-héros se veut réaliste, et abonde en détails scientifiques, tout comme le fit la science-fiction américaine de l'âge d'or et, avant elle, les romans de Jules Verne ou de Percival Lowell. Elle est relativement technicienne. La capacité de séduction de ces univers repose aussi sur le fait qu'elle anticipe, comme le fit la science-fiction de l'âge d'or, une science qui semble à portée de la main. Un nouvel homme⁴⁰. »

La présence de la Guerre froide, de la Guerre du Viêt Nam et du Maccarthysme a amenée

39 BRUNEL Pierre, VION-DURY Juliette, *Dictionnaire des mythes du fantastique*, Presses Universitaires de Limoges et du Limousin, 2003, p. 256.

40 BILLOTTE Pierre José, *Nous deviendrons immortels : super-héros, scientologues, transhumanistes*, Publibook, 2009, p. 118.

l'industrie des comic-books à être accusée de nationalisme. Et pour cause, comme pour les ennemis de l'Axe, les communistes étaient dénoncés ouvertement, c'était le combat de McCarthy contre le « péril rouge ». On peut notamment voir ce type de thématique dans le comics : *Captain America #78*.



Illustration 5: *Captain America #78*

Cette thématique politique a beaucoup fait parler d'elle dans l'univers des super-héros. Dans l'atmosphère ambiante, les scénaristes de chez Marvel mettent en avant les soviétiques comme le nouvel ennemi public. Facilement reconnaissables et directement montrés du doigt, ils sont dépeints comme capables de tout : trahison, méchanceté et froideur. A l'inverse des représentations morales très ancrées chez les super-héros, leurs ennemis sont représentés comme sans émotions ou morale, pouvant tuer leurs proches pour le communisme.

L'évolution des ennemis d'Iron Man

Par la suite, le personnage d'Iron Man est arrivé en 1963 dans *Tales of Suspense 1 #39* et a été dès ses débuts très engagé contre le communisme. Le personnage Tony Stark, qui est Iron Man, est représenté comme fabricant d'armes pour le gouvernement américain. Ses armes sont utilisées pour

contrer le bloc soviétique notamment lors de la Guerre du Viêt Nam. Possesseur d'une grande entreprise et, comme évoqué dans le film *Avengers* sorti en 2012 « génie, milliardaire, playboy, philanthrope », le personnage reflète l'image du modèle et du rêve américain. Ses débuts se déroulent au Viêt Nam où il se rend pour tester ses nouvelles armes. Après l'explosion d'une mine, son *origin story* évoque sa capture par des soldats vietnamiens au camp de Wong-Chou, tyran de la guérilla communiste. Blessé au cœur par des éclats de shrapnel, il est forcé de fabriquer des armes pour ses kidnappeurs avec l'aide d'un chercheur en physique qui partage sa cellule. Durant sa captivité et pour survivre avec son compagnon d'infortune, ils allient leurs connaissances et leurs compétences et construisent en secret une armure de fer intégrant un dispositif visant à ralentir la proximité entre les éclats métalliques et son cœur. Puis ils utilisent cette source d'énergie et créent une armure avec laquelle Tony Stark parvient à s'enfuir et c'est ainsi qu'il devient Iron Man. Historiquement, ses ennemis principaux sont la Dynamo pourpre qui est d'origine soviétique, le Mandarin et Radioactive Man, tous deux chinois. L'apparition de Radioactive Man, dont le pouvoir principal est la manipulation de la radiation, insiste encore une fois sur l'influence de la Guerre Froide et de la peur du conflit nucléaire global. Tous les principaux ennemis d'Iron Man sont des personnages communistes lors de sa création. Contrairement à Captain America, Tony Stark n'a jamais eu de costume avec une bannière étoilée cependant la propagande dans ses aventures est toujours aussi présente. Dans le film *Iron Man* sorti en 2008, le personnage se fait cette fois capturer en Asie Centrale par des terroristes afghans. Ce changement scénaristique souligne bien l'impact politique dans la culture et le monde des super-héros. Ce changement montre que l'ennemi de l'Amérique a changé, ce n'est plus le bloc soviétique qui y est représenté mais le terrorisme présent en Asie Centrale.

La fin des années 1950 et le début des années 1960 marquent pour les États-Unis une période socialement très intense. Dans les années 1960 se tient une révolution très importante des noirs américains contre la ségrégation raciale. Le mouvement afro-américain des droits civiques avait pour but l'égalité des droits pour les noirs américains, ce mouvement était porté notamment par Martin Luther King jusqu'à son assassinat en 1968 alors qu'il menait une campagne contre la guerre du Viêt Nam et la pauvreté. Les manifestations et les violences contre les noirs à cette époque obtiennent une réponse dans les comics au travers du personnage Black Panther créé en 1966 alors que la ségrégation se termine en 1968. Le nom du super-héros est inspiré de celui du bataillon de chars de la Seconde Guerre mondiale, le 761^e Tank Battalion appelé également « Black Panthers » d'après leur insigne représentant une panthère noire. Le mouvement des Black Panthers n'a cependant pas de lien officiel avec le personnage bien que le mouvement ait choisi ce nom trois

mois après la naissance du personnage. Les deux créateurs du personnage ont cependant renommé le personnage Black Leopard pendant une période avant de conserver pour de bon le nom Black Panther. A l'instar de Wonder Woman qui est apparue à une période charnière, Black Panther représentait la voix dont le lectorat avait besoin. Dans les années 1960, Captain America se voit, aux côtés de Black Panther, défendre le mouvement afro-américain et ses droits civiques notamment dans *Tales of Suspense #97-98*⁴¹. Le personnage devient rapidement populaire et va même jusqu'à tenter d'empêcher des actions menées par le Ku-Klux-Klan dans *Jungle Action v.2 #19-24* en 1976 avec encore une fois un discours politique fort. L'histoire principale du personnage est également développée de manière politique. Le personnage est le roi du pays imaginaire le Wakanda, caché du reste du monde, la problématique principale est de savoir si le Wakanda doit offrir ses richesses et sa technologie au reste du monde ou rester caché pour se protéger.

Dans *Amazing Fantasy #15* sorti en août 1962, dans une case on a pu lire « *With great power there must also come great responsibility!* » Stan Lee, auteur de cette phrase, a sans doute été inspiré du climat politique présent à cette époque aux États-Unis. Souvent citée dans l'univers de la pop culture, cette phrase a été mentionnée à la Cour Suprême des États-Unis dans le cadre d'une affaire de droit d'exploitation⁴². Dans l'univers des comics, cette phrase se retrouve également dans les scénarios. Les personnages de Stan Lee acquièrent leurs super-pouvoirs dans des événements particuliers et doivent affronter davantage les problématiques liées à ces capacités. On retrouve une vision plus craintive des possibilités offertes par la science et la radioactivité souvent liée à des accidents, ce qui démontre les inquiétudes présentes à cette époque.

On peut situer la fin de « l'Âge d'Argent » au début des années 1970. Cette fin est marquée par deux événements dans l'univers des comic-books, la mort de Gwen Stacy, la fiancée de Peter Parker, et la création de la nouvelle équipe des X-Men. Thierry Rogel évoque très justement que l'année 1973 :

« marque donc la fin de deux mondes : le monde des super-héros du "Silver Age" et le monde des "Trente Glorieuses" [...] en deux mois, entre juin 1973 et le premier choc pétrolier, on a demandé à une génération de jeunes lecteurs de cesser de rêver et de revenir dans la réalité, aussi bien dans

41 « *Tales of Suspense #97 ComicBook* » [Consulté le 28/04/17] <http://www.captainamericalibrary.com/superhero-library/captain-america/captain-america-comic-details.aspx?id=TOS1&issue=97&AspxAutoDetectCookieSupport=1>

42 SUPREME COURT OF THE UNITED STATES, KIMBLE v. MARVEL ENTERTAINMENT, LLC, Opinion of the Court, October TERM, 2014, p. 18. [Consulté le 12/04/2019] <https://assets.documentcloud.org/documents/2108632/13-720-jiel.pdf>

"l'univers des récits Marvel" que dans le "monde réel"⁴³ »

Le troisième âge surnommé *Bronze Age* est situé entre 1970 et 1985. Il fait place à un retour sur le côté sombre des personnages, le côté psychologique est plus travaillé et mis en avant. 1973 marque également le retrait des troupes américaines présentes au Viêt Nam. En Amérique, le retour des soldats ne fait pas l'unanimité, la violence présente durant cette guerre effraie beaucoup et de nombreux américains manifestaient contre l'intervention américaine dans le conflit.

La symbolique de The Punisher

Dans ce contexte, apparaît un personnage représenté comme vétéran du Viêt Nam : The Punisher. Scénarisé par Gerry Conway, dessiné par John Romita et Ross Andru, il apparaît pour la première fois dans *The Amazing Spider-Man #129* en 1974. Si sa double identité est celle de The Punisher, le personnage est Franck Castle, un ancien militaire du corps des marines, expert en armes à feu et explosifs dont la famille a été massacrée devant ses yeux. Ce massacre l'amène à chercher vengeance, ce qui devient sa motivation principale. Le personnage adopte rapidement une double personnalité et devient un tueur impitoyable, pour lui la fin justifie les moyens. Le Punisher ne combat pas le crime à l'instar des héros des histoires classiques, il le punit. Le scénariste Gerry Conway explique lors d'une interview « *The Punisher was originally conceived as a secondary, one-issue, throw-away character [...] but readers really responded to him. He was sort of like an anti-villain, as opposed to an anti-hero*⁴⁴ ». Si l'importance des symboles dans l'univers des super-héros est très présente et reflète les idéaux des personnages qui y sont associés, le symbole du crâne sur son costume a plusieurs provenances aussi bien dans l'univers des comics qu'au cinéma ou plus récemment en série télévisée.

Dans les comic-books, ce symbole est lié à l'un de ses ennemis : The Monkey, un expert sniper. Son nom lui vient du crâne de singe qu'il porte autour de son cou et qu'il embrasse avant chacun de ses tirs mortels. Après avoir explosé le stock de munitions ennemies, Franck Castle trouve de la peinture blanche avec laquelle il dessine des symboles de crânes blancs faisant référence au collier à différents endroits, sur des arbres dans son environnement, il peindra aussi ce symbole sur lui-même. Après avoir tué The Monkey à l'aide d'un sniper, Franck Castle conserve l'emblème du crâne. Il est intéressant de noter que ce symbole va jusqu'à transcender la fiction et casser le quatrième mur pour arriver dans notre réalité. En effet, des soldats américains ont réutilisé

43 ROGEL Thierry, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, coll. « Société et pensées », 2012, p. 21.

44 « *How a Marvel Comic Hero Became the Icon of the Fight Against ISIS* » [Consulté le 16/10/2019] <https://time.com/3819227/punisher-iraq-isis/>

l'emblème du personnage sur de véritables zones de guerre en Irak.

Une unité du SEAL ou Navy SEALs de l'abréviation *Sea, Air, and Land*, avait dans ses rangs Chris Kyle, étant connu comme le tireur d'élite ayant abattu le plus grand nombre d'individus dans l'histoire militaire américaine. En outre, il a acquis une renommée militaire en effectuant un tir légal à 1920 mètres lors de l'une de ses missions en 2008, ce tir a été à son époque un record de distance. Surnommé « *Al sheitan* » par les insurgés et « La Légende » par les SEALs pour sa précision de tir, sa réputation a été jusqu'à lui valoir une prime de plusieurs milliers de dollars américains sur sa tête. Chris Kyle avait pour habitude de porter l'emblème du Punisher sur son équipement durant ses déploiements. Son unité était surnommée « *The Punishers* » ; en plus de leur tenue, ils peignaient, à l'instar du personnage de comics, l'emblème du crâne sur les maisons et autres bâtiments en Irak. Ce symbole est devenu un véritable totem pour ces hommes. L'autobiographie de Chris Kyle est parue en 2012 et a été un best-seller. Elle a également été adaptée au cinéma dans le film *American sniper* sorti en 2014, comme The Monkey surnommait le Punisher dans les comics.



Illustration 6: Photos de soldats pendant la guerre en Irak prises par Daniele Raineri

Dans son autobiographie, lorsqu'il parle du personnage de comics, il évoque :

« He's a real bad-ass who rights wrongs, delivering vigilante justice. A movie by the same name had just come out; the Punisher wore a shirt with a stylized white skull. Our comms guy suggested it before the deployment. We all thought what the Punisher did was cool. He righted wrongs. He killed bad guys. He made wrongdoers fear him [...] so we adapted his symbol and made it our own, with some modifications. We spray painted it on our Hummers and

*body armor, and our helmets and all our guns. And we spray-painted it on every building or wall we could*⁴⁵. »

On peut noter ici une forte réception du personnage et de son logo par les soldats, autant à titre personnel que dans le cadre d'un emblème politique. En dehors du corps des SEALs, l'emblème a été photographié sur des voitures et autres équipements de police. Cette anecdote montre l'influence des comics et des super-héros sur notre monde et l'imaginaire qu'ils renvoient.

2.2. Le super-héros acteur du changement social

« Le héros est un homme qui réalise, au prix de n'importe quel sacrifice, le plus haut idéal du devoir, tel qu'il le conçoit. »

- Elizabeth Gaskell, *Le Héros du fossoyeur*⁴⁶

Si le super-héros patriote séduira dans ses histoires classiques, différentes problématiques ont été traitées pour aborder les super-héros. Les scénarios mettent en avant davantage leurs interrogations, leurs incapacités parfois à accomplir leur devoir de super-héros comme dans *Superman Peace on Earth* lorsque Superman cherche à stopper la faim dans le monde mais qu'il se retrouve face à des enjeux socio-politiques qu'il ne peut pas résoudre tels que des pays qui ne souhaitent pas son aide. Comme toujours, les super-héros évoluent et perdurent, l'imaginaire et la réalité politique se mélangent pour dénoncer. Les nouvelles approches sont plus subtiles et on y trouve des héros venant de milieux populaires monter les échelons pour devenir des héros, des icônes. En dehors des représentations de guerre, l'univers des comics a également su mettre en scène des super-héros face à différents questionnements sociaux et moraux. On y retrouve par exemple des personnages faire face à la drogue comme lorsque Green Arrow découvre que son acolyte, Speedy, se drogue à l'héroïne, tandis qu'Iron Man est alcoolique dans *Iron Man, Le diable en bouteille, vol.I #120-128* par Bob Layton et David Michelinie. Selon l'auteur Christopher Volger,

« Les Héros doivent faire preuve de qualités universelles, ressentir les émotions et les motivations que chacun d'entre nous a éprouvées à un moment ou à un autre : le désir de vengeance, la colère, la convoitise, la rivalité, le sens du territoire, le patriotisme, l'idéalisme, le cynisme ou le désespoir. Mais les héros doivent aussi être des humains uniques et non des créatures stéréotypées

45 KYLE Chris, MCEWEN Scott, DEFELICE Jim, *American Sniper : The Autobiography of the Most Lethal Sniper in U.S. Military History*, Media Tie In, 2014, p. 53.

46 GASKELL Elizabeth, *Le Héros du fossoyeur*, Hachette, 1875, 18 p.

ou des dieux parfaits et prévisibles⁴⁷. »

Une œuvre de super-héros qui a particulièrement marqué l'histoire est la série de treize fascicules *Green Lantern/Green Arrow* développée par Dennis O'Neil, illustrée par Neal Adams, encrée par Dick Giordano, Franck Giacoia, Dan Adkins, Berni Wrightson et colorisée par Cory Adams dans les années 1970. C'est une série très éloquente politiquement. L'attachement à des faits historiques et à la réalité sociale de cette période sont très présents. On y retrouve deux super-héros, Green Lantern et Green Arrow faisant le tour des États-Unis à la rencontre des différentes problématiques sociales. Tout y est abordé, l'oppression, la naissance du féminisme, les sectes, la spéculation financière, la pauvreté, la surpopulation, la pollution et les problèmes écologiques, la violence, le racisme ou encore la drogue comme évoqué avec Speedy précédemment, sont intégrés au récit. Toutes les inquiétudes sociales américaines des années 1970 y sont représentées, c'est une véritable prise de conscience sociale bien loin des scénarios de science-fiction habituels de cette période. Cette série est le reflet de son époque et reste l'une des séries de comic-books les plus marquantes dans les années 1970. Il est intéressant de souligner que de nombreux sujets abordés à l'époque sont encore d'actualité aujourd'hui. Les deux super-héros, aux personnalités très différentes, Green Lantern, optimiste et idéaliste, et Green Arrow, qui est lui plus effronté, vont voyager avec un gardien. Comme indiqué dans le comics :

« Trois hommes en quête de l'Amérique ! L'un d'eux, gardien de l'univers, est loin de sa paisible planète. Les deux autres des terriens, cherchent une réponse, un credo, une identité⁴⁸ ! »

La série témoigne de nombreux sujets sociaux souvent tabous, rarement évoqués à leur époque. Les aventuriers vont à la rencontre des minorités et découvrent à travers le regard des scénaristes différentes problématiques sociétales ; le comics, ici, parvient à allier divertissement et dénonciation politique ouverte. Nous pouvons citer par exemple un passage où un vieil homme noir dit à Green Lantern :

47 VOLGER Christopher, *Le guide du scénariste : Concevoir des histoires universelles qui toucheront tous les publics*, Dixit, 2013, p. 48.

48 O'NEIL Dennis, *Green Lantern/Green Arrow*, Urban Comics, coll. « DC Archives », 2014, p. 31.



Illustration 7: Extrait du comics Green Lantern/Green Arrow

« J'ai lu que vous travaillez pour des hommes à peau bleue... Et que sur une planète lointaine vous avez aidé des hommes orange... Et aussi des hommes pourpres. Mais vous ne vous êtes jamais soucié... Des hommes noirs ! Pourquoi ? J'aimerais savoir⁴⁹ ! »

Il est intéressant de noter qu'à cette période, en Amérique, la discrimination raciale est au cœur de nombreux débats. Le mouvement afro-américain des droits civiques ainsi que les *Civil Rights Act* interdisant toute discrimination raciale sont très récents, c'est donc au travers des comics que les auteurs vont faire passer leur message. La misère est également mise en avant, on sort du carcan des histoires de super-héros en soulevant le déni ambiant comme évoqué dans le comic-book :

« Ici, la pauvreté est la norme, et les larmes plus quotidiennes que le pain... Les femmes chuchotent et les hommes se taisent... Les enfants apprennent tôt que la misère est sans fin, et la mort un soulagement⁵⁰. »

Dans sa préface, Marc Zaffran alias Martin Winckler, médecin de profession, essayiste et romancier, indique que le comic-book *Green Lantern/Green Arrow* :

« N'est rien de moins qu'un "grand roman américain". Sous la forme d'un

⁴⁹ *Ibid.*, 12.

⁵⁰ *Ibid.*, 39.

comic-book, elle émule les œuvres ambitieuses, critiques, incisives et fermement ancrées dans les mythologies culturelles et la réalité socio-politique des États-Unis⁵¹ ».

Dans ce récit évoquant tous les problèmes sociaux des États-Unis en 1970, le comics met en avant une fois de plus la complexité de l'univers des super-héros, qui, malgré toutes leurs capacités, se retrouvent impuissants face à une réalité socio-politique complexe. Pour Jérôme Bruner dans *Pourquoi nous racontons-nous des histoires ? Le récit au fondement de la culture et de l'identité individuelle*, la construction personnelle de l'individu se fera à la fois à l'aide des récits qu'il lira mais également grâce aux éléments culturels présents dans les récits « C'est dans notre culture que nous puisons les récits qui nous permettent de nous raconter à nous-mêmes, qui tissent et retissent sans cesse notre Moi ». Pour Umberto Eco dans *De Superman au surhomme* :

« Dans une société particulièrement nivelée, où les troubles psychologiques, les frustrations, les complexes d'infériorité sont à l'ordre du jour dans une société industrielle où l'homme devient un numéro à l'intérieur d'une organisation qui décide pour lui, où la force individuelle, quand elle ne s'exerce pas au sein d'une activité sportive, est humiliée face à la force de la machine qui agit pour l'homme et va jusqu'à déterminer ses mouvements, dans une telle société, le héros positif doit incarner, au-delà du concevable, les exigences de puissance que le citoyen commun nourrit sans pouvoir les satisfaire. [...] Il est loisible au lecteur de s'identifier à l'image de Superman. [...] Clark Kent incarne exactement le lecteur moyen type, bourré de complexes et méprisé par ses semblables ; [...] n'importe quel petit employé de n'importe quelle ville d'Amérique nourrit le secret espoir de voir fleurir un jour, sur les dépouilles de sa personnalité, un surhomme capable de racheter ses années de médiocrité⁵². »

Cet extrait, au-delà de rendre compte de la facilité du lecteur à s'identifier au personnage, n'est pas sans rappeler les conditions de travail liées à la modernité et permet de mettre en avant la faculté des personnages à témoigner de faits socio-politiques complexes. Le comic-book est par conséquent objet d'expression des différentes mutations de la société.

Comme nous l'avons évoqué précédemment, la guerre est un sujet récurrent dans les

51 *Ibid.*, 4

52 ECO Umberto, *De superman au surhomme*, trad de l'italien par Myriem Bouzaher, Paris, Le Livre de Poche, coll. « Biblio Essais », 1995, p. 113.

scénarios de comics de super-héros, au-delà des témoignages à travers les histoires de super-héros, de nombreuses uchronies vont être créées autour de cette thématique, ainsi, les lecteurs peuvent découvrir dans *Watchmen* d'Alan Moore et Dave Gibbons, un monde où les super-héros ont permis aux États-Unis de gagner la guerre du Viêt Nam. Également, dans un autre récit uchronique nommé *Red Son* de Mark Millar, dessiné par Dave Johnson et Kilian Plunkett, on peut découvrir un monde où Superman atterrit en Ukraine pendant l'URSS à la place du Kansas aux États-Unis. Ces uchronies permettent, dans leurs scénarios, de s'imaginer un monde différent. Dans l'univers du comic-book *Red Son*, on se projette dans un monde où l'URSS aurait possédé une arme infaillible, Superman, ce qui dans le récit change l'histoire de la guerre. Comme l'évoque Umberto Eco :

« La réponse post-moderne au moderne consiste à reconnaître que le passé, étant donné qu'il ne peut être détruit parce que sa destruction conduit au silence, doit être revisité : avec ironie, de façon non innocente⁵³. »

Camille Baurin indique dans sa thèse *Le metacomic, La réflexivité dans le comic book de super-héros contemporain*⁵⁴ :

« les uchronies super-héroïques, en fondant des mondes apocalyptiques où le super- héros est devenu l'envers de sa représentation originelle, soulignent par l'ironie cette remise en cause, via une distance face à la fiction et aux discours. D'où le paradoxe de l'uchronie de produire un univers falsifié et de fait, autonome, tout en faisant du justicier une métaphore du réel. »

L'Amérique et Captain America

Si les scénaristes dénoncent, ils font en sorte que leurs personnages aussi. De janvier à mars 1968, dans son évolution scénaristique, ses créateurs ont conçu un second Captain America qui n'a pour similitude que son apparence physique. Cette version de Captain America est en fait une incarnation du personnage violent et raciste, représentant dans son caractère et ses choix une Amérique conservatrice. Les deux visions proposées favorisent une vision de l'Amérique par rapport à une autre, toutes deux présentes à cette époque. Ce personnage, représenté comme un vilain, disparaît face au véritable Captain America dans les années 1970.

Le personnage originel défend à nouveau, dans le cadre de l'antinazisme, les valeurs de paix,

53 ECO Umberto, *De superman au surhomme*, trad de l'italien par Myriem Bouzaher, Paris, Le Livre de Poche, coll. « Biblio Essais », 1995, p. 74.

54 BAURIN Camille, *Le metacomic, La réflexivité dans le comic book de super-héros contemporain*, Thèse de doctorat de Lettres & Langues/ Spécialité : Arts, Université de Poitiers, 2012, p. 398.

de liberté et de justice d'une Amérique libérale et égalitaire. C'est autour de ces valeurs que le personnage est devenu le porteur d'une identité de l'Amérique. Durant quatre numéros de la série 180 de *Captain America*, en 1974, Captain America est en désaccord avec son gouvernement et avec les politiques américaines. Il décide alors d'abandonner son bouclier et devient Nomad, l'homme sans patrie. Marqué par l'affaire d'espionnage politique du Watergate, l'Amérique perd confiance en son gouvernement et met de côté sa fierté nationale, les figures politiques ne correspondent plus aux idéaux. Captain America abandonnant la bannière étoilée est un symbole très fort de cette période et du ressenti national. Le personnage reprend cependant rapidement son costume et son identité afin de défendre les idées fondatrices de son pays tout en conservant une certaine méfiance.

Ce changement de comportement est le levier d'un système de pensée qui est repris dans la saga *Civil War*. Dans le film de Anthony et Joe Russo *Captain America, Civil War* (2016), cette guerre fait suite à un événement où un groupe de super-héros intervient face à un groupe de terroristes armés ; durant l'événement, un immeuble est touché et de nombreux civils vont perdre la vie. L'événement amène le gouvernement à vouloir instaurer une loi pour les super-héros afin de pouvoir les contrôler, connaître leurs identités et éviter ce genre de dommages collatéraux. Tandis qu'une partie des super-héros adhère volontiers à la demande du gouvernement, une autre va s'opposer à cette loi. Les opposants sont inquiets pour leur liberté de décision et d'intervention. Ils soulignent également leurs libertés individuelles et la menace de possible révélation de leurs identités secrètes. Ce qui va entraîner un combat titanesque opposant deux factions extrêmement puissantes représentées par des super-héros emblématiques de l'univers de Marvel Comics. Ceux qui sont favorables à la loi se rangent du côté de Iron Man et ceux qui y sont défavorables se rangent derrière Captain America. À la fin de la série de comics *Civil War*, Captain America est assassiné, devenant alors martyr de la politique présente dans le récit. Le personnage, comme de nombreux autres personnages de comics, ressuscite quelques temps plus tard. Captain America a évolué avec l'Amérique, défendant ses principes de liberté et de justice, il est aujourd'hui inscrit dans le panthéon des super-héros comme figure emblématique du genre.

Dans l'œuvre *Civil War*, se met en place une hiérarchie gouvernementale au-dessus des super-héros, ce qui est générateur de rapports de force dans le récit. Ce concept structurel, mis en place dans une volonté sécuritaire, rappelle « l'ordre social » et la représentation de l'ordre légitime évoqué par Max Weber dans *Économie et société*.

Selon Gilbert Durand, dans *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, l'image et le

symbole engendrent « la médiation de l'Éternel dans le temporel⁵⁵ ». Les images et leurs symboliques nourrissent les sens de perception et de mémoire chez l'individu. Par ailleurs, comme nous l'avons vu précédemment, les super-héros sont eux-mêmes vecteurs de nombreuses valeurs. Il est intéressant de voir que Captain America, fier représentant des États-Unis à su conquérir les lecteurs et spectateurs du monde entier, se classant comme avatar du genre super-héroïque et leader du groupe des Avengers. Nous assistons à une *remythologisation* du monde comme l'indique Gilbert Durand.

2.3. Crimes et sociétés

Être un super-héros c'est aussi penser le crime afin de l'arrêter. Le super-héros ne pourrait exister sans super-vilain et le crime, qui définit le super-vilain, est un facteur présent dans toutes les sociétés et a toujours existé. Dans *De la division du travail social*, en 1893, Émile Durkheim proposait de définir le crime en ces termes : « un acte est criminel lorsqu'il offense les états forts et définis de la conscience collective ». Il est question ici d'une conscience collective, visant à condamner, dans un sentiment partagé par les membres d'une même société, un acte criminel. Celle-ci s'inscrit donc sur le jugement d'une société à un moment donné. En même temps que la société, les mœurs et la notion de crime ont évolué. L'acte criminel se définit juridiquement selon l'époque et le lieu dans lequel il est commis.

Les comics s'inscrivent une fois de plus dans une représentation de nos sociétés quant à la définition qu'elle donne de ce qui est considéré comme criminel. Pour appuyer ceci, prenons exemple sur les différents codes de censure autrefois en vigueur, comme le Comics Code Authority, qui avait interdit certains contenus jugés non-appropriés. On voit aujourd'hui certains de ces contenus être acceptés, telle que l'homosexualité. Le crime a aussi évolué dans l'univers super-héroïque. Autrefois, dans l'âge d'Or des comics, le criminel servait le récit comme un faire-valoir mettant en avant toutes les capacités du super-héros. Aujourd'hui, les scénaristes ont élargi la notion n'hésitant pas à créer des organisations criminelles telles qu'Hydra ou la Main. Chez les super-héros, la traque des criminels est différente pour chacun. Tandis que Superman entend les victimes grâce à sa super-ouïe, Batman mène l'enquête et traque les criminels.

55 DURAND Gilbert, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod, coll. « Psycho Sup », 1993, p. 129.

2.4. Le droit chez les super-héros

Dans cet axe, nous verrons les limites de la légalité et les retranscriptions des règles et des codes au sein de l'univers super-héroïque. Nous verrons que les super-héros souvent vengeurs, ne respectent pas les lois établies par la société et ainsi, deviennent des *outsiders* au même titre que les super-vilains.

Que ce soit les « *real life superheroes* » ou les véritables super-héros, il y a en France un certain nombre de lois dont la loi française sur la dissimulation des visages pouvant aller à l'encontre du principe de costume et de masque chez les super-héros. Par ailleurs, l'Assemblée nationale et le Sénat ont adopté les lois suivantes. Vu la décision du Conseil constitutionnel n° 2010-613 DC du 7 octobre 2010 ; Le Président de la République promulgue la loi⁵⁶ dont la teneur suit :

- **Article 1**

Nul ne peut, dans l'espace public, porter une tenue destinée à dissimuler son visage.

- **Article 2**

I. — Pour l'application de l'article 1er, l'espace public est constitué des voies publiques ainsi que des lieux ouverts au public ou affectés à un service public.

II. — L'interdiction prévue à l'article 1er ne s'applique pas si la tenue est prescrite ou autorisée par des dispositions législatives ou réglementaires, si elle est justifiée par des raisons de santé ou des motifs professionnels, ou si elle s'inscrit dans le cadre de pratiques sportives, de fêtes ou de manifestations artistiques ou traditionnelles.

Concernant l'article 1, il est intéressant de voir en 2020, à l'époque de la pandémie mondiale du coronavirus, que le port du masque est désormais obligatoire dans les lieux fermés et tend à le devenir dans l'espace public en général. Certains super-héros ne pourraient donc pas, en France et selon la loi, dissimuler leur visage avec un masque. En outre, la loi française sur la dissimulation des visages va à l'encontre des libertés publiques étasuniennes et ne serait pas applicable aux États-Unis, car contraire aux fondements de leur nation⁵⁷, la question de légalité n'est donc pas la même.

Dans le cadre de l'article 2, serait-il envisageable dans un monde de super-héros de se définir

56 Fait à Paris, le 11 octobre 2010. Nicolas Sarkozy. Par le Président de la République, le premier ministre, François Fillon La ministre d'État, garde des sceaux, ministre de la justice et des libertés, Michèle Alliot-Marie.

57 Davantage d'informations à ce sujet sont disponibles sur le site Le Monde à l'article « Que pensent les Américains de la loi française sur la dissimulation du visage ? » [Consulté le 01/05/17]

http://www.lemonde.fr/idees/article/2011/05/05/que-pensent-les-americains-de-la-loi-francaise-sur-la-dissimulation-du-visage_1516892_3232.html

en tant que professionnel héroïque ? Dans les récits, les super-héros gagnent leur vie avant tout grâce à leur identité non héroïque, Captain America est rémunéré en tant que soldat, Iron Man gagne sa vie en tant qu'inventeur de génie, Spider-Man vit de son travail de photographe et pigiste, Hulk vit de son travail de physicien et Superman est un journaliste. Il n'y a donc pas dans ces exemples un personnage qui vivrait d'une carrière professionnelle héroïque.

Sous-jacentes à la figure du super-héros se cachent les problématiques de l'anomie. L'anomie est une forme récurrente de problématiques dans les récits de super-héros, présente notamment dans les comic-books ou dans les films : *Captain America*, *Civil War* ou *Watchmen*⁵⁸.

En outre, remarquons que de nos jours, aucune loi n'évoque quoi que ce soit sur les extraterrestres. Si, comme dans le film *Avengers*⁵⁹, des extraterrestres venaient détruire le monde, ils ne subiraient aucune sanction pénale. En revanche, certains articles du code pénal de loi française sembleraient toucher davantage les super-héros, comme la loi visant la destruction de biens publics. La destruction, la dégradation ou la détérioration involontaire d'un bien d'autrui par une explosion ou un incendie est punie jusqu'à un an de prison, et quinze mille euros d'amende. La série *Powerless*⁶⁰ met en avant les problématiques liées à la protection des civils dans le cadre des dommages collatéraux faits par les super-héros. Comme souvent reproché dans les fictions par le gouvernement, les actions des héros ont tendance à provoquer des dommages collatéraux, notamment sur la ville. Ces infractions, mises ensemble, rendent aux yeux du gouvernement les super-héros incriminables.

2.5. Une justice et des justiciers

Intéressons-nous maintenant à la justice, dimension centrale des récits de comic-books. Pour Platon, la justice touche la cité mais est aussi une notion qui nous est propre. Si la cité est Gotham City, Batman rend-il la justice ou sa justice ?

Il est important de rappeler que le personnage de Batman est un héros milliardaire, il y a donc un écart très important entre le héros et les habitants de Gotham City, ce qui souligne une forme d'injustice au sein de la ville. En outre, nous pouvons évoquer la question de volonté, différente entre celle que Bruce Wayne veut et celle que Batman veut. Batman voit la justice comme une

58 *Watchmen: Les Gardiens*, un film américain réalisé par Zack Snyder en 2009. Le film est l'adaptation du comics *Watchmen* d'Alan Moore et Dave Gibbons, édité par DC Comics.

59 *The Avengers* est un film de super-héros réalisé par Joss Whedon. *The Avengers* est sorti en 2012.

60 *Powerless* est une série télévisée diffusée pour la première fois en 2017. Elle est développée par Ben Queen et, est basée sur l'univers DC Comics.

qualité et cette justice implique le fait de ne pas tuer, s'il franchissait cette limite, il dépasserait la frontière de sa propre morale. Son identité de Batman s'est elle-même construite autour d'un événement tragique injuste, Bruce Wayne, fait partie entière d'une inégalité. Cependant, il fait profiter de son argent au plus grand nombre grâce à son entreprise, en cela il poursuit son combat contre les inégalités. Ainsi, le personnage combat les injustices la nuit et le jour, c'est Wayne Entreprise qui continue le travail. En se basant sur la théorie de justice de Platon, nous pouvons dire que Bruce Wayne lutte contre l'injustice qui touche la cité le jour et Batman fait la justice qui lui est propre la nuit.

Dans l'œuvre *Mythologies*⁶¹ de Roland Barthes, nous retrouvons de nombreux liens entre les héros de catch présentés par l'auteur et les super-héros. On retrouve dans la figure du héros de catch des distinctions physiques comme le costume très près du corps laissant apparaître des muscles saillants, des masques et des capes, mais ce qui relie vraiment les deux figures héroïques, c'est la notion de justice. Très présente dans l'univers des super-héros, on retrouve cette dimension spécifique dans le monde du catch. À propos de la justice dans le monde du catch, Roland Barthes explique que :

« Mais ce que le catch est surtout chargé de mimer, c'est un concept purement moral : la justice. L'idée de paiement est essentielle au catch et le « Fais-le souffrir » de la foule signifie avant tout un « Fais-le payer ». Il s'agit donc, bien sûr, d'une justice immanente. Plus l'action du « salaud » est basse, plus le coup qui lui est justement rendu met le public en joie⁶². »

Dans sa dimension spectaculaire, le catch est une représentation de la justice, tous ces scénarios ont un sens moral. On retrouve cette notion dans l'univers des super-héros. Ce qui ravit l'imaginaire du spectateur, c'est ce « *happy ending* » du héros triomphant de ses ennemis pour faire justice. Les mauvaises actions des ennemis viennent renforcer la conscience morale du spectateur voulant voir ce qui est juste. Il est nécessaire que le héros gagne le combat, sans quoi, les spectateurs ne pourraient profiter de cette euphorie de joie face à la victoire.

Cette déception face à la défaite du super-héros s'est notamment fait ressentir dans les salles de cinéma à la fin du film *Avengers : Infinity War*⁶³, la fin tragique de nombreux super-héros et le triomphe du titan Thanos laissèrent une ambiance particulière tenant en haleine les spectateurs pour

61 BARTHES Roland, *Mythologies*, Points, 2014, 288 p.

62 *Ibid.*, 19.

63 RUSSO Anthony, RUSSO Joe, *Avengers : Infinity War*, États-Unis, 2018.

le prochain film. Comme l'avance Roland Barthes :

« Pour un amateur de catch, rien n'est plus beau que la fureur vengeresse d'un combattant trahi qui se jette avec passion, non sur un adversaire heureux mais sur l'image cinglante de la déloyauté. [...] La Justice est donc le corps d'une transgression possible; c'est parce qu'il y a une Loi que le spectacle des passions qui la débordent à tout son prix⁶⁴. »

On retrouve ce concept de fureur vengeresse dans la figure des super-héros. Le mot « vengeur » est souvent associé à cette figure. Le super-héros en se battant pour ses idéaux amène le spectateur à vouloir voir le triomphe du héros et de ses valeurs. Pour Roland Barthes :

« Sur le Ring et au fond même de leur ignominie volontaire, les catcheurs restent des dieux, parce qu'ils sont, pour quelques instants, la clef qui ouvre la Nature, le geste pur qui sépare le Bien du Mal et dévoile la figure d'une Justice enfin intelligible⁶⁵. »

Cet imaginaire du catcheur est très lié à l'imaginaire du super-héros, dans sa posture de combattant, sa volonté de justice et sa déification. Le super-héros devient alors par essence une arme de la justice au même titre que le héros de catch.

La justice menée par les super-héros est subjective, elle dépasse le cadre juridique classique soutenu par la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen et visant à faire un procès équitable pour chaque individu. Les justifications sociales qui mènent les super-héros à l'action ne sont pas toujours en adéquation avec celles du gouvernement en place dans cet univers fictionnel comme dans le scénario du comics et film *Civil War* par exemple. Les super-héros sont parfois contraints de prendre leurs propres décisions pour rendre leur justice.

Selon la théorie⁶⁶ de George Herbert Mead, fondateur de la psychologie sociale, sur l'interactionnisme symbolique, les individus se forment et construisent leurs comportements identitaires en fonction de ce que les autres pensent d'eux et ce qu'ils pensent des autres. Répondant à un imaginaire, les super-héros font l'objet d'un interactionnisme symbolique dans la construction que l'on se fait d'eux et permettent une ouverture sur des questionnements moraux plus profonds. Il est intéressant de voir à travers cette dynamique comment les sujets tabous de notre société et la

64 *Ibid.*, 20.

65 *Ibid.*, 23.

66 MEAD George Herbert, CÉFAÏ Daniel, QUÉRÉ Louis, *L'Esprit, le soi et la société*, Presses Universitaires de France – PUF, 2008, 448 p.

notion de justice peuvent être abordés par les auteurs de bandes dessinées au travers de ces personnages.

Nous allons maintenant essayer de comprendre la place des mythes dans l'univers des super-héros. Quels sont les liens entre les mythes anciens et cette nouvelle forme de mythe que sont les super-héros ?

3. RÉENCHANTEMENT DE MASSE

Les nouveaux mythes contemporains dont font partie les super-héros sont créateurs de liens entre les individus. Lors d'échanges dans le cadre des entretiens avec l'artiste Stefano Gaudiano, à la question « *What do you think of the connection between superheroes and the various existing mythologies ?* », l'artiste mentionnait :

« Human History and Fictional Transcription », makes me think about Yuval Harari's book SAPIENS. Harari proposes that humanity is a species distinguished by its capacity to function simultaneously as free individuals and as large scale societies. As he indicates, stories, or "fictions", are primary means by which societies are made cohesive. »

En effet, Yuval Noah Harari évoque trois grandes révolutions⁶⁷ dans l'évolution de l'Homme. Celle qui nous intéresse ici est la première, la révolution cognitive évoquant notre capacité à penser et communiquer, cette faculté qui nous a amené à travailler en collaboration les uns avec les autres. Dans cette partie, les mythes et croyances jouent un rôle primordial permettant de faire coopérer les individus laissant place à de nouvelles réalités imaginaires comprenant des Dieux, des sociétés régissant nos comportements en surpassant les réalités objectives telles que la nature ou les animaux. La place du mythe est ici identifiée comme essentielle à notre développement social et communautaire. Enfin, Stefano Gaudiano nous rappelle à propos des mythes :

« The information being shared by these stories is about our independent and interdependent nature. The lifting of religious/traditional anchors, and the stories' openly fictional quality removes profound cultural obstacles. The visual component of the narrative makes language barriers much less relevant. »

Les connaissances partagées dans les communautés de fans sur Internet, dans des groupes ou lors de conventions, amènent les individus à se rassembler autour d'une même passion. Un partage de passions, goûts, qui est le propre de ce que Michel Maffesoli avait montré avec la proposition du « temps des tribus ». Cet esprit tribal est symptomatique des masses que l'on peut voir aux diverses conventions physiques ou via les *fandoms* numériques qui ont pour spécificité les super-héros.

Ce phénomène de réenchantement permet aux usagers de se réunir dans une même communauté. Nous pouvons parler ici de « réenchantement du monde » en s'appuyant sur la théorie

⁶⁷ HARARI Yuval Noah, *Sapiens : Une brève histoire de l'humanité*, Albin Michel; Albin Michel édition, 2015, 512 p.

de l'auteur indiquant que l'homme est indissociable de toutes formes de mythologie. « Tout mythe n'est que l'ensemble de ses « leçons », de ses lectures pourrait-on dire⁶⁸. » Nous voyons dans ces communautés la fin d'une image du consommateur de comics isolé, il y a dans ce réenchâtement une nouvelle forme d'affinités collectives. La consommation des super-héros est indiquée par les répondants au questionnaire comme partagée principalement entre amis à 40,69 %, en famille à 18,05 % ou avec son/sa partenaire à 16,98 % ce qui appuie ce propos. La place des mythes dans notre lien social est essentielle. Les mythes et leurs représentations forment une connaissance collective créant des liens entre les individus. Comme on le retrouve sur la quatrième de couverture de l'ouvrage de Fernand Comte, *Larousse des mythologies du monde*,

« La mythologie est de tous les pays. De l'omniscient Ea aux statues de pierre géantes de l'Île de Pâques, du serpent Yulunggul à Pwyll le sage, de Tengri à Quetzalcoatl, de Ahura Mazda à Bastet, des Amazones à Antigone, de Susano-Wo à Orphée en passant par le frêne Yggdrasil, Qat le civilisateur, Brahma l'incommensurable ou les Huit Immortels, les dieux, les héros et les démons sont innombrables et appartiennent au patrimoine du monde entier. Histoire ancienne, certes, mais révélatrice d'une société⁶⁹. »

Comme l'évoque l'auteur, la mythologie fait partie de l'Histoire humaine. Les légendes et mythes qui sont racontés de manière orale ou écrite mettent en scène la société dans laquelle les auteurs et lecteurs évoluent. Pour définir le mythe, nous pouvons nous appuyer sur la citation de Martine Xiberras dans *Pratique de l'imaginaire : lecture de Gilbert Durand*,

« Durand définit le mythe comme un système dynamique qui assemble les symboles, les archétypes et les schèmes pour composer un récit. Le mythe, en fait, résulte « d'une esquisse de rationalisation, puisqu'il utilise le fil du discours, dans lequel les symboles se résolvent en mots, et les archétypes en idées⁷⁰ »

Ici, nous voyons que le mythe rassemble symboles, archétypes et schèmes. Nous retrouvons ces points dans l'univers des super-héros. Les œuvres de fiction comprenant les films, la bande dessinée ou la littérature sont comme l'évoque Pierre Brunel dans son ouvrage *Mythes et littérature* des conservatoires des mythes mais également des espaces de création. Les récits présents dans les

68 DURAND Gilbert, *Introduction à la mythologie. Mythes et sociétés*, Paris, Albin Michel, coll. « La pensée et le sacré », 1996, p. 142.

69 COMTE Fernand, *Larousse des mythologies du monde*, Paris, Larousse, 2004, 321 p.

70 XIBERRAS Martine, *Pratique de l'imaginaire : lecture de Gilbert Durand*, Presses Université Laval, 2002 – p. 47.

comics de super-héros mettent en perspective différentes problématiques sociétales. Penchons-nous à présent sur les liens entre certaines mythologies et leur lien avec les super-héros.

3.1. Apport de la Grèce antique

Hésiode est un poète grec du VIII^e siècle av. J.-C., il a théorisé le premier « super-héros » pendant l'antiquité. C'est en élaborant le « mythe des races » qu'il a évoqué celui des héros. Le mythe des races est présenté en cinq parties, dont quatre étant classées selon différents métaux. Le mythe des races est donc représenté par : l'or, l'argent, le bronze, les héros et le fer. La « race » divine des héros est pour Hésiode définie comme faite de demi-dieux qui sont présentés comme justes, nobles et animés par une certaine forme de bravoure. Leurs exploits sont situés pendant la guerre des sept chefs contre la ville grecque de Thèbes, ainsi que pendant la guerre de Troie. Cependant, la notion du super-héros protecteur de la ville est également présente dès la Mésopotamie antique. On trouve différents récits sur Gilgamesh sur des tablettes d'argile datées de la fin du III^e millénaire av. J.C. Les divers récits parlant de lui le présentent comme un roi-héros de la cité d'Uruk et comme une divinité infernale du pays de Sumer. Les cités-états de la Grèce antique possédaient des divinités et héros tutélaires⁷¹ et poliades. En théologie, on peut voir qu'une divinité poliade est une divinité protectrice d'une cité qui lui rend un culte spécifique. La présence de divinités protectrices est commune dans la Grèce antique. À Athènes par exemple, nous pouvons citer Cécrops, fondateur, héros et roi légendaire, Athéna, déesse protectrice, Thésée, l'un des héros de l'antiquité, a été roi d'Athènes, etc. La présence d'hérôn et le culte des héros dans l'enceinte de cités grecques et romaines sont révélateurs de cette existence ancienne. En Grèce antique, « *un hérôn* » est un édifice dédié à un dieu, une déesse ou un héros, une héroïne. Les demi-dieux d'Hésiode se sont éteints dans la guerre, les uns dans la mer en direction de Troie, les autres sous les remparts de Thèbes. Les défunts ont été envoyés par Zeus dans « l'île des bienheureux », loin du genre humain et profitant d'une terre riche. À l'époque de la Grèce antique, les guerriers d'Homère avaient comme but de faire sur le champ de bataille des faits d'armes qui soient dignes d'être narrés plus tard, seuls de véritables exploits leurs permettraient d'échapper à l'oubli et à l'obscurité, leur apportant la gloire éternelle et immortelle.

Pour l'historien Jean-Pierre Vernant dans *L'individu, la mort, l'amour. Soi-même et l'autre en Grèce ancienne*⁷² l'action héroïque était « fonction de critère absolu », de « pierre de touche de ce

71 Dans le dictionnaire *Littré*, « tutélaire » se définit comme : « Qui tient sous sa garde, sous sa protection. »

72 VERNANT Jean-Pierre, *L'individu, la mort, l'amour. Soi-même et l'autre en Grèce ancienne*, Folio, 1996, 240 p.

qu'un homme vaut ou ne vaut pas ». Il était donc primordial pour être bien perçu en tant que guerrier grec antique d'accomplir de grands exploits.

Il est intéressant de constater que les différents âges présentés par Hésiode sont basés sur des métaux à l'instar des différents grands âges du comics au XX^e siècle. Par ailleurs, nous pouvons noter que dans son récit, les hommes de bronze et les héros sont deux figures guerrières bien distinctes. Les hommes de bronze sont définis comme animés par la violence, leur mort qui n'est pas symbolisée par l'honneur les font disparaître dans l'oubli. Les héros, eux, sont des guerriers justes, leur force guerrière est au service du souverain. Leurs nombreuses vertus garantissent aux héros ayant péri l'accès à l'île des bienheureux, dans cette île, riche et abondante, ils profitent d'un repos sans fin équivalent à celui de véritables dieux immortels. Les qualités que Hésiode prête aux héros, à savoir l'esprit de justice et de noblesse, sont également présentes dans l'univers des super-héros.

La force moralisatrice du récit pousse le lecteur à voir qu'en choisissant la voie du héros, il peut bénéficier de récompenses honorifiques. Le bénéfice suprême étant l'île des bienheureux. Pour le psychanalyste Marc Lebaillly et l'économiste Alain Simon, dans *Pour une anthropologie de l'entreprise. Éloge de la pensée sauvage*, le mythe fondateur se définit comme :

« Le mythe fondateur est avant tout l'expression d'un code symbolique, dans un récit héroïque imaginaire, qui fonde un collectif humain. [...]. Le code symbolique qui s'illustre dans un mythe fondateur doit répondre à plusieurs critères. Le mythe fondateur est avant tout une transgression. [...] Cette transgression s'inscrit généralement dans un des grands mythes de l'humanité [...] Le mythe fondateur est rarement formulé [...]. En revanche, il est traduit, dans la réalité vécue, au travers des discours, des rites et des signes. Plus largement, c'est tout l'univers sémiotique et symbolique de l'entreprise qui traduit les composants du mythe fondateur et s'en nourrit⁷³. »

Le mythe fondateur est garant de la bonne tenue du lien social dans la société, il va animer les communautés au travers d'un univers sémiotique et symbolique. L'image, la symbolique et le sens commun sont des thématiques récurrentes dans les récits mythiques. On retrouve cette dynamique dans des récits plus contemporains dont des *comic-books*.

En Grèce, comme dans la culture méditerranéenne, la place du héros est importante. Le héros

73 LEBAILLY Marc, SIMON Alain, *Pour une anthropologie de l'entreprise. Éloge de la pensée sauvage*, Paris, Pearson Éducation France, coll. « Village Mondial », Paris, 2007, 236 p. pp. 35 - 36

transcende les sociétés et sa place est visible à toutes les échelles, en politique, dans les cultes et dans les mythes. Les héros sont souvent des demi-dieux, leurs destins sont régulièrement liés aux divinités qui les aident ou non dans leur quête. Les héros sont reconnaissables par leur courage, leurs accomplissements, leur force physique surhumaine digne de demi-dieux et leur intelligence. Comme on le retrouve chez les super-héros, les héros grecs combattent des monstres, nous pouvons citer le minotaure, le lion de Némée, Méduse, Cerbère, etc. Ces différents combats sont avant tout métaphoriques et permettent de montrer le rôle du héros comme figure civilisatrice. Les monstres de ces récits représentent différentes régions de la Méditerranée. Lorsque les monstres sont tués, les héros tuent l'identité « barbares » des populations vivant dans ces régions. Pour les Grecs et les Phéniciens, « barbares » signifie ici « étrangers ». La mort et le combat représentent le moment où ces populations deviennent civilisées. Nous pouvons citer certains héros méditerranéens comme Héraclès, l'un des héros les plus adoré en Grèce antique qui est également Hercule de la mythologie romaine, Énée l'un des héros de la guerre de Troie, Achille considéré comme un dieu représentant selon l'historien Henri-Irénée Marrou « l'idéal moral du parfait chevalier homérique⁷⁴ », Persée le tueur de Méduse dans la *Théogonie d'Hésiode*, le célèbre Ulysse héros de *L'Odyssée*, Jason, les Argonautes et la Toison d'Or ou encore Œdipe célèbre pour avoir résolu l'énigme du sphinx.

Si, dans la mythologie grecque, nous retrouvons une part très importante du héros, nous ne pourrions que peu évoquer l'Égypte ancienne car, il n'y a pas à proprement parlé de représentation du « héros ». Cette mythologie est composée de nombreux dieux ayant chacun leur rôle dans leur propre histoire. Par ailleurs, les pharaons, lors de leur accession au pouvoir, devenaient « divins » et donc des surhommes mais à l'inverse des divinités grecques, les différents dieux de l'Égypte ancienne sont moins présents parmi les humains et donc plus éloignés des récits de super-héros. Comme nous le verrons dans la prochaine partie, les super-héros sont plus empreints de mythes nordiques.

3.2. Mythes nordiques

Penchons-nous à présent sur la mythologie nordique. Contrairement à la mythologie grecque, dans la mythologie nordique on retrouve, comme chez les super-héros, des dieux mortels. Cette implication de la mortalité donne une dimension plus tragique au récit.

En se basant directement sur les mythes nordiques, Marvel comics possède son propre royaume fictionnel, Asgard, basé sur la célèbre cité des dieux de la mythologie nordique. Dans ce

74 MARROU Henri-irénée, *Histoire de l'éducation dans l'Antiquité*, tome 1, Seuil, 1981, p. 35.

royaume fictionnel, on retrouve de nombreux héros également présents dans les légendes anciennes dont le plus populaire est le personnage de Thor, à la fois dieu et super-héros. Ce personnage est directement tiré de la mythologie scandinave, son arme de prédilection est le marteau Mjöllnir qui lui permet l'accès à ses pouvoirs divins. Son marteau légendaire est aussi mis en avant dans l'univers des super-héros. On retrouve également dans cette retranscription, Odin, le père de Thor ou encore Loki. Cependant, les récits de super-héros ne peuvent s'attacher à copier à l'identique les personnages qui les inspirent. Il est notable pour certains personnages, notamment pour le super-vilain Loki, de ne pouvoir être adaptés. Les adjectifs « injurieux », « menteur » et « traître » définissent le personnage de la mythologie scandinave. Loki s'attache à effectuer des farces perverses et il est également le meurtrier du dieu Baldr, dieu de la lumière, la jeunesse et l'amour. Face à ce crime, les dieux ont décidé de le punir. Sa punition est d'être attaché par les entrailles d'un de ses enfants sous un serpent lui gouttant son venin au visage. La violence incarnée par ces personnages dans les récits originels est extrême et n'aurait pas pu être adaptée dans les années d'émergence des comic-books tant ils auraient perturbé la sensibilité de l'Amérique de l'époque de par leur violence dépassant largement les comics d'horreur ou de crime.

On retrouve dans des comics populaires danois la série *Valhalla*, parodiant les dieux de la mythologie nordique. Outre l'humour présent, la série de comics base certaines de ses aventures sur l'Edda poétique classé dans un Codex, la source principale des connaissances de la mythologie scandinave. Ce folklore ancien continue d'inspirer l'univers de la bande dessinée comme on le retrouve dans la bande dessinée franco-belge *Thorgal*, commencée en 1977 et inspirée de la mythologie scandinave.

3.3. Mythes et super-héros

Toutes les civilisations disposent d'une mythologie qui porte sur l'origine et la fondation du monde. Les mythes sont, avec le sacré, le symbole, la danse, et la musique, des constantes anthropologiques.

« Chaque époque est imprégnée de mythes et à chaque époque correspondent des mythes particuliers, des figures et des récits qui gardent et laissent émerger la profonde identité d'une société à la fois dans sa dimension imaginaire, sa sensibilité, ses élans oniriques et instinctifs et dans sa rationalité⁷⁵. »

75 SUSCA Vincenzo, *Introduction. Héros, fiction et vie quotidienne dans les séries télévisuelles : un imaginaire extra-*

Au sens anthropologique, les mythes sont d'origine anonyme concernant les dieux, les héros, les ancêtres ou les êtres surnaturels. Les mythes sont des objets de croyances contrairement aux contes. Le monde des super-héros est, dans cet axe, travaillé dans son aspect mythologique. Nous verrons l'importance des divers récits dans l'univers des super-héros. Imagination et sociologie sont connexes. La société est faite de croyances, de récits, de savoirs et de fictions. Les récits permettent aux hommes de parler à leur société, les récits sont animés par des valeurs qui permettent de comprendre comment les Hommes imaginent eux-mêmes leur société. Pour le sociologue Richard Sennett dans *Récit au temps de la précarité*⁷⁶, les récits sont compensatoires et permettent de faire face au vide provoqué par le capitalisme. Howard Becker soutient également le fait que les histoires parlent de la société :

« J'ai toujours fréquenté les théâtres et les cinémas, toujours été un infatigable lecteur de fiction. Il m'a toujours semblé que ces activités m'apprenaient des choses intéressantes sur la société⁷⁷ ».

Les littératures orales faites de mythes ou de légendes sont aujourd'hui alimentées et produites par la littérature mais aussi par les produits culturels de masse. Les comic-books de super-héros empruntent aussi bien aux mythes, aux contes, aux légendes et même aux fables. Au travers des comic-books, nous voyons de véritables romans illustrés, mettant en avant le pouvoir des images, de l'incarnation et des symboles. Cet univers est aujourd'hui devenu une « mythologie du monde contemporain ».

À l'époque des sociétés antiques, les mythes participaient à l'apprentissage de la vie en société, ils permettaient de donner un sens à l'existence des individus via un enseignement symbolique et souvent religieux. Le mythe est porteur de symboles, de valeurs et de paraboles. Malgré leurs pouvoirs surnaturels, leurs identités de monstres ou de dieux et la puissance des personnages, il est fréquent que leurs sentiments, leurs pensées soient celles de simples mortels. Par ailleurs, selon le philosophe Ernst Cassirer, le mythe est « l'objectivation de l'expérience sociale de l'humanité⁷⁸ » il n'est donc pas étonnant qu'un lecteur puisse s'identifier aux personnages présents.

Lire c'est aussi se créer sa propre aventure. Véritablement, lorsqu'un enfant ou un adolescent lit un comic-book, il va se construire à partir du récit. De plus en plus, on a pu noter une certaine

ordinaire, Sociétés 2015/2 (n° 128), p. 5.

76 SENNETT Richard, *Récit au temps de la précarité*, Le Monde, 5 Mai 2006.

77 BECKER Howard, *Comment parler de la société : artistes, écrivains, chercheurs et représentations sociales*, trad. de l'anglais par Christine Merllié-Young ; révisé par Henri Peretz, Paris, La Découverte, 2009, 316 p.

78 CASSIRER Ernst, *Le Mythe de l'État*, trad. de l'allemand par Bertrand Vergely, Paris, Gallimard, coll « Bibliothèque de Philosophie », 1993, 408 p. p.72.

forme d'humanisation chez les super-héros, permettant aux lecteurs une plus forte identification. Selon le psychologue Jérôme Bruner dans *Pourquoi nous racontons-nous des histoires ? Le récit au fondement de la culture et de l'identité individuelle*, la construction personnelle de l'individu se fera à la fois à l'aide des récits qu'il lira mais également grâce aux éléments culturels présents dans les récits « C'est dans notre culture que nous puisons les récits qui nous permettent de nous raconter à nous-mêmes, qui tissent et retissent sans cesse notre Moi ». Pour Paul Veyne⁷⁹ dans *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ?*, le lecteur croit à la légende au moins le temps du récit. Chez Umberto Eco dans *De Superman au surhomme* :

« Mais dans une société particulièrement nivelée, où les troubles psychologiques, les frustrations, les complexes d'infériorité sont à l'ordre du jour dans une société industrielle où l'homme devient un numéro à l'intérieur d'une organisation qui décide pour lui, où la force individuelle, quand elle ne s'exerce pas au sein d'une activité sportive, est humiliée face à la force de la machine qui agit pour l'homme et va jusqu'à déterminer ses mouvements, dans une telle société, le héros positif doit incarner, au-delà du concevable, les exigences de puissance que le citoyen commun nourrit sans pouvoir les satisfaire. [...] Il est loisible au lecteur de s'identifier à l'image de Superman. [...] Clark Kent incarne exactement le lecteur moyen type, bourré de complexes et méprisé par ses semblables ; [...] n'importe quel petit employé de n'importe quelle ville d'Amérique nourrit le secret espoir de voir fleurir un jour, sur les dépouilles de sa personnalité, un surhomme capable de racheter ses années de médiocrité. »

Cet extrait, au-delà de rendre compte de la facilité du lecteur à s'identifier à la personnalité de Clark Kent, n'est pas sans rappeler les conditions de travail liées à la modernité, ce besoin d'évasion et de reconnaissance d'un employé ordinaire. En outre, il est très intéressant de se baser sur le personnage de Clark Kent. Par ailleurs, celui-ci est véritablement un extraterrestre se déguisant en un américain moyen afin de se fondre dans la masse. Il est et représente ce que nous sommes réellement dans ce monde super-héroïque. Au travers de ces différents auteurs, nous avons pu voir l'importance du récit dans la construction sociale de l'individu. C'est dans cette optique que nous pouvons dire que l'univers super-héroïque rejoint la littérature orale et s'attache à être des mythes.

79 VEYNE Paul, *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ? Essai sur l'imagination constituante*, Paris, Points, coll. « Points Essais », 2014, 176 p.

Maintenant attachons-nous aux héros au travers du mythe. Umberto Eco nous rappelle qu'« il est certain que la théologie a influencé les développements successifs de Superman ; en effet, des années plus tard, il serait difficile de ne pas voir dans le film homonyme une version « christologique » de Superman, auquel Marlon Brando, fusion ambiguë de Dieu et Saint Joseph, donne un aval mystique. Quant aux comic-books sur la mort de Superman, l'élément sacrificiel y est très fort⁸⁰». L'une des caractéristiques notables chez les super-héros est cette volonté de sacrifice, quelques soient les conséquences de cet acte. Bien que la mort de Superman ait été, à l'époque, un moyen de relancer l'industrie des comic-books, la symbolique autour de la perte de ce personnage reste forte. En restant dans l'optique de la pensée de Eco, « le héros doué de pouvoirs supérieurs à ceux du commun des mortels est une constante de l'imagination populaire⁸¹ ». Comme l'auteur l'indique, Superman est loin d'être un précurseur en la matière. Hercule, Peter Pan ou encore Siegfried sont tous, à l'instar de Superman, des personnages sortant du commun des mortels par leurs incroyables capacités.

Comme on a pu le voir précédemment, avec le mythe d'Hésiode, la figure du héros est une figure récurrente dans l'histoire, représentée comme ayant un fort ancrage dans la représentation de la justice. Toujours animée par un grand sens moral, c'est une figure qui vise à inspirer. Et si le super-héros tel qu'on l'imagine aujourd'hui s'éloigne des carcans anciens, il est en fait réminiscent de la figure héroïque. Pour Platon, le savoir intellectuel est inné et l'on retrouve des figures héroïques dans la majorité des mythes qui sont, eux-mêmes, une constante anthropologique, la figure héroïque fait donc toujours partie à un moment ou à un autre d'une société. Véritable figure moralisante, la figure héroïque permet dans sa structure même de donner une certaine forme d'exemple dans la société. Protectrice et juste, elle s'attache à révéler le meilleur en chacun des individus. Cette force symbolique puissante se retrouve dans des personnages plus contemporains en tant que véritable rappel.

Certains personnages s'attachent à en évoquer d'autres. Par exemple, l'histoire de l'arrivée de Superman sur Terre qui n'est pas sans rappeler celle de Moïse, tous deux sauvés par leurs parents respectifs d'une mort certaine. Pour Moïse, ses parents décident de l'abandonner dans une corbeille en osier sur le Nil car le Pharaon avait ordonné de tuer tous les nouveaux nés mâles. Superman, lui, est envoyé par ses parents sur Terre dans une navette spatiale ressemblant étrangement à une corbeille afin de le sauver de l'explosion de sa planète d'origine. Ces deux personnages sauvés in-

80 ECO Umberto, *De superman au surhomme*, trad de l'italien par Myriem Bouzaher, Paris, Le Livre de Poche, coll.

« Biblio Essais », 1995, 217 p., p. 9

81 *Ibid.*, 113.

extremis sont tous deux recueillis et sauvés dans une autre famille. À savoir la fille du pharaon pour Moïse et le couple des Kent pour Superman. Mais les parallèles ne s'arrêtent pas là. Certains personnages évoquent rapidement un lien avec d'autres bien plus anciens rattachés, notamment, à la mythologie grecque.

Dans le film *L'Incroyable Hulk*⁸² de 2008, le combat qui oppose Hulk à Abomination⁸³ n'est pas sans rappeler celui qui oppose Héraclès au lion de Némée. L'un des travaux les plus connus des Douze Travaux d'Héraclès est celui qui consiste à tuer le lion de Némée et le ramener à Eurysthée. Un papyrus provenant d'Oxyrhynchos, daté du III^e siècle, contient des fragments d'un poème relatant le combat d'Héraclès contre le lion de Némée, plusieurs dessins illustrent ce texte. Par ailleurs, ces deux combats titanesques opposent des entités super puissantes à forces équivalentes. Dans les deux combats, les héros, à savoir respectivement Héraclès et Hulk, se voient contraints d'étrangler leur ennemi pour pouvoir les vaincre. Nous pouvons également évoquer Aquaman qui est dans les comic-books évoqué comme le roi d'Atlantis, royaume tiré directement du mythe de l'Atlantide. Ou encore les ressemblances entre le mythe d'Achille et celui de Captain America, tous deux en contact avec la substance qui les rend plus forts, la rivière des morts pour Achille et le sérum de super-soldat pour Captain America, tous deux ayant des similitudes dans leur caractère. Par ailleurs, le parallèle est également fort entre Athéna et Wonder Woman quant à leur sagesse et leur force guerrière. Nous pouvons évoquer « Le Panthéon⁸⁴ », une organisation fictive créée par Marvel Comics, mettant en scène une quinzaine de héros tous aux noms plus qu'évocateurs tels que Agamemnon, Cassiopea, Hector, Prometheus, Ulysse pour ne citer qu'eux.

En 1940, Captain Marvel fait son apparition. D'abord créé par Fawcett Publication, il est racheté en 1972 par DC Comics. Le nom « Captain Marvel » a été déposé par Marvel, le personnage est alors rebaptisé « Shazam ». Le sérial fait en douze épisodes présente Billy Batson, un jeune garçon de dix ans, amené à rencontrer Shazam, un sorcier antique qui va lui transmettre tous ses pouvoirs, c'est alors que Billy Batson va posséder les pouvoirs de personnages emblématiques de la mythologie grecque. C'est en disant le mot « Shazam » que Billy Batson devient Captain Marvel. Sous cette forme, il possède la sagesse de Salomon, la force d'Hercule, le courage d'Achille, la puissance de Zeus, l'endurance d'Atlas et la vitesse de Mercure. Toutes les premières lettres de ces divinités forment le mot « Shazam ». Nous pouvons noter ici une très forte

82 *L'incroyable Hulk* est un film américain réalisé par Louis Leterrier. Il met en scène les personnages créés par Stan Lee et Jack Kirby. Le film est sorti le 23 juillet 2008 et il est le second film de l'univers cinématographique de Marvel.

83 Abomination apparaît pour la première fois dans *Tales to Astonish* #90 en 1967.

84 Créé par l'écrivain Peter David, Le Panthéon apparaît pour la première fois dans *The Incredible Hulk* #368 en avril 1990, la plupart des protagonistes seront utilisés jusqu'en février 1995.

influence de la mythologie grecque.

Rudolf Simek, mythologue autrichien, a également effectué des comparaisons entre Héraclès et Thor, sur la base de leur similarité à tuer les monstres et défendre les hommes dans leurs récits anciens ce qui est, pour ces deux personnages, toujours l'objet de leurs récits dans leur retranscription dans l'univers fictionnel du comic-book. Toujours alimentés par une forte influence mythologique, nous pouvons observer que les super-héros poursuivent ces histoires comme un nouveau polythéisme moderne.

La figure du super-héros, souvent déifié, propose aux consommateurs un « polythéisme des valeurs ». Chaque super-héros peut, selon son *origin story*, aborder des valeurs et une volonté morale qui lui est propre. Ce pluralisme de valeur permet aux communautés de fans de trouver une cohésion de conviction collective où chaque individu choisit son système de valeurs parmi les différentes approches du sacré qui lui sont proposés. Max Weber utilise l'expression de « la Guerre des Dieux » pour exposer l'idée que le conflit entre les individus autour de leurs valeurs est inévitable et impossible à traiter rationnellement. Il est comparable, selon lui, aux combats du panthéon des dieux de l'Olympe. Pour Weber, les actions sociales des individus sont façonnées par leurs valeurs et leurs intérêts. En poursuivant l'idée de Max Weber, nous constatons que les nombreuses valeurs présentes chez les super-héros rentrent parfois en conflit, ainsi, certains individus préféreront des valeurs de bienveillance, de devoir et de justice incarnées par Superman alors que d'autres préféreront des valeurs de résistance, d'ardeur et de gloire, incarnées par Thor. Ces approches se fondent sur des structures émotionnelles.

Ayant chacun une personnalité marquée ainsi que des pouvoirs incroyables, les super-héros s'attachent à rendre une morale dans leurs récits. Cette super-puissance est également porteuse de danger. Comme évoqué dans le questionnaire à la question « aimeriez-vous que cet univers soit réel ? » ; « si non, pourquoi ? », les argumentaires récurrents ici sont ceux de dangerosité, menace, violence, peur, super-vilains. Cette réflexion nous amène à penser qu'outre l'attrait pour ces nouveaux dieux, les individus ont pleinement conscience de la gravité d'un super-pouvoir entre de mauvaises mains. Tel qu'évoqué dans la narration⁸⁵ du premier tome⁸⁶ de Spider-Man : « un grand pouvoir implique de grandes responsabilités ». Cette phrase est emblématique dans l'univers des super-héros, connue par le plus grand nombre, elle illustre parfaitement l'importance que le porteur

85 Souvent attribuée à son oncle Benjamin Parker, cette citation est à l'origine sous forme de narration, ce n'est que plus tard dans des *flash-backs* qu'elle sera attribuée à l'oncle Ben comme on peut le voir dans le film Spider-Man de Sam Raimi sorti en 2002.

86 *Amazing Fantasy vol. 1 #15*, 1962

de pouvoirs soit une personne de bonne foi et est également applicable hors du contexte super-héroïque.

Rappelons-nous encore ici de la théorie de Joseph Campbell, autour de la structure et la composition du héros s'articulant autour du « monomythe⁸⁷ ». Présent dans toutes les mythologies du monde, le héros serait donc animé par un voyage initiatique spécifique. Ce voyage initiatique présenté sous forme de quête a été réutilisé comme une réelle technique d'écriture. Héros mythologique, héros romanesque, héros de conte, héros chevaleresque ou super-héros s'articulent tous sur un schéma fait de figures protectrices, d'armes ou d'outils incroyables, de tentatrices, de pièges et de récompenses. Les dix-sept étapes du voyage du héros selon Campbell :

1. **Séparation** : l'appel de l'aventure, le refus de l'appel, l'aide surnaturelle, le passage du premier seuil.
2. **Initiation** : le ventre de la baleine, le chemin des épreuves, la rencontre avec la divinité, la tentation, la réunion au père, l'Apothéose, l'ultime récompense, le refus du retour.
3. **Retour à la réalité** : la fuite, la délivrance extérieure, franchir le seuil de retour, maître des deux mondes, libre devant la vie.

La construction de ce « monomythe » a pour but une théorie unificatrice. Dans sa démarche, Joseph Campbell va également relier entre elles différentes théories faites sur le mythe :

« La mythologie a été interprétée par les savants modernes comme : une tentative primitive et maladroite d'expliquer le monde de la nature (Frazer) ; une manifestation de fantaisie poétique remontant aux temps préhistoriques et incomprise par la suite (Müller) ; un recueil d'instructions à base allégorique destiné à former l'individu en fonction du groupe (Durkheim) ; un rêve collectif, symptomatique des impulsions archétypes enfouies au plus profond de la psyché de l'homme (Jung) ; le véhicule traditionnel des connaissances métaphysiques les plus élevées de l'humanité (Coomaraswamy) ; et comme la Révélation de Dieu à ses Enfants (l'Église). La mythologie est cela tout ensemble. Mais les points de vue diffèrent selon ceux qui la jugent. Car, étudiée non pas en fonction de ce qu'elle est, mais en fonction du rôle qu'elle joue, de la manière dont elle a servi l'homme dans le passé, dont elle peut le servir aujourd'hui, la mythologie se révèle tout autant

87 CAMPBELL Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, trad. de l'anglais par H. Crès, Paris, J'ai lu, 2013, 633 p.

que la vie, soumise aux obsessions et aux besoins de l'individu, de la race ou de l'époque⁸⁸. »

La théorie de Campbell vise un récit d'universalité dont le potentiel est rapidement perçu par ses lecteurs. La méthode s'applique au cinéma et crée la recette du film populaire ultime. Ainsi, un étudiant de l'Université de Californie à Los Angeles s'est penché sur la théorie du « monomythe » de Campbell et a écrit un scénario nommé *Star Wars*. Le célèbre scénariste Georges Lucas a bénéficié, pour l'écriture de son scénario, d'une grande influence de Campbell, cette influence est l'objet d'un documentaire⁸⁹ américain expliquant l'évolution du scénariste étape par étape considérant cette influence comme étant l'une des raisons du succès de cette œuvre. Pour le journaliste Bill Moyers, dans un des témoignages présents dans le documentaire, « Georges a fait appel à Joseph Campbell pour examiner son travail sur *Star Wars* [...] Campbell m'a dit qu'il n'avait jamais eu de meilleur étudiant que George Lucas ». Le succès de la théorie du « monomythe » a également touché de nombreuses autres œuvres passant par des livres ou des œuvres cinématographiques. Sur cet attrait pour le cinéma, un auteur nommé Christopher Volger a adapté la théorie de Campbell pour le cinéma écrivant *Le guide du scénariste, la force d'inspiration des mythes pour l'écriture cinématographique* en 1992. Ce guide scénaristique est rapidement, lui aussi, devenu une référence importante du genre. Cependant, il est notable que Campbell et Volger n'ont pas été les seuls à se pencher sur cette question. En 1928, en Russie, Vladimir Propp travaillait déjà à disséquer les contes populaires pour en faire émerger une structure commune. Le modèle « monomythique » et le Voyage du Héros ont su exercer une forte influence sur les genres et les réalisateurs, notamment à Hollywood. En tant que véritable « contamination mythique », cette recette faite en différentes étapes est largement utilisée dans les films de super-héros, qui sont de véritables *blockbusters* aujourd'hui. Cette « contamination mythique » nous amène à penser à une véritable « remythologisation du monde » au vu du nombre croissant de nouveaux mythes.

Ces nouveaux récits forment comme l'appelait Carl Jung, un « inconscient collectif ». Le sociologue Jean-Martin Rabot sur la « remythologisation du monde » évoque la religiosité comme « l'adhésion polythéiste des groupes sociaux à une série de valeurs qui s'opposent les unes aux autres » au sein de l'époque contemporaine et de la postmodernité. Ces valeurs opposées, nous rappelle Jean-Martin Rabot en faisant référence à Max Weber et George Simmel, sont une véritable relation sociale. Par ailleurs, « c'est dans le vécu de valeurs communément partagées que se

88 CAMPBELL Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, trad. de l'anglais par H. Crès, Paris, J'ai lu, 2013, p. 326.

89 Le documentaire évoqué est *La guerre des étoiles, l'héritage*, mais ce n'est pas le seul à traiter de ce sujet, nous pouvons également citer le livre *Georges Lucas : l'homme derrière le mythe* de Rafik Djoumi.

forment les groupes sociaux, qu'ils se consolident et se séparent mutuellement selon le principe de l'attraction et de la répulsion ». Cette imbrication de la pluralité est pour lui, une des « caractéristiques de la société postmoderne, c'est d'ailleurs pour cela qu'elle est profondément polythéiste ». Jean-Martin Rabot appuie également le fait que la perte de croyance en Dieu n'implique pas nécessairement la perte de toute forme de religiosité, « il faut bien comprendre que le polythéisme induit par le syncrétisme postmoderne n'est pas synonyme de dissolution du sacré dans l'individualisme » mais au contraire, « constitue une nouvelle modalité de l'être ensemble ». Cette nouvelle forme de « vivre ensemble » est mis en pratique par les consommateurs de l'univers des super-héros lors de conventions et autres rassemblements culturels spécialisés.

Lors du questionnaire, nous avons évoqué différentes questions liées à la consommation de l'univers super-héroïque afin de dégager se « vivre ensemble », notamment à la question « vivez-vous cet attrait pour les super-héros seul ou en groupe ? » et c'est 40,69 % des participants qui choisissent de partager ces moments avec leurs amis, 18,05 % avec leur famille et 16,98 % avec leur partenaire contre seulement 12,72 % préférant être seuls. Également, à la question « êtes-vous intéressé par des activités liées à cet univers⁹⁰ ? » c'est 64,91 % des interrogés de notre étude qui indiquent être intéressés par des activités liées à cet univers contre 35,09 % indiquant ne pas s'y intéresser. Les Comic Con sont les évènements générant le plus d'intérêt, on note 27,55 % des participants indiquant être intéressés par ce type d'évènement. 22,70 % des répondants indiquent être intéressés par des conventions et enfin 14,66 % indiquent s'intéresser aux cosplay. La consommation de cet univers est donc une source de rassemblement des individus. Les rassemblements et le vivre ensemble sont largement traduits dans la consommation des œuvres super-héroïques. On voit donc se dessiner une forme de « réenchantement » basée sur la « remythologisation » du monde. À la suite des réflexions de Jean-Martin Rabot, ce renforcement de l'être-ensemble se traduit de plusieurs façons, notamment celle de « l'impérialisme visuel et audiovisuel ». En effet, pour lui, « l'image est à proprement parler ce qui conduit au sacré, ce qui atteste de la vitalité du polythéisme dans la postmodernité⁹¹ ». Toujours ancrés dans une forte présence visuelle, les super-héros qui s'inscrivent largement dans ce cadre et cette nouvelle forme de polythéiste moderne attestent d'une part importante du sacré dans nos sociétés.

Enfin la pérennité des super-héros semble encore infaillible, nous pouvons constater qu'à la question « pensez-vous que vous aimerez toujours les super-héros dans 5 ou 10 ans ? » les

90 Cette question était une question à choix multiples, ce qui inclut le fait que certains participants aient pu en choisir plusieurs.

91 RABOT Jean-Martin, « *L'image, vecteur de socialité* », Sociétés, vol. n°95, no. 1, 2007, p. 16.

participants ont répondu majoritairement « oui, certainement » à 85,1 %, également à la question « les super-héros sont-ils un phénomène de mode selon vous ? » c'est 69,8 % qui pensent que non, ce n'est pas un phénomène de mode. Ainsi, les super-héros s'inscrivent dans la « remythologisation » du monde, leur influence est aussi bien identitaire que collective et contribue à un renforcement du lien social.

Les super-héros s'inscrivent dans une société en perdition vouée à être sauvée par un être supérieur. Lors de chaque intervention de héros, nous voyons une ville en perdition, rien ne semble pouvoir venir en aide à la population si ce n'est des super-héros. Le syndrome du sauveur est chez le super-héros une répétition symbolique. Pour le lecteur ou spectateur, le super-héros devient un avatar idéalisé du « Moi », un héros fait de toute puissance représentant un véritable modèle héroïque. Le modèle constitutif du héros hellénique en tant que paradigme héroïque, semble encore largement utilisé. Jean-Pierre Vernant, dans *Mythe et pensée chez les Grecs*, note l'importance des actes d'un individu, ce sont ses exploits qui sont constitutifs de son héroïsme,

« La source et l'origine de l'action, la raison du triomphe ne se trouvent pas dans le héros, mais hors de lui. Il ne réussit pas l'impossible parce qu'il est un héros ; il est un héros parce qu'il a réussi l'impossible⁹² ».

Cependant, réussir l'impossible n'est pas toujours représentatif d'une forme d'héroïsme. Et si les héros n'avaient pas en eux le syndrome du sauveur ?

Dans le film *Incassable*⁹³, on retrouve le point de vue d'un humain qui, malgré sa capacité héroïque incroyable, ne cherche pas à se faire remarquer. Le film *Incassable* est une œuvre qui amène le spectateur à imaginer et comprendre le point de vue humain sur le phénomène super-héroïque, cette perspective n'est pas sans rappeler le comic-book *Walking Dead* qui nous immerge dans un groupe d'humains face à l'apocalypse zombie. Comme l'indique l'auteur du célèbre comic-book de zombies :

« Avec *Walking Dead*, j'ai voulu explorer comment des individus réagissent lorsqu'on les met face à des situations extrêmes et quel impact peuvent avoir les événements sur leur comportement⁹⁴ »

Tous deux illustrent dans leurs scénarios l'adaptation humaine face à un univers fantastique.

92 Vernant Jean-Pierre, *Mythe et pensée chez les Grecs*, Paris, La Découverte, coll. « La Découverte/Poche », 2005, 434 p. p. 572

93 Est un film réalisé par M. Night Shyamalan avec Bruce Willis, Samuel L. Jackson, sorti en 2000.

94 KIRKMAN Robert, *Walking Dead*, tome 2, post-face, Delcourt, coll Contrebande, 2007.

Dans *Incassable*, David Dunn est visiblement doté d'une capacité de résistance physique incroyable lui permettant de survivre à des accidents terribles sans dommage physique. Le second personnage qui, lui, est à son opposé, est Elijah Price, un homme atteint de la maladie des os de verre ou ostéogénèse imparfaite. L'ostéogénèse imparfaite se caractérise par une extrême fragilité des os, cette maladie conduit souvent les individus en étant atteints à de nombreuses fractures à répétition ainsi qu'une déformation du squelette. Cette maladie fait de la vie des individus en étant atteints une vie d'hospitalisation et de rééducation. Ce film amène à de nombreux questionnements quant aux comportements des protagonistes. Le film est structuré d'une façon à ce que ce soit le personnage d'Elijah Price qui pousse David Dunn à s'identifier et se reconnaître en tant que super-héros. Mais alors, est-ce que Elijah est créateur du héros ? Ce questionnement nous amène une fois de plus à nous demander qui est le créateur de l'autre, est-ce le super-héros qui crée le super-vilain ou le super-vilain qui crée le super-héros ? Même si dans leurs contextes, ces personnages fictifs sont créés par une tierce personne qu'est le scénariste. En outre, il est intéressant de voir dans ce film que le héros choisit de lui-même de ne pas incarner son rôle de super-héros. Elijah Price nous montre également qu'une personne banale, même faible, peut devenir un super-vilain, auteur de nombreux crimes afin de parvenir à ses fins. Ici se traduit un scénario nouveau, l'histoire d'*Incassable* invite le spectateur à s'imaginer un être doué de super-pouvoirs choisissant de vivre simplement, sans sacrifice, sans costume, juste un homme voulant vivre une vie « normale ».

L'image du sauveur est pourtant la première à être véhiculée chez Superman, le premier super-héros. Dans le film *Superman* de Richard Donner⁹⁵, sorti en 1978 Jor-El, le père biologique de Superman évoque son choix d'envoyer son fils sur Terre : « Ils ont la vocation de la grandeur, il ne leur manque que la lumière. Pour cette raison entre toutes, leur aptitude au bien, je leur ai envoyé mon fils unique ». Superman, encore enfant, est présenté comme celui qui apportera la lumière sur Terre. Cette représentation du sauveur messianique est également alimentée par une dimension sacrificielle forte du super-héros. Le super-héros est souvent amené à combattre parfois jusqu'à la mort pour accomplir son devoir de héros, à savoir sauver l'humanité, nous pouvons notamment citer *Superman vol. 2*, n°75-83 du mois d'octobre 1992 au mois de novembre 1993, durant cette période, les lecteurs ont pu suivre l'événement de la mort de Superman. C'est dans le n°75 de la série *Superman* que le héros, alors exténué, préfère se sacrifier pour sauver sa ville.

95 Richard Donald Schwartzberg ou Richard Donner réalisateur et producteur de cinéma.



Illustration 8: Couverture de Superman vol. 2, n°75-83 (1992 - 1993) La mort de Superman

Les actions de Superman sont régulièrement marquées par cette empreinte, *Superman-Atlas* retenant l'emblème du globe terrestre du *Daily Planet* ou encore l'image divine de Superman regardant la Terre depuis l'espace visible dans les films *Superman returns* et *Man of steel*⁹⁶. Également, dans le film *Superman Returns*, Superman dit à Lois Lane en la portant dans ses bras : « Vous dites que le monde n'a pas besoin d'un sauveur, mais chaque jour j'entends les gens prier pour qu'on leur en envoie un ». La série *Absolute Superman : For Tomorrow*⁹⁷ met également en scène un Superman divinisé, lors d'une scène particulièrement marquante nous pouvons voir Superman dans une cathédrale en train de voler, les vitraux brillants derrière lui, devant lui, un prêtre agenouillé. En ayant recours ici à l'analyse de Carl Gustav Jung dans *Métamorphoses de l'âme et ses symboles*⁹⁸, on dira que :

« La figure religieuse ne peut être homme simplement, car elle doit représenter ce qu'elle est en fait, l'ensemble des images primordiales qui, partout et en tous les temps, expriment ce qui agit avec une puissance extraordinaire". Ce n'est pas du tout l'homme que l'on cherche dans la forme humaine visible, mais le surhomme, le héros ou le dieu, l'entité analogue à l'homme qui traduit les idées, formes et forces qui s'emparent de l'âme et la

96 *Man of Steel* ou *L'Homme d'acier* est un film réalisé par Zack Snyder, écrit par David Samuel Goyer et produit par Christopher Nolan. *Man of Steel* est sorti en 2013.

97 Scénarisée par Brian Azzarello et dessinée par Jim Lee, cette série a été publiée aux États-Unis par le groupe DC Comics entre l'année 2014 et 2015.

98 JUNG Carl Gustav, *Métamorphoses de l'âme et ses symboles*, Paris, Le Livre de Poche, 2009, p. 304.

façonnent. »

Comme le souligne Jung, la figure religieuse est une forme d'entité traduisant des « idées, formes et forces », ces éléments se retrouvent largement représentés autour de la figure de Superman, ils traduisent une forme divine, religieuse du personnage. Dans le livre *Les super-héros pour les nuls*, de Eric Delbecque, une scène rappelée par l'auteur fait une ultime référence divine de Superman, à savoir la scène où « le père Léone saute dans le vide dans les bras de Kal-El : la foi en Jésus-Christ représente un saut dans le vide⁹⁹ ». « Kal-El », est le nom kryptonien de Clark Kent ou Superman. « Kal-El », a également un sens hébreu venant du fait que ses deux créateurs sont de confession juive. « Kal-El » signifie « Tout ce que Dieu est » (כל-אל), soit « La voix de Dieu » (קול-אל). Ces divers exemples appuient une forme de sacralisation du personnage, cette sacralisation est également utilisée au sens large lorsque l'on parle de super-héros. Par ailleurs, les termes « icône » et « fan » venant de « fanatique » sont d'origines religieuses.

La dimension de sauveur veillant sur le monde est omniprésente chez les super-héros, nous retrouvons cette dimension chez Spider-Man, Daredevil, Thor, Batman, Captain Marvel, Black Panther, Arrow pour ne citer qu'eux. Ces héros sauveurs de l'humanité sont suspendus dans la légende, le but de leurs actions est basé sur le bien commun, ainsi, la colère et la peur ne les arrêtent pas et font de leurs personnages des héros solaires renvoyés dans le temps du mythe. Superman en est une représentation, « figure idéale du héros solaire [...] rêveur, bien malgré lui, est amené à se sacrifier » (Jung: « *Que sais-je ?* » n° 3022). Superman est un héros qui incarne un idéal et qui ne peut accepter « l'ombre », ce qui métaphoriquement appuie ses valeurs de justice, qui sont inscrites comme prioritaires par rapport à des valeurs de méchants. Ses qualités peuvent être associées à celle du soleil, fort et rayonnant, caractéristiques qui renvoient à la solarité.

Cependant, il y a une certaine forme de désacralisation des grandes religions monothéistes dans les récits de super-héros. L'univers est donc baigné dans le mythe moderne désacralisé. Pour Durkheim dans *Les Formes élémentaires de la vie religieuse* en 1912, « une religion est un système solidaire de croyances et de pratiques [...] qui unissent [...] une même communauté morale » Comme nous avons pu le constater précédemment, les super-héros sont créateurs de lien social, ils créent des communautés réelles et virtuelles rapprochant les individus dans leurs fondements moraux.

La mort est également un élément essentiel chez le héros, ou plutôt sa capacité à ressusciter. Les longs récits d'aventures amènent parfois le héros ou le méchant à mourir. Cependant, les

⁹⁹ DELBECQUE Eric, *Les super-héros pour les nuls*, Paris, First, coll. « Pour les Nuls », 2016, 384 p. p. 124

attentes des fans et le grand nombre de scénaristes travaillant sur un même personnage arrivent souvent à réanimer un personnage que l'on croyait perdu. Ce phénomène s'est vu moqué sur Internet notamment pour le personnage de Magnéto dans la série de comics *X-Men*, mais nous pouvons également citer le personnage Crâne rouge qui a déjà été détruit à quatre reprises. Ce phénomène touche également des personnages qui ne sont pas des méta-humains comme ça a été le cas pour May Parker, la tante de Peter Parker qui, elle aussi, est déjà revenue d'entre les morts. Les morts qui ont cependant marqué les esprits sont celles de Captain Marvel et Superman dans le comics *Superman volume 2, n°75*, annonçant la mort du héros. Ce tome s'est vendu au total à trois millions d'exemplaires seulement aux États-Unis. Sur certains exemplaires était donné un brassard noir afin d'évoquer le deuil. Concernant la mort de Captain Marvel, elle a été évoquée plusieurs fois par des participants lors du questionnaire, à la question ouverte : « avez-vous en tête un événement qui vous a particulièrement marqué dans cet univers ? » Le personnage, va, après avoir appris qu'il souffrait d'un mal incurable, gérer le peu de temps qui lui reste à vivre. Temps qu'il consacre à enregistrer toute l'histoire de sa vie.

3.4. Les super-héros du monde réel

Dans les communautés réelles ont récemment émergé les « *real life superheroes* », ces hommes et femmes ordinaires qui choisissent de lutter contre le crime à leur échelle, dans la vie réelle. Ces communautés ont, comme l'évoquait Ferdinand Tönnies dans *Communauté et Société*, des relations se rapprochant de celles que l'on retrouve au sein d'une famille, d'une tribu, les « *real life superheroes* » ont, entre eux, une relation solidaire, c'est une communauté d'esprit. Le film *Kick Ass 2*¹⁰⁰ évoque ce phénomène en montrant un groupe de « *real life superheroes* » ayant un quartier général. Le mimétisme comportemental de ces individus s'inscrit dans la pérennité des super-héros fictionnels. On peut noter deux types de comportements liés à cette pratique, le premier est celui qui va pousser l'individu à descendre dans la rue dans le but de trouver de l'action, prêt à se battre. Le second s'inscrit davantage dans des actions sociales, apportant de la nourriture aux sans-abris. Les actions les plus communes sont celles de surveillance au moyen de patrouilles. Les actions menés par les *real life superheroes* sont connexes à la volonté de « l'action purement rationnelle » tel que l'expose Max Weber dans *Économie et société*. Cette action concerne les individus agissants au nom de volontés éthiques ou religieuses, sans s'inquiéter des conséquences de leurs actes. Certains groupes de *real life superheroes* ont cette volonté de répondre à leur conviction, tout en risquant parfois d'être dans l'illégalité.

100 *Kick-Ass 2* est un film réalisé par Jeff Wadlow et sorti en 2013.

Leur costume permet aux « *real life superheroes* », comme pour les super-héros fictionnels, de se donner une nouvelle identité, un symbole d'espoir. Les « *real life superheroes* » sont, comme les super-héros, originaires des États-Unis¹⁰¹ puis ils se sont peu à peu exportés à l'international. En France, c'est en 2010 que le phénomène apparaît, fondé par Blue Smash un étudiant agissant en Seine-Saint-Denis (93). Ces nouveaux super-héros français s'appellent les « Défenseurs de France ». Sur leur page Facebook¹⁰² aimée par 2002 utilisateurs, ils rappellent que leur mission est de « porter assistance aux personnes en danger, lutter contre la misère sociale et combattre l'apathie de notre société ». Dans une interview pour le magazine *Les Inrocks*¹⁰³, Blue Smash confie :

« *Moi et trois autres membres avec qui je patrouille régulièrement, nous sommes partis distribuer de la nourriture à quelques sans-abris qui ne vivent pas très loin de chez nous. Et ça, on le fait avec notre argent. En France, comme partout dans le monde, des gens souffrent, sont dans une certaine misère et personne ne les aide. Avec les Défenseurs de France, je me sens utile. On essaie de changer les choses, de combler les lacunes des autorités publiques.* »

Aux États-Unis, un homme a su se démarquer dans la communauté des « *real life superheroes*¹⁰⁴ », il s'appelait Lenny Robinson. Cet américain de 51 ans, à l'âge de sa mort en 2015, avait été surnommé le « Batman de Baltimore » après avoir été rendre visite à des enfants dans les hôpitaux de Baltimore habillé en Batman. Après sa mort, de nombreuses personnalités telles que Ray Lewis, un ancien joueur du Super Bowl MVP ou encore le musicien John Mayer, ont montré du soutien auprès des entreprises philanthropiques du Batman de Baltimore. Ces personnes engagées à poursuivre les actions des héros, à leur échelle, s'inscrivent dans la pérennité des super-héros fictionnels, de leurs valeurs de bienfaisance et de leur dimension de sauveurs.

Dans cette direction, on pourrait recourir aux intuitions de Éric Maigret à propos du phénomène *Real Life Super Heroes* qui a gagné en importance :

« le phénomène *Real Life Super Heroes*, pour reprendre la formule communément utilisée aux États-Unis, a gagné en importance et en visibilité

101 Différents portraits des « *real life superheroes* » [Consulté le 04/05/17]

<http://www.rlsh.org/>

102 La page Facebook des « Défenseurs de France », [Consulté le 04/05/17]

<https://www.facebook.com/defenseurs.france?v=wall>

103 « *Real Life Super Heroes Project: des super-héros ordinaires ?* », [Consulté le 04/05/17]

<http://www.lesinrocks.com/2013/03/28/actualite/des-super-heros-ordinaires-11373313/>

104 « *Real-life Superheroes who are making an actual difference in America* » [Consulté le 04/05/17]

<http://www.rsvlts.com/2015/08/21/5-real-life-superheroes/>

dans les années 2000. Plus de 300 personnes masquées arpenteraient aujourd'hui les rues des villes états-uniennes selon une estimation fournie en 2011 par les organisateurs d'un mouvement qui cherche à se fédérer¹⁰⁵ »



Illustration 9: Photographie et citation de Lenny Robinson lors d'une de ses visites dans les hôpitaux de Baltimore dans le Maryland.

« À la fin de la journée, je me demande "est-ce que j'ai fait la différence ? Et j'espère toujours que la réponse sera oui »

Ces individus, dans leurs actions, font face à l'anomie. Dans le documentaire *Superheroes* de Michael Barnett en 2011, nous pouvons voir ces hommes et femmes qui s'emploient à faire « ce qui est juste ». Les « *real life superheroes* », inspirés des super-héros fictionnels, luttent contre l'apathie, ils ont, pour la plupart, l'envie de faire quelque chose. Mr. Xtreme¹⁰⁶, un des protagonistes, évoque : « *all this violence, all this madness, all this chaos going on out there. That's part of the reason why this movement exists.* » La présence de ces « *real life superheroes* » traduit un besoin de ces personnes à en faire plus, à agir face à l'apathie et l'individualisme. Portant aussi un costume, ils évoquent se sentir en uniforme plus qu'en costume, cela leur permet, dans la rue, d'être reconnus et comme pour les super-héros, le masque leur permet de rester anonyme. Pour Life¹⁰⁷, un membre important de la communauté nord-américaine :

« *I think that as of late, we've been losing our heroes. And people are looking up to, you know, rappers and movie stars. And, I mean, what have these*

105 « *Les Real Life Super Heroes, La fiction comme répertoire esthétique et compassionnel* » par Éric Maigret, [Consulté le 04/05/17] <https://communication.revues.org/4926>

106 Dans le documentaire de : 01:02:35 à 01:02:45.

107 *Ibid.*, 01:09:13 à 01:09:59.

people done that's so great that deserves this kind of idolatry and admiration ? And so, then I think people turn back to these same classic myths, which in our case is the superhero. What I am doing is much more important than who I am. I see people suffering that shouldn't be suffering. I see people addicted to poisons they don't even understand. I see people dying [...] People have to be shown that, that people care. »

Ici nous voyons un réel impact sur ces individus qui, à leur tour, choisissent de porter un costume afin d'accomplir des gestes citoyens. Pour Scott Allison, psychologue américain,

« Nous pouvons nous aussi devenir des héros du quotidien, il suffit de faire les choix qui s'imposent à notre conscience, comme ne pas fermer les yeux quand une vieille dame a besoin d'aide pour traverser la rue, prendre parti pour un collègue qui subit des harcèlements, ou encore rayer la plainte de son vocabulaire .»

Sur ce même principe, le psychologue Philip Zimbardo, propose un « *Heroic Imagination Project* » qui se traduit par : « projet d'imagination héroïque » ayant pour but de démontrer que tout le monde peut choisir de devenir une forme de justicier du quotidien. Pour cela, il propose à chacun de se lancer dans un acte volontaire, dans le but d'aider quelqu'un tout en restant désintéressé. L'ensemble de ces exemples met en lumière l'impact de la figure héroïque dans le corps social.



Illustration 10: Quelques-uns des "real life superheroes" aux États-Unis.

Mark Waid dans : *Super-héros : L'Éternel combat*¹⁰⁸, de Michael Kantor en 2014 souligne la véritable puissance des super-héros, celle d'inspirer à agir de manière juste :

108 Dans le documentaire de 00:49:50 à 00:50:14.

« Everyone knows these characters, From timbuktu to taiwan. And I think what they know about them at heart. Is that the power of superheroes ? Is doing the right thing for the right reason. And being willing to put yourself on the line. To help other people »

CONCLUSION DE CHAPITRE

Depuis la création de Superman en 1938, l'image du super-héros a perduré et évolué. Les auteurs ont créé un univers dans lequel les lecteurs peuvent se reconnaître à travers des personnages surpuissants ayant des problématiques humaines. Répondant à un besoin de héros dans des périodes de crises, les super-héros ont toujours répondu présents pour défendre la justice et la paix. Les différentes évolutions des comics se sont développées en parallèle des grands événements américains. On retrouve dans les comics de nombreuses connections avec les différentes guerres et leurs impacts sur la société. Nous pouvons observer cette évolution dans la « frise chronologique de l'évolution historique des super-héros et des États-Unis ».

L'évolution du genre a été marquée par une longue période de censure répondant aux mœurs strictes américaines. Cette période de censure a changé la perception de ces récits, les cantonnant à un médium édulcoré pour enfant. Cependant, on retrouve aujourd'hui, comme avant la période de censure, une grande variété de récits dont le public cible n'est pas uniquement centré sur les enfants. En outre, nous pouvons noter que les super-héros rencontrent un succès international. Créée et distribuée dans le monde entier, cette figure archétypale ne cesse d'inspirer. Les comics en tant qu'outil politique ont permis d'évoquer des tabous de la société américaine. Si cet univers retranscrit au travers de ses mythes et symboles les questions sociétales, le pouvoir politique en place sait aussi jouer de cette popularité. En évoquant Superman¹⁰⁹ et Spider-Man, l'ex-président des États-Unis, Barack Obama, a donné aux super-héros une nouvelle reconnaissance publique. En retour, l'univers des comics l'a fait apparaître dans *The Amazing Spider-Man* #58 en 2008.

109 « *I Was Born on Krypton* » sur le site *Comic Book Resources* [Consulté le 07/05/17]
<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=18481>

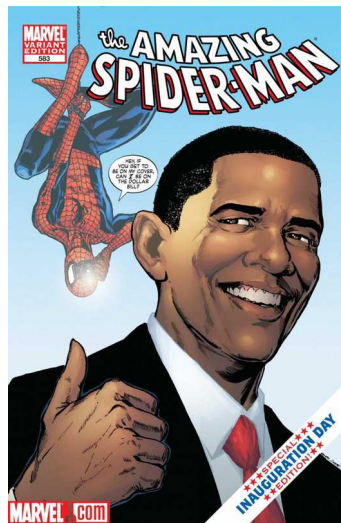


Illustration 11: *The Amazing Spider-Man* #58

Donald Trump, lui aussi, s'est retrouvé dans l'univers des comics, ou plutôt sa tête qui est représenté par le personnage de MODAAK qui signifie « *Mental Organism Designed As America's King* ». Si aujourd'hui l'univers des super-héros s'étend aussi au cinéma, les acteurs, véritables icônes représentatives de leurs personnages, font également parler d'eux d'un point de vue politique. Le 22 septembre 2016, les acteurs Robert Downey Jr, interprétant le rôle d'Iron Man, Scarlett Johansson interprétant le rôle de la Veuve Noire et Mark Ruffalo interprétant le rôle de Hulk ont, dans une vidéo sur Internet, appelé les Américains à aller voter et notamment, contre Donald Trump¹¹⁰. Les comics et la politique restent intimement liés ; au travers de ce divertissement, de nombreux sujets sont évoqués et le format reste un moyen d'expression fort pour les auteurs. Chez les super-héros, nous retrouvons une grande importance de la philosophie, de la morale, du bien, des normes et des devoirs. Le super-héros se définit en grande partie dans ses qualités morales, sa responsabilité sociale et son grand sens de la justice. Les super-héros d'aujourd'hui, pour faire une action durable dans le temps, doivent se plier à cette justice humaine et ne pas céder et tuer simplement leurs ennemis. Le héros est celui qui

« réussit à dépasser ses propres limitations historiques et géographiques et à atteindre des formes d'une portée universelle, des formes qui correspondent à la véritable condition de l'homme. Les images, les idées et les aspirations du héros découlent directement des sources premières de la vie et de la pensée humaine¹¹¹ »

110 « Les héros de *The Avengers* (et plein d'autres) appellent à sauver le monde... de Donald Trump » [Consulté le 28/04/17] http://www.huffingtonpost.fr/2016/09/22/the-avengers-video-voter-contre-donald-trump_n_12126192.html

111 CAMPBELL Joseph *Le Héros aux mille et un visages*, trad. de l'anglais par H. Crès, Paris, J'ai lu, 2013, p. 28.

Les valeurs de paix et le super-héros comme porte-parole de justice sont le reflet d'un contexte historique et social. Mais alors, porte-parole de quel message ? Souvent progressistes et idéalisés, les super-héros doivent avant tout faire des choix.

« 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 vocation¹¹². »

La présence constante du gouvernement ainsi que la dualité de pouvoir entre la politique et le corps des super-héros permettent une exploration différente des problématiques sociétales. De façon plus contemporaine, les super-héros continuent de transmettre leurs messages. Si la période de censure accuse certains personnages d'être homosexuels comme Batman et Robin, l'histoire des comics a permis de nous présenter des personnages tels que Deadpool, pansexuel, évoqué en 2013 par le scénariste Gerry Duggan sur Twitter en répondant à une question :

« *I didn't write the annual, but I did wrote Deadpool NOW 11, and I consider Deadpool to be ready & willing to do anything with a pulse.* »

D'autres personnages sont également notables telle que Catwoman dont la bisexualité a été annoncée en 2015. Pour la scénariste Geneviève Valentine, Catwoman alias Selina Kyle embrassant une autre femme était, comme évoqué dans son blog personnel : « *She's flirted around it – often quite literally – for years now; for me, this wasn't a revelation so much as a confirmation*¹¹³ ». Ou encore fin 2016, Greg Rucka annonce la bisexualité de Wonder Woman pour ne citer qu'eux. En 2017, voulant rendre hommage aux victimes de la tuerie d'Orlando en Floride, les éditeurs IDW Publishing¹¹⁴ et DC Comics vont s'associer pour publier le projet de Marc Andreyko, Love Is Love. On y retrouve de nombreux personnages comme Supergirl, Batwoman et Batman ou Harley Quinn par exemple. Dans ce comics, des scénaristes et dessinateurs du monde entier vont s'associer pour créer des histoires touchantes délivrant un message de paix. Il est notable d'évoquer que l'intégralité des bénéfices des ventes a été reversée à des associations LGBTQ américaines. Une fois de plus, la transmission de messages engagés est présente dans les comics et au travers des

112 DE SUTTER Laurent (dir.), *Vies et morts des super-héros*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Perspectives critiques », 2016, 224 p. 3.

113 « *Catwoman #39: Better Than He Does Himself* » [Consulté le 28/04/19] [<http://www.genevievevalentine.com/2015/02/catwoman-39-better-than-he-does-himself/>]

114 IDW Publishing ou *Idea and Design Works* est un éditeur américain de comics, bandes dessinées et romans graphiques.

personnages de super-héros.

L'impérialisme américain largement présent dans les comic-books se développe dans le cadre de la culture de masse. Par ailleurs, la culture de masse est dans sa nature le reflet même de la société dans laquelle elle est créée. L'idéologie et les normes qui régissent cette même société sont souvent présentes comme discours dominant cette même culture. Il est donc évident de pouvoir, au sein des comics, voir une part importante de la politique et des valeurs américaines avec du *soft-power*, notamment chez les super-héros, figures véhiculant de fortes valeurs morales. Les différentes guerres par lesquelles ils sont passés, ainsi que les discriminations restent leurs principaux ennemis. Au travers de ces différents exemples, nous avons pu voir que les super-héros, aussi bien dans les comic-books qu'au cinéma, ont été représentatifs de nos sociétés, évoluant aussi bien avec que contre les politiques mises en place, ils retranscrivent parfaitement un panel où chaque individu peut s'identifier. Comme le souligne Jean-Marc Lainé dans *super-héros, la puissance des masques* :

« Nés entre la Crise de 1929 et la Seconde Guerre mondiale, ils nous parlent de la société depuis des décennies. Ils ont illustré la Guerre Froide, le Maccarthysme, le Viêt Nam, la crise de confiance envers les pouvoirs politiques, la peur du nucléaire, les grands idéaux économiques. Les super-héros ont encore des choses à nous dire. Écoutons-les¹¹⁵. »

D'après ce premier chapitre, nous pouvons commencer à émettre de nouvelles hypothèses. En effet, nous pouvons supposer que la naissance des comic-books de super-héros sous la cape de Superman a fait de ce personnage une figure emblématique de tout temps et donc, attendue dans les résultats au questionnaire. De plus, la vocation des comics à revendiquer un discours social peut-être un facteur d'impact sur les consommateurs d'aventure de super-héros. Le comic-book est le format originel utilisé pour consommer ce type de contenu, des kiosques jusqu'à l'ère d'Internet, le format papier est peut-être encore le format privilégié pour ce type de contenu.

Enfin, largement inspirés des mythologies anciennes, nous avons pu voir que les récits d'aventure de super-héros retranscrivent des histoires et légendes déjà existantes, parfois même en y faisant des références directes. Il est intéressant de voir comment ces histoires se traduisent, se réécrivent. Les héros d'autrefois se développent dans un environnement plus contemporain et véhiculent toujours des messages emprunts de symboliques et d'imaginaire fort. Mais alors, les

115 LAINÉ Jean-Marc, *Super-héros ! La puissance des masques*, Paris, Moutons électriques, coll. « Bibliothèque des Miroirs », 2011, p. 356.

histoires de super-héros sont-elles une nouvelle forme de mythologie moderne ? Comprenant son système de divinités, de sauveurs et de hérauts, les aventures de super-héros proposent dans leur vaste panel de personnages leur propre polythéisme moderne. Ces récits mettent en avant la fascination pour l'imaginaire du héros qui, depuis l'aube de l'humanité, nous anime. Leur popularité grandissante fait des super-héros des acteurs du réenchantement de masse. Influencés par leur environnement et leur société, les auteurs de ces récits font passer des messages forts emprunts de morale où se mélangent histoires humaines et retranscription fictionnelle. La succession des super-héros du monde fantastique sont les *real life superheroes*, les super-héros du monde réel. Ces personnes faisant de bonnes actions sont représentatives de l'impact direct des super-héros sur notre société.

Afin de comprendre la place réelle occupée par ces personnages, nous allons à présent travailler sur les données récoltées grâce à la mise en place du questionnaire. Ces résultats nous permettront de venir confirmer ou infirmer les questions de départ et hypothèses de cette recherche.

CHAPITRE II - MÉTADONNÉES

1. ÉTUDE DES MÉTADONNÉES

L'échantillonnage a été fait selon une méthode probabiliste basée sur un échantillon francophone aléatoire. Le choix de la méthode de recueil des données a été fait par Internet. Ce questionnaire a été créé en utilisant l'outil Google Form accessible depuis la plate-forme Google Drive¹¹⁶. La méthode par enquête permet de quantifier les résultats et ainsi de vérifier certaines hypothèses. La structure du questionnaire se compose de :

- Une en-tête présentant l'étude et son contexte de recherche ;
- Une première partie permettant l'identification de l'échantillon dont : leur sexe, âge et catégorie socio-professionnelle ;
- Une seconde partie suivant la technique de l'entonnoir, en partant de questions générales pour arriver à des questions nécessitant des réponses ouvertes. Cette partie nous indique l'apparition du phénomène dans la vie des participants et l'intérêt qu'ils portent aux super-héros ;
- Enfin, dans la dernière partie nous abordons l'avenir des super-héros.

Dans le questionnaire, il était proposé de définir le terme « super-héros » afin d'obtenir une meilleure compréhension du sujet d'étude, comme suit :

« Un super-héros = justicier se distinguant par des capacités hors du commun. Le plus souvent des pouvoirs surhumains ou surnaturels, bien que certains héros masqués, comme Batman, sont parfois considérés comme super-héros alors qu'ils n'ont pas de pouvoirs. »

Le questionnaire tel qu'il a été présenté en ligne est disponible en annexe.

116 « Questionnaire sur les super-héros », lien vers l'espace Google Drive [Consulté le 11/10/20]
https://www.google.com/intl/fr_fr/drive/

1.1. La composition de l'échantillon

Tableau 2: La composition de l'échantillon

Échantillonnage	En vue de l'importance de la représentativité des différentes situations (sexe, âge, catégories socio-professionnelles) le questionnaire était accessible à tous. Afin de garantir une bonne représentation, la méthode choisie était celle d'un échantillon aléatoire. Le but étant de ne pas obtenir des résultats uniquement d'individus ayant un attrait pour le sujet mais de comprendre l'importance et la place occupée par les super-héros dans la culture contemporaine.
Diffusion	La diffusion s'est effectuée en ligne sur différents réseaux sociaux : Facebook, Twitter et Tumblr qui ont ensuite été partagés par des internautes.
Objectif	L'objectif principal est de récolter des données pour vérifier certaines de nos hypothèses dans une analyse statistique. Ainsi, ces résultats viendront compléter ceux des démarches qualitatives et nous aideront à comprendre l'impact et l'importance des super-héros dans notre culture contemporaine.

2. RÉSULTATS ET ANALYSE DES RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE

2.1. Identification de l'échantillon

L'échantillon est constitué de 818 participants.

Le questionnaire a été diffusé exclusivement sur Internet. Sa mise en ligne a commencé le 7 octobre 2016, la clôture des réponses s'est faite le 20 avril 2017.

Les questions ouvertes n'étaient pas obligatoires, c'est pour cela qu'elles ne comprennent pas l'ensemble des participants. On remarque que si l'étude comprend un ratio homme/femme presque à parité, il y a cependant un problème important de ratio en fonction des tranches d'âges. Pour résoudre ce biais, toutes les données récoltées sont, pour les tranches d'âges, séparées par genre. Également, en raison du nombre de participants, non suffisamment représentatif, les données sur les catégories socio-professionnelles des intermittents du spectacle, du service civique, des agriculteurs exploitants, et des stagiaires, ne seront pas exploitées lors de cette étude.

Afin d'identifier qui sont les répondants de cette enquête, nous verrons dans cette partie le sexe, l'âge et la catégorie socio-professionnelle des participants. Puis, nous traiterons les résultats, selon les catégories suivantes : investissement personnel ; habitudes et comportements ; questionnaire approfondi et enfin l'avenir du genre. Ces différentes catégories, nous permettrons de comprendre l'investissement des répondants pour le sujet.

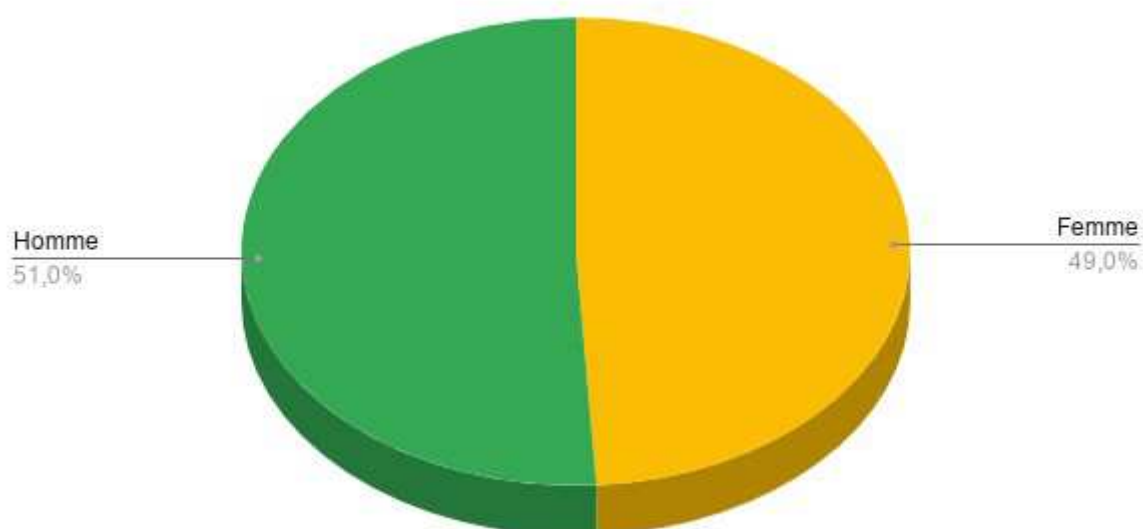
Sexe hommes/femmes

Figure 1 : Sexe hommes/femmes

Tableau 3: Sexe hommes/femmes - Pourcentage représenté

Sexe	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Hommes	417	51 %
Femmes	401	49 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Sexe hommes/femmes - Pourcentage représenté

Lecture : On compte sur le tableau n°3, 401 femmes soit 49 % et 417 hommes soit 51 %. Il est intéressant de voir une parité presque parfaite entre hommes et femmes.

Tranches d'âge

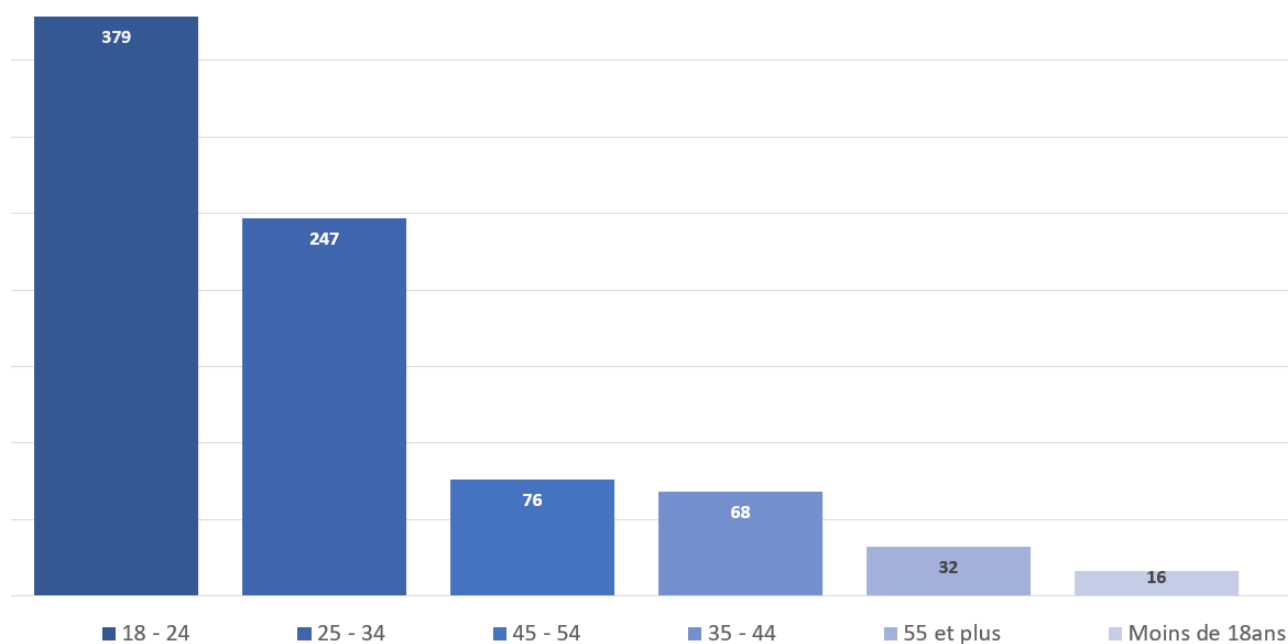


Figure 2: Tranches d'âge

Sur la totalité des répondants

Tableau 4: Tranches d'âge - Sur la totalité des répondants

Âge	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Moins de 18 ans	16	1,96 %
18 – 24	379	46,33 %
25 – 34	247	30,2 %
35 – 44	68	8,31 %
45 – 54	76	9,29 %
55 ans et plus	32	3,91 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Tranches d'âge - Sur la totalité des répondants

Lecture : Les écarts d'âge mettant en avant les jeunes adultes peuvent s'expliquer quant au support du questionnaire fait en ligne. Les moyens de partage de celui-ci se sont notamment faits sur les réseaux sociaux, secteur privilégié par les jeunes adultes. Cependant, il est pertinent de noter que, les 45 – 54 ans devançant les 35 – 44 ans. Également les 55 ans et plus devançant les moins de 18 ans.

Par sexe des répondants

Tableau 5: Tranches d'âge - Par sexe des répondants

Tranche d'âge	Femmes	Hommes	Total
Moins de 18 ans	1,75% (7) 43,75%	2,16% (9) 56,25%	100% (16)
18 – 24	54,36% (218) 57,52%	38,61% (161) 42,48%	100% (379)
25 – 34	22,44% (90) 36,44%	37,65% (157) 63,56%	100% (247)
35 – 44	6,23% (25) 36,76%	10,31% (43) 63,24%	100% (68)
45 – 54	10,97% (44) 57,89%	7,67% (32) 42,11%	100% (76)
55 ans et plus	4,23% (17) 53,12%	3,59% (15) 46,88%	100% (32)
Total	100% (401)	100% (417)	100% (818)

Bleu = genre/tranche d'âge, vert = ratio hommes/femmes

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Tranches d'âge - Par sexe des répondants

Lecture : Nous voyons également de gros écarts entre les femmes et les hommes sur les tranches d'âge : 18 et 24 ans, 25 et 34 ans et 34 et 44 ans. Les tranches d'âge où il y a le plus de parité sont les moins de 18 ans et les plus de 55 ans.

Pyramide des âges - Sur la totalité des répondants

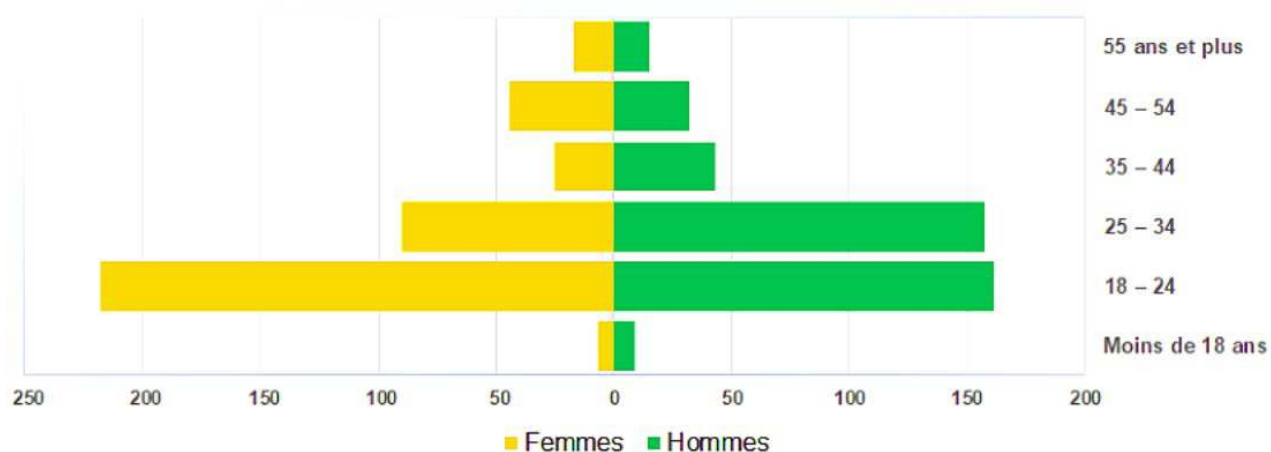


Illustration 12: Pyramide des âges - Sur la totalité des répondants

La pyramide des âges représente la répartition par âge et sexe de l'ensemble des répondants au questionnaire.

Catégories socio-professionnelles

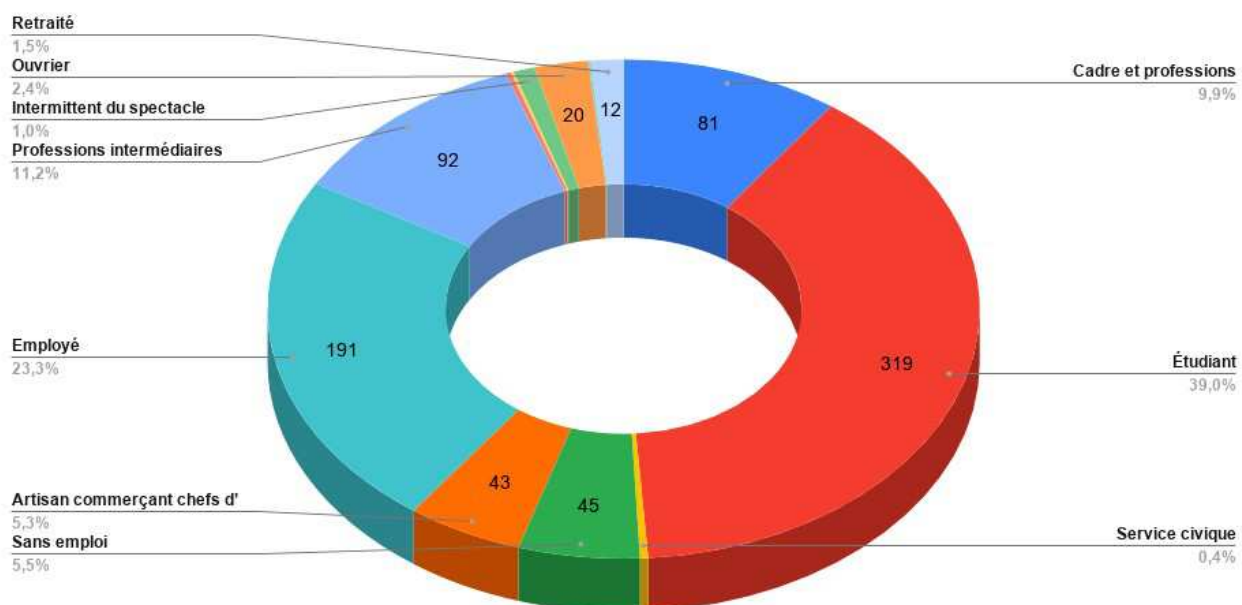


Figure 3 : Catégories socio-professionnelles

Sur la totalité des répondants

Tableau 6: Les catégories socio-professionnelles - Sur la totalité des répondants

Les catégories socio-professionnelles	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Étudiant	319	39 %
Employé	191	23,35 %
Professions intermédiaires ¹¹⁷	92	11,25 %
Cadre et professions intellectuelles supérieures	81	9,9 %
Sans emploi	45	5,5 %
Artisan commerçant chef d'entreprise	43	5,26 %
Ouvrier	20	2,44 %
Retraité	12	1,47 %
Intermittent du spectacle	8	0,98 %
Service civique	3	0,37 %
Agriculteur exploitant	2	0,24 %
Stagiaire	1	0,12 %
Sans réponse	1	0,12 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Les catégories socio-professionnelles - Sur la totalité des répondants

Lecture : Les étudiants, représentés ici par 39 % des participants de cette étude, sont surreprésentés. En effet, en France, ils représentent¹¹⁸ 4,07 %. Ce phénomène peut être expliqué quant au partage du questionnaire sur les réseaux sociaux, outil davantage utilisé par les moins de 35 ans.

Les catégories socio-professionnelles les moins représentées dans ce questionnaire sont : les retraités, les intermittents du spectacle, les volontaires du service civique, les agriculteurs exploitants, les stagiaires.

117 Comprenant : instituteurs, fonctionnaires, employés administratifs, personnels de services, clergé.

118 « L'enseignement supérieur en chiffres » [Consulté le 28/09/20]

<https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/pid24683/l-enseignement-superieur-en-chiffres.html>

Par sexe des répondants

Tableau 7: Les catégories socio-professionnelles - Par sexe des répondants

Les catégories socio-professionnelles	Femmes	Hommes	Total
Étudiant	57,68% (184)	42,32% (135)	100% (319)
Employé	46,07% (88)	53,93% (103)	100% (191)
Professions intermédiaires	51,09% (47)	48,91% (45)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	39,51% (32)	60,49% (49)	100% (81)
Sans emploi	43,48% (20)	56,52% (26)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	41,86% (18)	58,14% (25)	100% (43)
Ouvrier	0,00% (0)	100,00% (20)	100% (20)
Retraité	50,00% (6)	50,00% (6)	100% (12)
Intermittent du spectacle	12,50% (1)	87,50% (7)	100% (8)
Service civique	66,67% (2)	33,33% (1)	100% (3)
Agriculteur exploitant	100% (2)	0,00% (0)	100% (2)
Stagiaire	100% (1)	0,00% (0)	100% (1)
Total	100% (401)	100% (417)	100% (818)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Les catégories socio-professionnelles - Par sexe des répondants

Lecture : Nous voyons ici que les étudiants sont représentés en majorité par des femmes. Les cadres sont représentés davantage par des hommes. Les répondants ouvriers sont uniquement représentés par des hommes, il n'y a pas de données sur des femmes ouvrières dans cette étude.

Comparaison de notre étude avec les ratios français :

- Chez les étudiants, le ratio homme/femme de l'étude est identique au ratio français de 2011¹¹⁹.
- Chez les employés, le ratio est très biaisé. On note une différence de 30,54 % de femmes alors que dans notre étude : 46,07 %. Ratio de femmes par catégorie sociale française de 2012¹²⁰ : 76,6 %.

119 « Part des hommes et des femmes à l'université (2011) » [Consulté le 20/09/20]
https://cache.media.enseignementsup-recherche.gouv.fr/file/Charte_egalite_femmes_hommes/90/6/Chiffres_parite_couv_vdef_239906.pdf

120 « Part des femmes par catégories sociales » [Consulté le 20/09/20]
<https://www.inegalites.fr/spip.php?page=tableau&num=451>

- Pour les professions intermédiaires (comprenant les instituteurs, fonctionnaires, employés administratifs, personnels de services, clergé), le ratio hommes/femmes de l'étude est identique au ratio français de 2012, utilisé pour les employés précédemment.
- Pour les cadres et professions intellectuelles supérieures la différence est négligeable de moins de 2 % au ratio français de 2012, utilisé pour les employés précédemment.
- Chez les sans-emploi, on note une différence¹²¹ négligeable de moins de 4 %.
- Pour les artisans commerçants, chefs d'entreprise, le ratio est biaisé, avec une différence de 17,09 %, selon les femmes de notre étude : 41,86 % contrairement au ratio des femmes françaises de 2012 : 24,77 % (en moyenne) utilisé pour les employés précédemment.
- Pour les ouvriers, le ratio est biaisé, étant donné que l'on a que les données pour les ouvriers hommes.
- Enfin, concernant les retraités, on note une différence¹²² négligeable de moins de 5 %.

Nous pouvons affirmer que les catégories socio-professionnelles de cette étude sont globalement représentatives de la population française sur les ratios hommes/femmes ; nous pouvons donc faire des comparaisons. En revanche, les données sur les employés ne sont pas exploitables, car elles ne correspondent pas à la réalité.

121 « Insee : Le taux d'emploi des hommes et des femmes » [Consulté le 20/09/20]
<https://www.insee.fr/fr/statistiques/1281064>

122 « Statistiques, recherches et prospective de la Caisse nationale d'assurance vieillesse » [Consulté le 20/09/20]
<https://www.statistiques-recherches.cnnav.fr/retraites-en-paiement-au-31-decembre.html>

Par âge – Sur la totalité des répondants

Tableau 8: Les catégories socio-professionnelles - Par âge

Les catégories socio-professionnelles	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Étudiant	93,75% (15)	68,34% (259)	17,00% (42)	1,47% (1)	1,32% (1)	3,13% (1)
Employé	6,25% (1)	13,98% (53)	32,79% (81)	42,65% (29)	34,21% (26)	3,13% ((1)
Professions intermédiaires	0,00% (0)	3,96% (15)	17,41% (43)	23,53% (16)	15,79% (12)	18,75% (6)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	0,00% (0)	2,37% (9)	13,36% (33)	16,18% (11)	28,95% (22)	18,75% (6)
Sans emploi	0,00% (0)	4,75% (18)	6,88% (17)	7,35% (5)	6,58% (5)	3,13% ((1)
Artisan commerçant chef d'entreprise	0,00% (0)	2,90% (11)	8,50% (21)	2,94% (2)	7,89% (6)	9,38% (3)
Ouvrier	0,00% (0)	2,11% (8)	2,43% (6)	1,47% (1)	5,26% (4)	3,13% ((1)
Retraité	0,00% (0)	0,00% (0)	0,00% (0)	0,00% (0)	0,00% (0)	37,50% (12)
Intermittent du spectacle	0,00% (0)	0,26% (1)	1,62% (4)	2,94% (2)	0,00% (0)	3,13% ((1)
Service civique	0,00% (0)	0,79% (3)	0,00% (0)	0,00% (0)	0,00% (0)	0,00% (0)
Agriculteur exploitant	0,00% (0)	0,26% (1)	0,00% (0)	(1)	0,00% (0)	0,00% (0)
Stagiaire	0,00% (0)	0,26% (1)	0,00% (0)	0,00% (0)	0,00% (0)	0,00% (0)
Total	100% (16)	100% (379)	100% (247)	100% (68)	100% (76)	100% (32)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Les catégories socio-professionnelles - Par âge

2.2. Investissement personnel

À quelle période avez-vous commencé à porter un intérêt aux super-héros ?

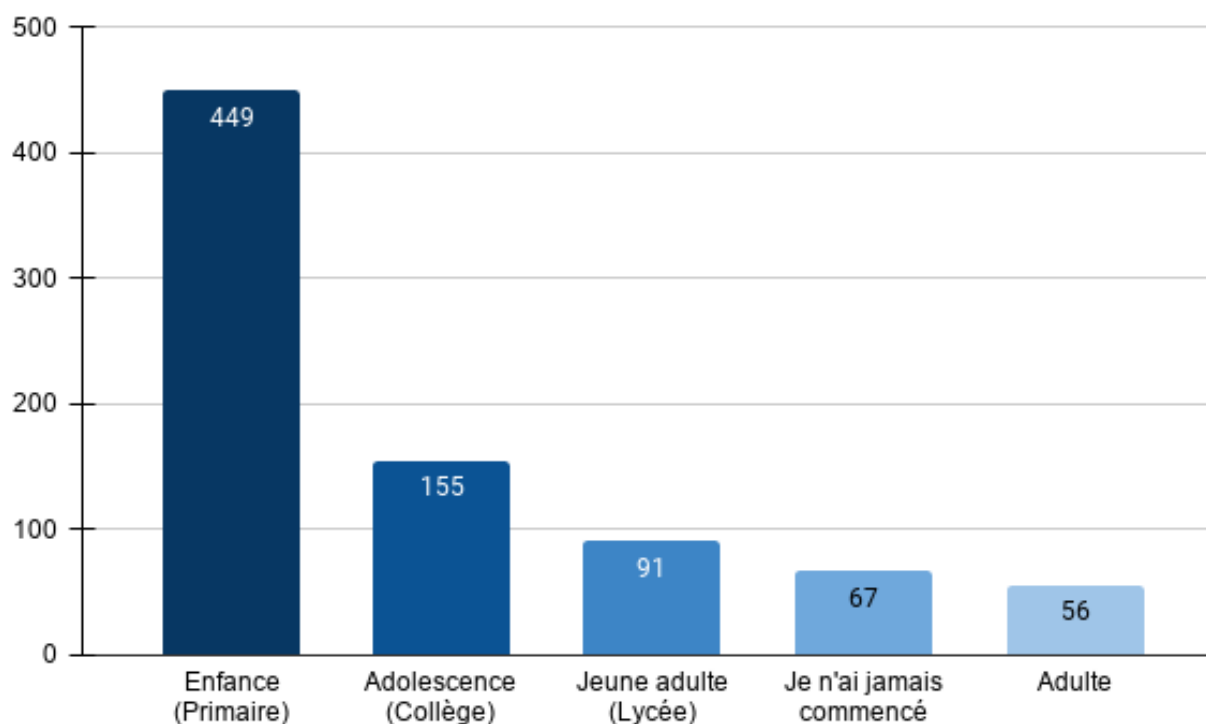


Figure 4 : À quelle période avez-vous commencé à porter un intérêt aux super-héros ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 9: Période d'intérêt – Sur la totalité des répondants

Période	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Enfance (Primaire)	449	54,89 %
Adolescence (Collège)	155	18,95 %
Jeune adulte (Lycée)	91	11,12 %
Adulte	56	6,85 %
Je n'ai jamais commencé	67	8,19 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Période d'intérêt – Sur la totalité des répondants

Lecture : En plusieurs points :

1. C'est très majoritairement que les participants ont indiqué avoir commencé à porter un intérêt aux super-héros durant leur enfance (primaire) avec 449 participants soit 54,89 %.
2. Pour 18,95 %, soit 155 participants, l'intérêt pour cet univers s'est formé durant l'adolescence, période également fondatrice dans la personnalité des individus.
3. Pour 91 participants, soit 11,12 %, c'est à la période du lycée en tant que jeune adulte que les participants se sont intéressés aux super-héros.
4. C'est 56 participants, soit 6,85 % qui s'y sont intéressés durant l'âge adulte.
5. Enfin, 67 participants soit 8,19 %, affirment ne jamais avoir commencé à porter d'intérêt aux super-héros.

Hypothèse émise : la figure super-héroïque se construit durant l'enfance, période fondatrice de la personnalité des individus. Les nombreux jouets et dessins animés contribuent à cette construction.

Par sexe des répondants

Tableau 10: Période d'intérêt – Par sexe des répondants

Périodes	Femmes	Hommes
Enfance (Primaire)	45,75% (183)	63,64% (266)
Adolescence (Collège)	19,75% (79)	18,18% (76)
Jeune adulte (Lycée)	14,75% (59)	7,66% (32)
Adulte	7,75% (31)	5,98% (25)
Je n'ai jamais commencé	12,00% (48)	4,55% (19)
Total	100% (400)	100% (418)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Période d'intérêt – Par sexe des répondants

Lecture : Sur le tableau n°10, 63,64 % des hommes déclarent s'être intéressés aux super-héros durant l'enfance contre seulement 45,75 % des femmes, soit un écart de 17,89 %. En revanche, les femmes sont environ deux fois plus nombreuses à avoir commencé en tant que jeunes adultes. On note également qu'environ trois fois plus de femmes affirment ne jamais avoir commencé. On observe donc un intérêt plus faible et plus tardif des femmes pour le genre super-héroïque. Globalement et malgré les forts écarts entre genres, on constate que l'écrasante majorité des participants dont 88 % des femmes et 95,45 % des hommes se sont intéressés aux super-héros.

Hypothèse émise : les divers jouets sur le thème des super-héros ciblent un public de jeunes garçons ce qui expliquerait le grand nombre de répondants hommes sur la période de l'enfance.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 11: Période d'intérêt – Par âge des répondants - Femmes

Périodes	Femmes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Enfance (Primaire)	85,71% (6)	50,00% (109)	43,33% (39)	36,00% (9)	36,36% (16)	23,53% (4)
Adolescence (Collège)	0,00% (0)	17,43% (38)	21,11% (19)	32,00% (8)	25,00% (11)	17,65% (3)
Jeune adulte (Lycée)	14,29% (1)	19,72% (43)	12,22% (11)	0,00% (0)	4,54% (2)	11,76% (2)
Adulte	0,00% (0)	4,13% (9)	10,00% (9)	16,00% (4)	11,36% (5)	23,53% (4)
Je n'ai jamais commencé	0,00% (0)	8,71% (19)	13,33% (12)	16,00% (4)	22,72% (10)	23,53% (4)
Total	100% (7)	100% (218)	100% (90)	100% (25)	100% (44)	100% (17)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Période d'intérêt – Par âge des répondants - Femmes

Lecture : Sur le tableau n°11, on remarque que l'intérêt pour les super-héros commence de plus en plus tôt chez les femmes. De plus, il y a ici un fort écart générationnel, particulièrement chez les moins de 18 ans, ce qui démontre une accélération de cet univers récente et ciblée chez les plus jeunes.

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 12: Période d'intérêt – Par âge des répondants - Hommes

Périodes	Hommes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Enfance (Primaire)	77,78% (7)	60,87% (98)	64,97% (102)	69,77% (30)	75,00% (24)	33,33% (5)
Adolescence (Collège)	11,11% (1)	14,91% (24)	20,38% (32)	18,60% (8)	15,63% (5)	40,00% (6)
Jeune adulte (Lycée)	11,11% (1)	13,66% (22)	4,46% (7)	2,33% (1)	0,00% (0)	6,67% (1)
Adulte	0,00% (0)	6,68% (11)	5,73% (9)	6,98% (3)	6,25% (2)	0,00% (0)
Je n'ai jamais commencé	0,00% (0)	3,73% (6)	4,46% (7)	2,33% (1)	3,13% (1)	20,00% (3)
Total	100% (9)	100% (161)	100% (157)	100% (43)	100% (32)	100% (15)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Période d'intérêt – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Si, comme chez les femmes, l'intérêt pour les super-héros commence tôt, particulièrement chez les moins de 18 ans, on constate que les hommes s'intéressent depuis longtemps à ce médium. Il est intéressant de noter que les écarts hommes/femmes très importants chez les plus anciens, s'est réduit progressivement jusqu'au moins de 18 ans qui tous, sans distinction de genre, se sont intéressés aux super-héros. En détaillant les données générationnelles, nous pouvons voir que l'intérêt pour les super-héros se développe dès le plus jeune âge, on retrouve également ce résultat chez certains individus appartenant à la tranche d'âge 55 ans et plus.

Hypothèse émise : l'univers des super-héros a su maintenir sa popularité auprès des jeunes générations durant quatre-vingts ans.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 13: Période d'intérêt – Par catégorie socio-professionnelle

Les catégories socio-professionnelles	Enfance (Primaire)	Adolescence (Collège)	Jeune adulte (Lycée)	Adulte	Je n'ai jamais commencé	Total
Étudiant	55,49% (177)	16,30% (52)	16,93% (54)	3,45% (11)	7,84% (25)	100% (319)
Employé	56,02% (107)	26,18% (50)	4,19% (8)	6,81% (13)	6,81% (13)	100% (191)
Professions intermédiaires	52,17% (48)	19,57% (18)	5,43% (5)	14,13% (13)	8,70% (8)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	55,56% (45)	18,52% (15)	6,17% (5)	11,11% (9)	8,64% (7)	100% (8)
Sans emploi	52,17% (24)	15,22% (7)	10,87% (5)	4,35% (2)	17,39% (8)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	65,11% (28)	9,30% (4)	18,60% (8)	4,65% (2)	2,33% (1)	100% (43)
Ouvrier	55,00% (11)	20,00% (4)	15,00% (3)	10,00% (2)	0,00% (0)	100% (20)
Intermittent du spectacle	(4)	(2)	(1)	(1)	(0)	100% (8)
Retraité	16,67% (2)	25,00% (3)	0,00% (0)	16,67% (2)	41,67% (5)	100% (12)
Stagiaire	0,00% (0)	0,00% (0)	0,00% (0)	100% (1)	0,00% (0)	100% (1)
Service civique	66,67% (2)	0,00% (0)	33,33% (1)	0,00% (0)	0,00% (0)	100% (3)
Agriculteur exploitant	50,00% (1)	0,00% (0)	50,00% (1)	0,00% (0)	0,00% (0)	100% (2)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Période d'intérêt – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : On note ici de faibles écarts pour la plupart des catégories socio-professionnelles.

Cependant, on remarque trois écarts importants :

1. Les sans-emploi (17,39 %) et les retraités (41,67 %) sont les plus nombreux à déclarer ne jamais s'être intéressés aux super-héros.
2. Seulement 16,67 % des retraités s'y sont intéressés durant leur enfance.
3. Les artisans, commerçants et chef d'entreprise ont développé un intérêt précoce dans l'enfance (65,11 %) et seulement 2,33 % ne s'y sont jamais intéressés.

Sur une échelle de 0 à 10, à combien estimez-vous l'intérêt des super-héros dans votre vie ?

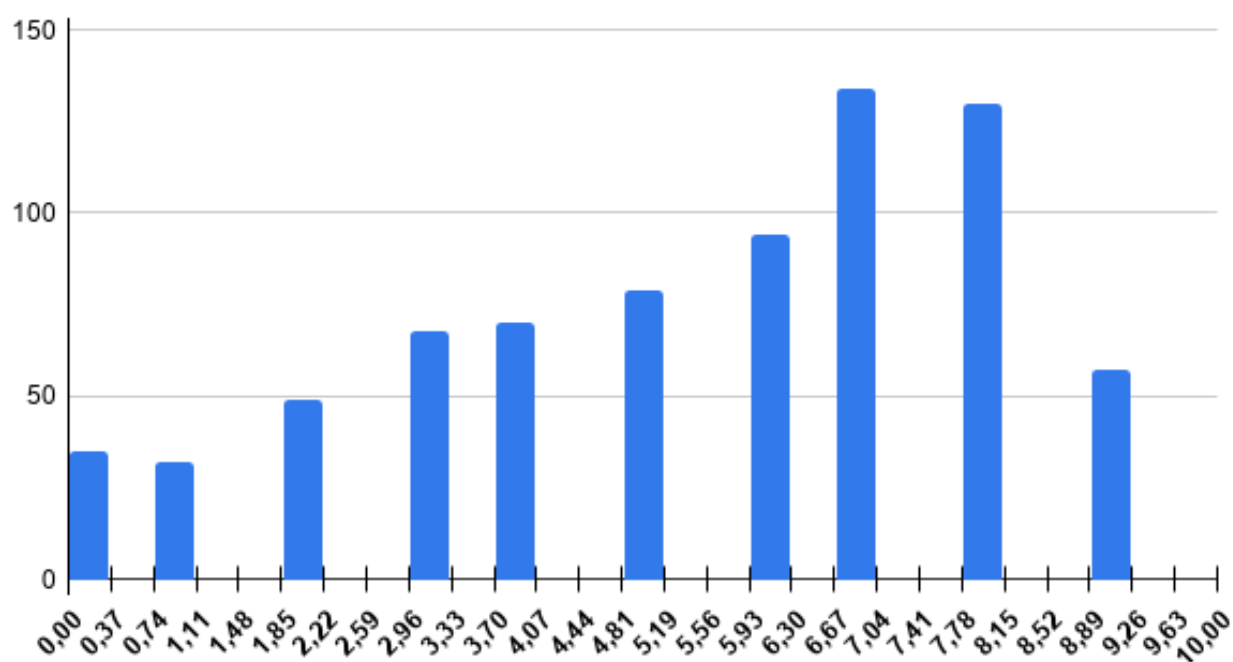


Figure 5 : Sur une échelle de 0 à 10, à combien estimez-vous l'intérêt des super-héros dans votre vie ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 14: Intérêt de 0 à 10 – Sur la totalité des répondants

Intérêt sur 10	Nombre d'individus
0/10	35
1/10	32
2/10	49
3/10	68
4/10	70
5/10	79
6/10	94
7/10	134
8/10	130
9/10	57
10/10	70

La note la plus populaire est 7/10.

En faisant une moyenne et en calculant les écarts types - sexe et âge

Tableau 15: Classement moyenne sur 10 et écart type – sexe et âge

Classement âge et moyenne sur 10 – Écart type		
Par sexe	Moyenne Hommes = 6,45/10	Écart type = 2,59
	Moyenne Femmes = 5,17/10	Écart type = 2,70
Ensemble échantillon	18 - 24 ans = 5,86/10	Écart type = 2,50
	25 – 34 ans = 6,06/10	Écart type = 2,67
	35 - 44 ans = 6,32/10	Écart type = 2,87
	45 – 54 ans = 4,50/10	Écart type = 3,07
	55 ans et plus = 4,62/10	Écart type = 3,16
La moyenne de l'ensemble de l'échantillon	5,82/10	Écart type = 2,73
Femmes entre	18 – 24 ans = 5,41/10	Écart type = 2,44
	25 – 34 ans = 5,11/10	Écart type = 2,69
	35 – 44 ans = 5,16/10	Écart type = 3,22
	45 – 54 ans = 3,65/10	Écart type = 3,01
	55 ans et plus = 5,23/10	Écart type = 2,88
Hommes entre	18 - 24 ans = 6,46/10	Écart type = 2,47
	25 - 34 ans = 6,60/10	Écart type = 2,49
	35 - 44 ans = 7,00/10	Écart type = 2,43
	45 - 54 ans = 5,66/10	Écart type = 2,76
	55 ans et plus = 3,93/10	Écart type = 3,32

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Classement moyenne sur 10 et écart type – sexe et âge

Figures des écarts types

Sur l'ensemble de l'échantillon

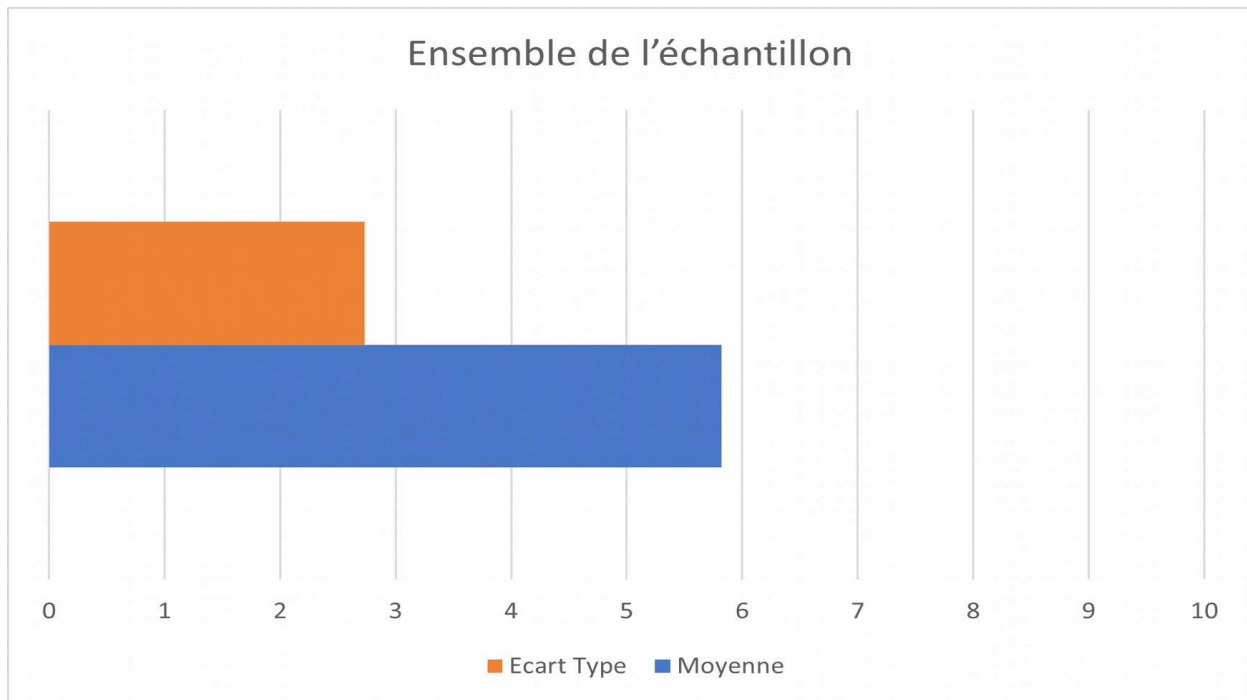


Figure 6: Écart type - Ensemble de l'échantillon

Sur l'ensemble de l'échantillon par âge

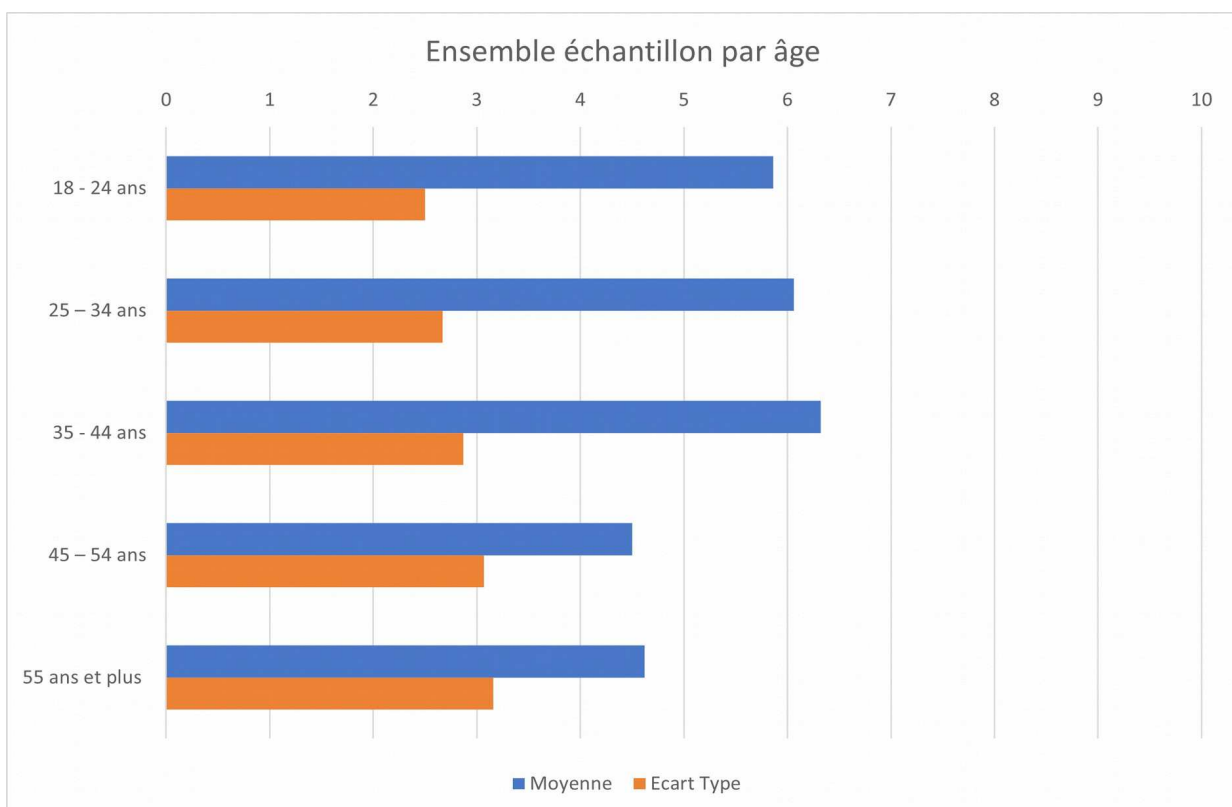


Figure 7: Écart type - Ensemble de l'échantillon par âge

Par sexe

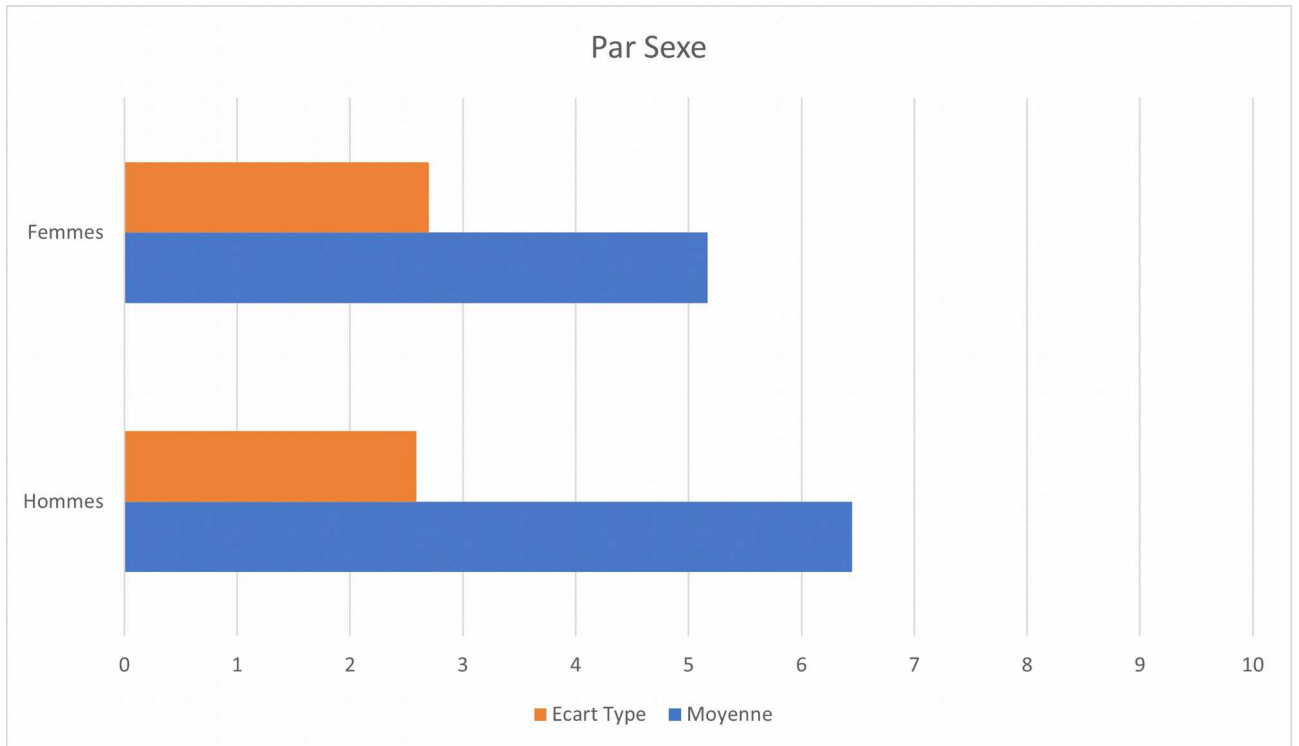


Figure 8: Écart type - Par sexe

Femmes par âge

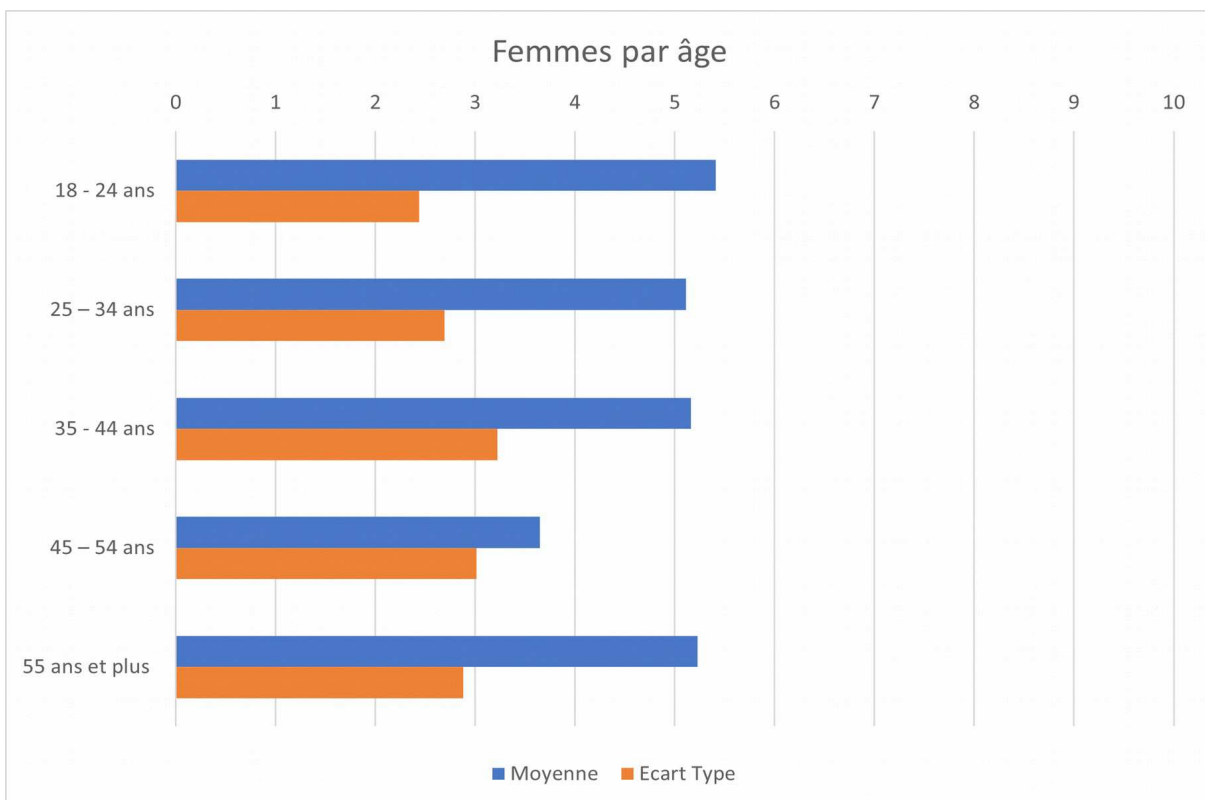


Figure 9: Écart type - Femmes par âge

Hommes par âge

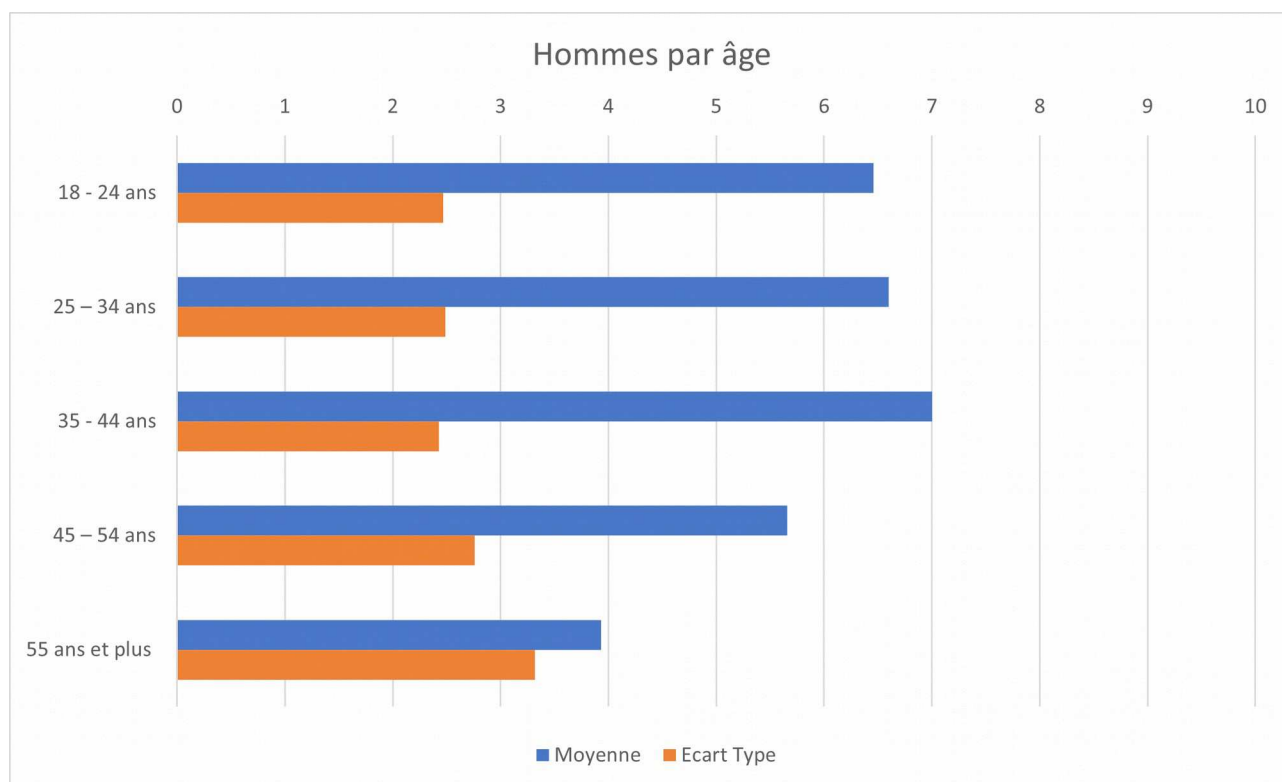


Figure 10: Écart type - Hommes par âge

On constate sur le tableau n°15 que l'intérêt le plus fort est exprimé par les 35 – 44 ans avec une moyenne de 6,32/10 (écart type = 2,87) et plus précisément par les hommes de cette tranche d'âge avec une moyenne de 7/10 (écart type = 2,43). En outre, on constate que la moyenne des femmes est de 5,17/10 (écart type = 2,70) ; cette moyenne indique une disparité significative. Cela démontre que les femmes semblent moins s'intéresser aux super-héros que les hommes.

Il est intéressant de noter les faibles écarts pour les périodes de moins de 35 ans, le changement de génération est significatif dans les résultats. De plus, l'intérêt chez les femmes de 55 ans et plus est plus marqué que celui des hommes de la même génération. On peut voir que les plus âgés s'intéressent moins aux super-héros que les plus jeunes. Nous pouvons noter la même chose pour les femmes, plus une femme est jeune, plus elle va s'intéresser aux super-héros. Nous pouvons voir sur la figure 7 consacrée aux femmes un regain d'intérêt dans la tranche d'âge 55 ans et plus.

En comparaison avec les 35 et 44, les femmes sont à 51 % d'intérêt alors que les hommes sont à 70 % ce qui correspond à un écart de 19 % qui est significatif. Même entre les hommes, on voit une différence entre les âges. Il est intéressant de comparer ici les sexes et les âges.

On note une faible dispersion des données comme le montre les écarts types.

Parmi les écarts types les plus faibles, nous voyons que :

- les hommes entre 35 et 44 ans (écart type = 2,43) nous indiquent un fort intérêt pour le sujet ;
- les hommes entre 18 et 24 ans (écart type = 2,47) sont également assez unanimes dans leurs réponses ;
- les femmes entre 18 et 24 ans (écart type = 2,44) sont la tranche d'âge féminine s'intéressant le plus aux super-héros ;

Concernant les écarts types les plus importants, nous voyons que :

- les hommes entre 55 ans et plus (écart type = 3,32) ont l'écart type le plus important ;
- les femmes entre 35 et 44 ans (écart type = 3,22) sont aussi plus dispersées dans leurs réponses ;
- sur l'ensemble de l'échantillon, les répondants entre 55 ans et plus (écart type = 3,16) nous montrent de la disparité.

Nous avons pu observer avec les écarts types que certaines générations sont plus unanimes que d'autres concernant leur intérêt pour les super-héros.

Hypothèse émise : l'intérêt des hommes est plus important que celui des femmes. Ce phénomène est dû au fait que les hommes sont le public cible de cet univers. En comparaison avec l'origine de la création, l'écart entre homme et femme tend à se réduire mais est toujours présent. Les femmes s'y intéressent de plus en plus même si les hommes restent le public cible.

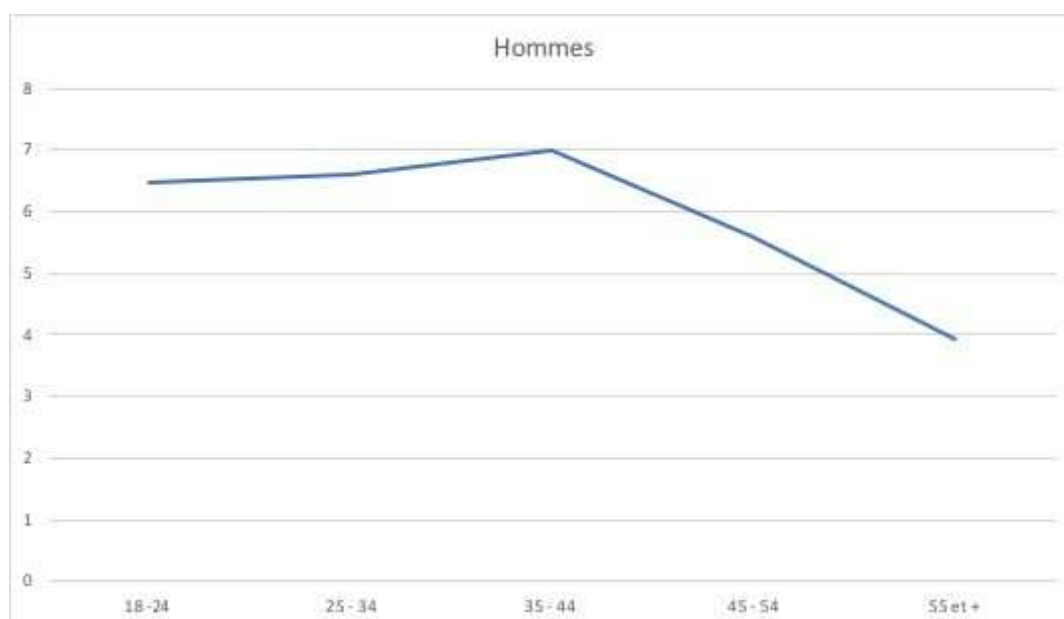


Figure 11 : Comparaison intérêt par âge des hommes

La courbe d'intérêt des hommes est plus forte au milieu de leur vie et redescend après.

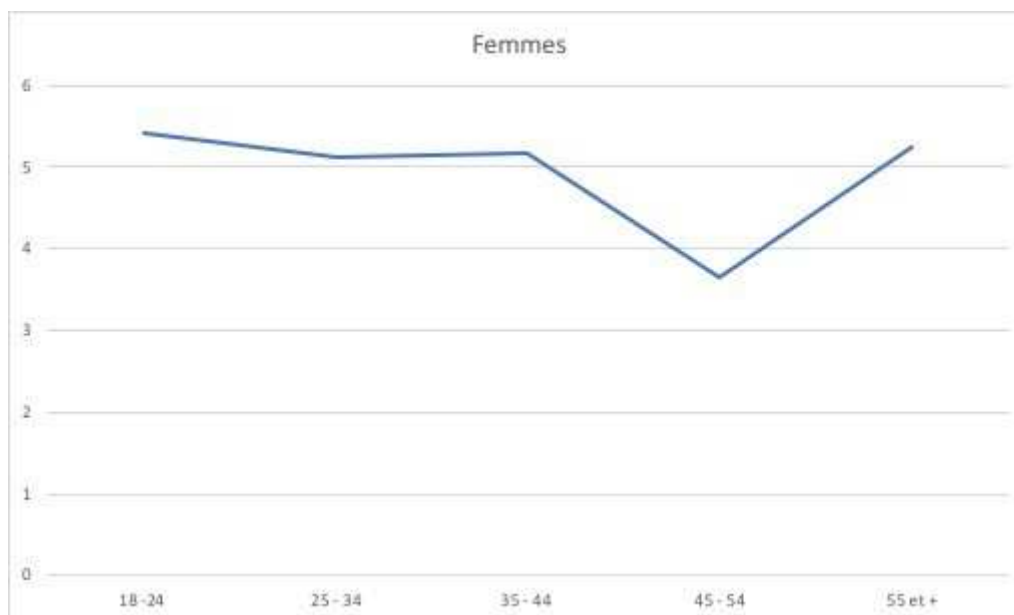


Figure 12 : Comparaison intérêt par âge des femmes

On observe une tendance à la baisse en fonction de l'âge des femmes

Sur l'ensemble de l'échantillon :

- Celles et ceux qui ont commencé à s'intéresser aux super-héros durant l'enfance (primaire), ont une note d'intérêt un peu plus élevée que la moyenne de 6,44/10 (écart type = 2,82) ;
- Les interrogés qui ont répondu adolescence (collège) ont une moyenne de 5,94/10 (écart type = 2,32) ;
- La moyenne est de 5,62/10 pour les interrogés qui ont répondu Adulte (écart type = 2,48) ;
- **La moyenne globale de l'échantillon est de 5,82/10 (écart type = 2,73).**

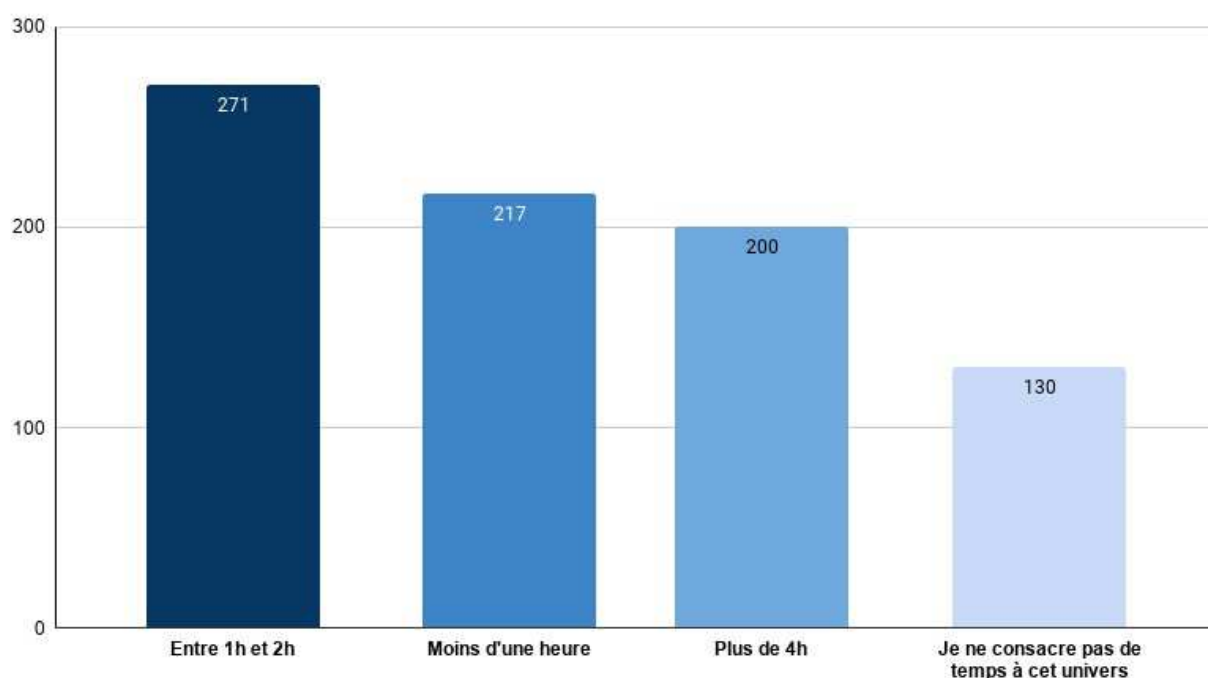
Combien de temps par semaine consacrez-vous à cet univers (tous supports confondus) ?

Figure 13 : Combien de temps par semaine consacrez-vous à cet univers (tous supports confondus) ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 16: Temps consacré par semaine – Sur la totalité des répondants

Temps consacré par semaine	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Moins d'une heure	217	26,53 %
Entre 1h et 2h	271	33,13 %
Plus de 4h	200	24,45 %
Je ne consacre pas de temps à cet univers	130	15,89 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Temps consacré par semaine – Sur la totalité des répondants

Lecture : C'est en majorité entre 1h et 2h (33,13 %, 271 personnes) que les participants ont estimé leur temps consacré à cet univers. En seconde position, c'est « moins d'une heure » comptabilisant 26,53 %, soit 217 participants. En troisième position, on note les participants passant le plus de temps sur cet univers à savoir plus de 4h comptabilisant ici 24,45 % soit 200 individus et enfin,

c'est 130 personnes soit 15,9 % des individus qui ne consacrent pas de temps à cet univers. On peut constater ici que les individus ont, dans leur semaine, un minimum de temps accordé à cet univers.

Par sexe des répondants

Tableau 17: Temps consacré par semaine – Par sexe des répondants

Temps consacré par semaine	Femmes	Hommes
Moins d'une heure	29,93% (120)	36,21% (151)
Entre 1h et 2h	31,92% (128)	21,34% (89)
Plus de 4h	14,96% (60)	33,57% (140)
Je ne consacre pas de temps à cet univers	23,19% (93)	8,87% (37)
Total	100% (401)	100% (417)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Temps consacré par semaine – Par sexe des répondants

Lecture : Nous pouvons observer une tendance sur le tableau n°17 chez les hommes répondant à consacrer davantage de temps à cet univers.

On note des écarts très importants entre les genres, la majorité des femmes ne consacre aucun temps ou moins d'une heure/semaine, alors que jusqu'à 33,57 % des hommes y consacrent plus de 4h par semaine. Cet investissement masculin, conséquent en temps, révèle d'un intérêt massivement plus important à cet univers. Le temps et l'argent sont des données révélatrices sur l'investissement des consommateurs du genre.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 18: Temps consacré par semaine – Par âge des répondants - Femmes

Femmes						
Temps consacré par semaine	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Moins d'une heure	14,29% (1)	34,40% (75)	28,89% (26)	24,00% (6)	25,00% (11)	52,94% (9)
Entre 1h et 2h	42,86% (3)	31,65% (69)	30,00% (27)	28,00% (7)	25,00% (11)	17,65% (3)
Plus de 4h	42,86% (3)	17,89% (39)	14,44% (13)	12,00% (3)	2,27% (1)	5,88% (1)
Je ne consacre pas de temps à cet univers	0,00% (0)	16,05% (35)	26,67% (24)	36,00% (9)	47,73% (21)	23,53% (4)
Total	100% (7)	100% (218)	100% (90)	100% (25)	100% (44)	100% (17)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Temps consacré par semaine – Par âge des répondants – Femmes

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 19: Temps consacré par semaine – Par âge des répondants - Hommes

Hommes						
Temps consacré par semaine	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Moins d'une heure	44,44% (4)	22,98% (37)	17,20% (27)	16,28% (7)	34,37% (11)	20,00% (3)
Entre 1h et 2h	22,22% (2)	36,65% (59)	44,59% (70)	25,58% (11)	15,62% (5)	26,67% (4)
Plus de 4h	33,33% (3)	32,92% (53)	31,21% (49)	51,16% (22)	34,37% (11)	13,33% (2)
Je ne consacre pas de temps à cet univers	0,00% (0)	7,43% (12)	7,01% (11)	6,98% (3)	15,62% (5)	40,00% (6)
Total	100% (9)	100% (161)	100% (157)	100% (43)	100% (32)	100% (15)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Temps consacré par semaine – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Chez les moins de 18 ans, nous n'avons pas assez de participants pour que ce soit représentatif. Chez les femmes entre 18 et 54 ans, on constate une croissance de plus en plus importante du temps consacré en semaine par âge décroissant. Le manque de cohérence par rapport aux questions précédentes et la rupture ici très marquée chez les femmes de plus de 55 ans sont probablement dus à un faible nombre de participantes.

Chez les hommes, on remarque que le temps consacré par semaine est beaucoup plus important que chez les femmes. Cet écart considérable chez les plus anciens (36 % de femmes de 35 – 44 ans ne consacrent aucun temps contre seulement 7 % des hommes de 35 – 44 ans), se réduit progressivement chez les plus jeunes, mais est toujours très marqué. Contrairement aux femmes, on ne constate pas d'augmentation du temps consacré chez les générations d'hommes les plus jeunes. On note que les hommes de 35 – 44 ans consacrent beaucoup plus de temps par semaine que le reste du panel, semblant confirmer la tendance observée précédemment, que ceux-ci portent un intérêt particulier aux super-héros.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 20: Temps consacré par semaine – Par catégorie socio-professionnelle

Les catégories socio-professionnelles	Moins d'une heure	Entre 1h et 2h	Plus de 4h	Je ne consacre pas de temps à cet univers	Total
Étudiant	31,35% (100)	31,66% (101)	23,51% (75)	13,47% (43)	100% (319)
Employé	36,13% (69)	19,37% (37)	26,70% (51)	17,80% (34)	100% (191)
Professions intermédiaires	34,78% (32)	30,43% (28)	20,65% (19)	14,13% (13)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	33,33% (27)	22,22% (18)	20,99% (17)	23,46% (19)	100% (81)
Sans emploi	36,96% (17)	17,39% (8)	23,91% (11)	21,74% (10)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	34,88% (15)	18,60% (8)	37,21% (16)	9,30% (4)	100% (43)
Ouvrier	35% (7)	20% (4)	35% (7)	10% (2)	100% (20)
Intermittent du spectacle	2	2	3	1	8
Retraité	8,333% (1)	58,33% (7)	0,00% (0)	33,33% (4)	100% (12)
Stagiaire	1	0	0	0	1
Service civique	0	2	1	0	3
Agriculteur exploitant	0	2	0	0	2

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Temps consacré par semaine – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : Les cadres et professions intellectuelles supérieures indiquent à 45,68 % consacrer moins d'une heure comme 91,67 % des retraités. Ce sont les catégories qui consacrent le moins de temps à cet univers. Les artisans, commerçants, chefs d'entreprise, soit 72,09 % des participants indiquent plus de 4h comme 70 % des ouvriers.

Afin de comparer nos résultats à la réalité culturelle américaine, nous pouvons analyser le graphique concernant la « fréquence de lecture de comic-books chez les adultes aux États-Unis, novembre 2018 » disponible sur le site Statista¹²³. Cette étude a été effectuée en novembre 2018 sur un panel de 1 227 répondants, basés sur des tranches d'âge 18 ans et plus.

Fréquence de lecture de comic-books chez les adultes aux États-Unis, novembre 2018

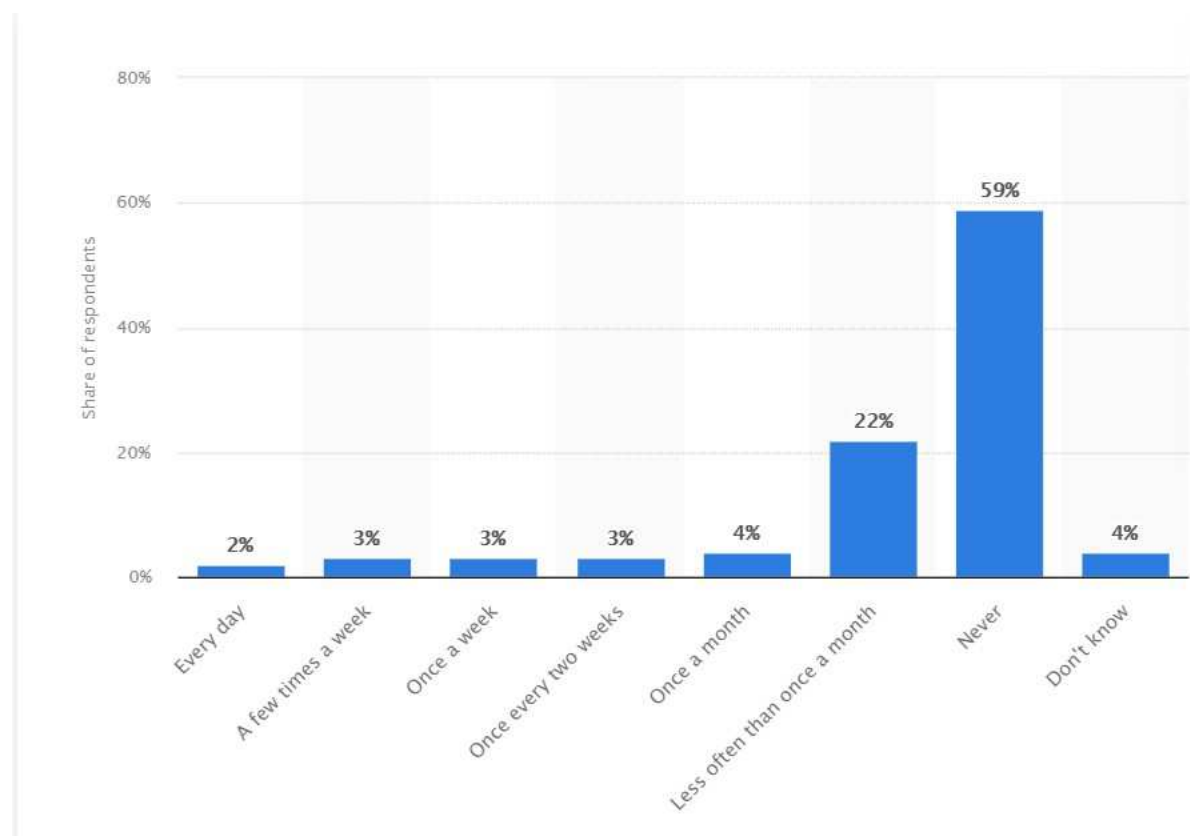


Figure 14: Fréquence de lecture de comic-books chez les adultes aux États-Unis, novembre 2018

Sources : Résultat d'enquête du site Statista

Champ : Fréquence de lecture de comic-books chez les adultes aux États-Unis, novembre 2018.

Lecture : Le graphique nous indique que 59 % des répondants américains ne lisent pas de comics. En seconde position, c'est « moins d'une fois par mois » comptabilisant 22 % des répondants. On peut constater ici que les individus ne lisent pas ou très peu de comic-books.

123 WATSON Amy, « Frequency of reading comics in the U.S. 2018 », Dec 3, 2020 [Consulté le 11/04/2020]
<https://www.statista.com/statistics/943111/comic-book-reading-frequency-us/>

Pensez-vous que les super-héros ont un impact dans votre vie personnelle ?

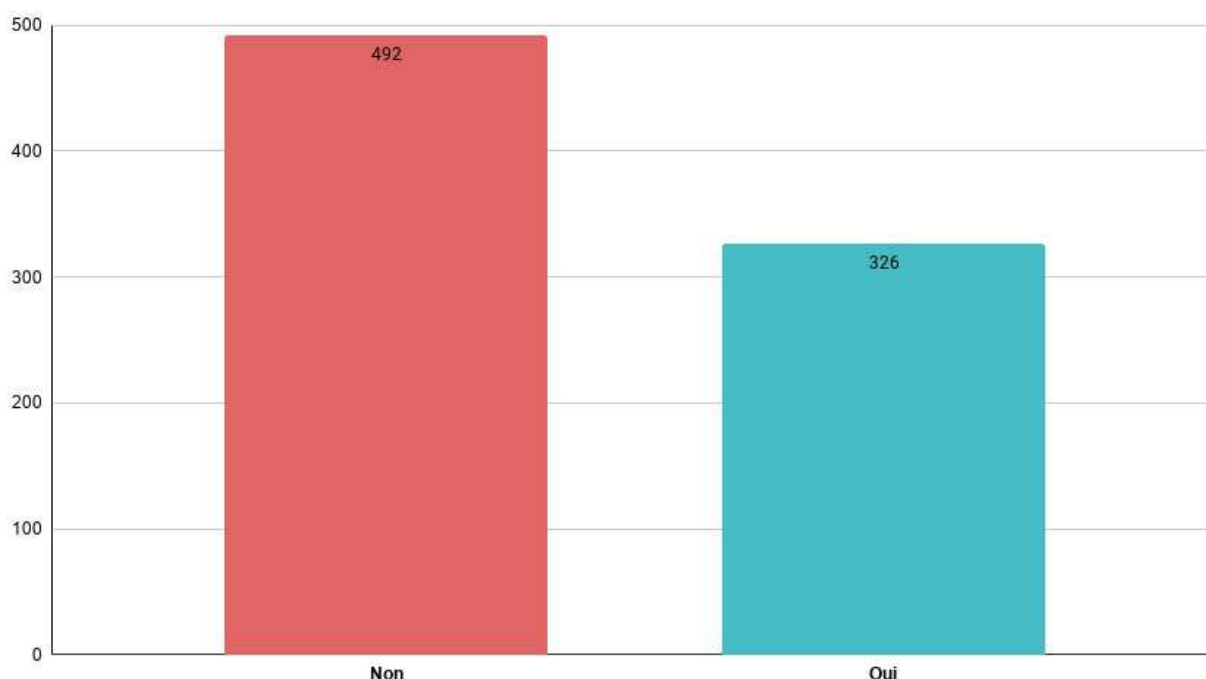


Figure 15 : Pensez-vous que les super-héros ont un impact dans votre vie personnelle ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 21: Impact dans la vie personnelle – Sur la totalité des répondants

Réponses	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Non	492	60,15 %
Oui	326	39,85 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Impact dans la vie personnelle – Sur la totalité des répondants

Lecture : On peut voir que sur le tableau n°21, 60,15 %, des participants estiment que les super-héros n'ont pas d'impact dans leur vie. Cependant, bien que ces personnages n'impactent pas leur vie personnelle, une majorité de ces mêmes participants possèdent des produits dérivés de cet univers.

Par sexe des répondants

Tableau 22: Impact dans la vie personnelle – Par sexe des répondants

Réponses	Femmes	Hommes
Non	67,08% 269	53,48% 223
Oui	32,92% 132	46,52% 194
Total	100% (401)	100% (417)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Impact dans la vie personnelle – Par sexe des répondants

Lecture : Sur le tableau n°22, nous pouvons voir que les hommes (à raison de 13,6 % de plus que les femmes) indiquent que les super-héros ont un impact dans leur vie. L'impact dans la vie personnelle des femmes est moins important.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 23: Impact dans la vie personnelle – Par âge des répondants - Femmes

Réponses	Femmes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Non	57,14% (4)	61,93% (135)	71,11% (64)	76,00% (19)	77,27% (34)	76,47% (13)
Oui	42,86% (3)	38,07% (83)	28,89% (26)	24,00% (6)	22,73% (10)	23,53% (4)
Total	100% (7)	100% (218)	100% (90)	100% (25)	100% (44)	100% (17)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Impact dans la vie personnelle – Par âge des répondants – Femmes

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 24: Impact dans la vie personnelle – Par âge des répondants - Hommes

Réponses	Hommes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Non	33,33% (3)	52,17% (84)	50,32% (79)	46,51% (20)	78,13% (25)	80,00% (12)
Oui	66,67% (6)	47,83% (77)	49,68% (78)	53,48% (23)	21,87% (7)	20,00% (3)
Total	100% (9)	100% (161)	100% (157)	100% (43)	100% (32)	100% (15)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Impact dans la vie personnelle – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs. Chez les femmes, l'impact des super-héros dans leur vie est particulièrement faible comparé aux hommes. On observe une légère tendance à la hausse par âge décroissant, avec peu d'écart entre 25 – 54 ans.

Chez les hommes, il y a peu d'écart entre les 18 – 44 ans, où 50 % ($\pm 3\%$) déclarent que les super-héros ont un impact dans leur vie. On note un gros écart avec les 45 – 54 ans qui eux, ne sont qu'environ 22 % à répondre la même chose. On constate que les différences par genre sont très marquées entre 25 – 44 ans, plus faibles chez les 18 – 24 ans et insignifiantes pour les 45 – 54 ans.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 25: Impact dans la vie personnelle – Par catégorie socio-professionnelle

Les catégories socio-professionnelles	Non	Oui	Total
Étudiant	59,56% (190)	40,44% (129)	100% (319)
Employé	61,18% (118)	38,22% (73)	100% (191)
Professions intermédiaires	64,13% (59)	35,87% (33)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	59,26% (48)	40,74% (33)	100% (81)
Sans emploi	60,87% (28)	39,13% (18)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	41,86% (18)	58,14% (25)	100% (43)
Ouvrier	55,00% (11)	45,00% (9)	100% (20)
Intermittent du spectacle	6	2	8
Retraité	91,67% (11)	8,33% (1)	100% (12)
Stagiaire	0	1	1
Service civique	2	1	3
Agriculteur exploitant	1	1	2

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Impact dans la vie personnelle – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : Sur le tableau n°25, on note des écarts d'impact importants chez les artisans, commerçants et chefs d'entreprise. Chez les retraités, l'écart est très faible. Le reste des catégories socio-professionnelles du panel, déclare une absence d'impact relativement homogène fort de 60 % ($\pm 5\%$).

2.3. Habitudes et comportements

Quel est votre support préféré lorsque vous vous intéressez à cet univers ?

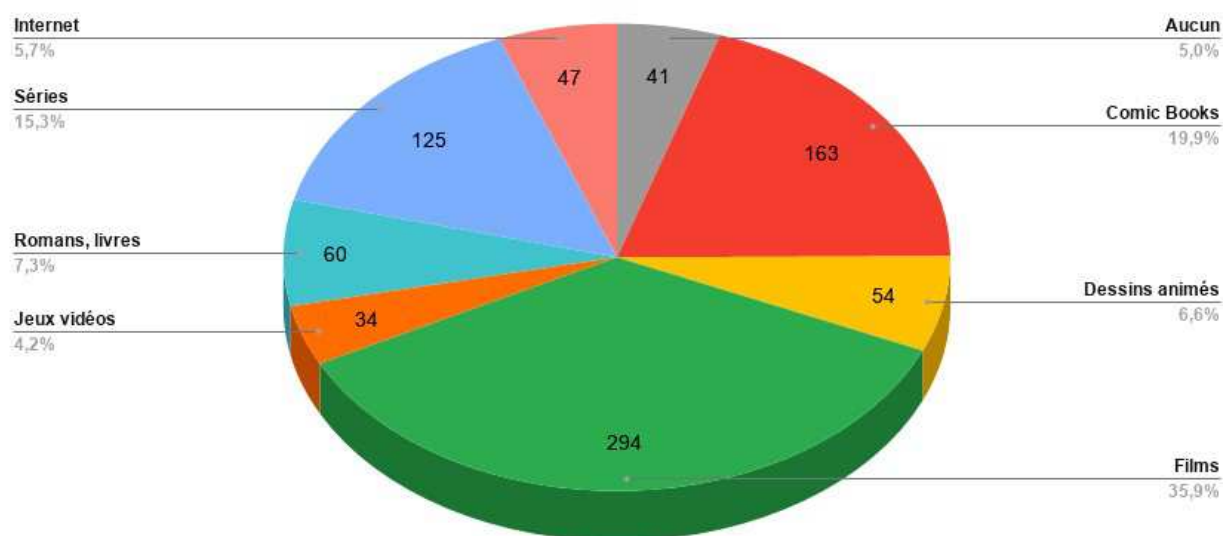


Figure 16 : Quel est votre support préféré lorsque vous vous intéressez à cet univers ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 26: Support préféré – Sur la totalité des répondants

Réponses	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Films	294	35,94 %
Comic-books	163	19,93 %
Séries	125	15,28 %
Romans et livres	60	7,33 %
Dessins animés	54	6,60 %
Internet	47	5,75 %
Jeux vidéo	34	4,16 %
Aucun	41	5,01 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Support préféré – Sur la totalité des répondants

Par sexe des répondants

Tableau 27: Support préféré – Par sexe des répondants

Réponses	Femmes	Hommes
Films	40,40% (162)	31,65% (132)
Comic-books	9,48% (38)	29,98% (125)
Romans et livres	9,98% (40)	4,80% (20)
Séries	19,95% (80)	10,79% (45)
Dessins animés	5,48% (22)	4,56% (19)
Internet	6,98% (28)	6,24% (26)
Jeux vidéo	4,24% (17)	7,19% (30)
Aucun	3,49% (14)	4,80% (20)
Total	100% (401)	100% (417)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Support préféré – Par sexe des répondants

Lecture : Il y a de fortes disparités entre les hommes et les femmes sur la façon de consommer l'univers des super-héros. Il est intéressant de noter que les femmes indiquent préférer le format

film tandis que les hommes aiment autant le format comic-books à 29,98 % que le format film à 31,65 %. Aussi, peu de femmes indiquent préférer le format comic-books. L'écart entre femmes et hommes est très significatif concernant le format comics, qui est le format originel de cet univers. En outre, on note un fort écart entre les hommes et les femmes autour du format série-télévisée préféré par les femmes. Également, l'écart entre les romans et séries est important. Les plus forts écarts sont sur les comic-books et les romans et livres. Pour les dessins animés comme pour « aucun » la parité est presque parfaite.

On voit d'énormes divergences de genre sur les façons de consommer ce divertissement, particulièrement dans l'usage du format originel que sont les comics. En effet, seulement 9,48 % des femmes privilégient ce support contre 29,98 % de leurs homologues masculins.

Hypothèse émise : malgré l'évolution du genre, l'intérêt pour les femmes ne vient pas des comics mais d'autres formats comme les films, les séries, les dessins animés ou les romans et livres. Le format originel est très peu consommé par les femmes. Ce n'est pas une question de lecture, on voit que les comics sont peu consommés par les femmes alors qu'elles ont une consommation plus élevée des romans et livres dont 50 % d'écart avec les hommes. La sexualisation des personnages joue également, c'est un format qui cible un public d'hommes. Il est plus difficile pour les femmes de s'y retrouver et les comics qui pourraient permettre une identification féminine ont très peu de communication comme pour les bandes dessinées *Giant Days*¹²⁴ par exemple.

Cette interrogation autour de la consommation a été abordée dans un article sur la consommation par catégorie : comic-books et de romans graphiques américains¹²⁵ proposé par NPD Group - Market Research selon les données de Bookscan.

124 ALLISON John, *Giant Days*, Akileos, 2017, 112 p.

125 SALKOWITZ Rob, « Surprising New Data Shows Comic Readers Are Leaving Superheroes Behind », Forbes, EDITORS' PICK, 2019 [Consulté le 14/04/2020] <https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2019/10/08/surprising-new-data-shows-comic-readers-are-leaving-superheroes-behind/>

Consommation par catégorie : Comic-books et de romans graphiques américains

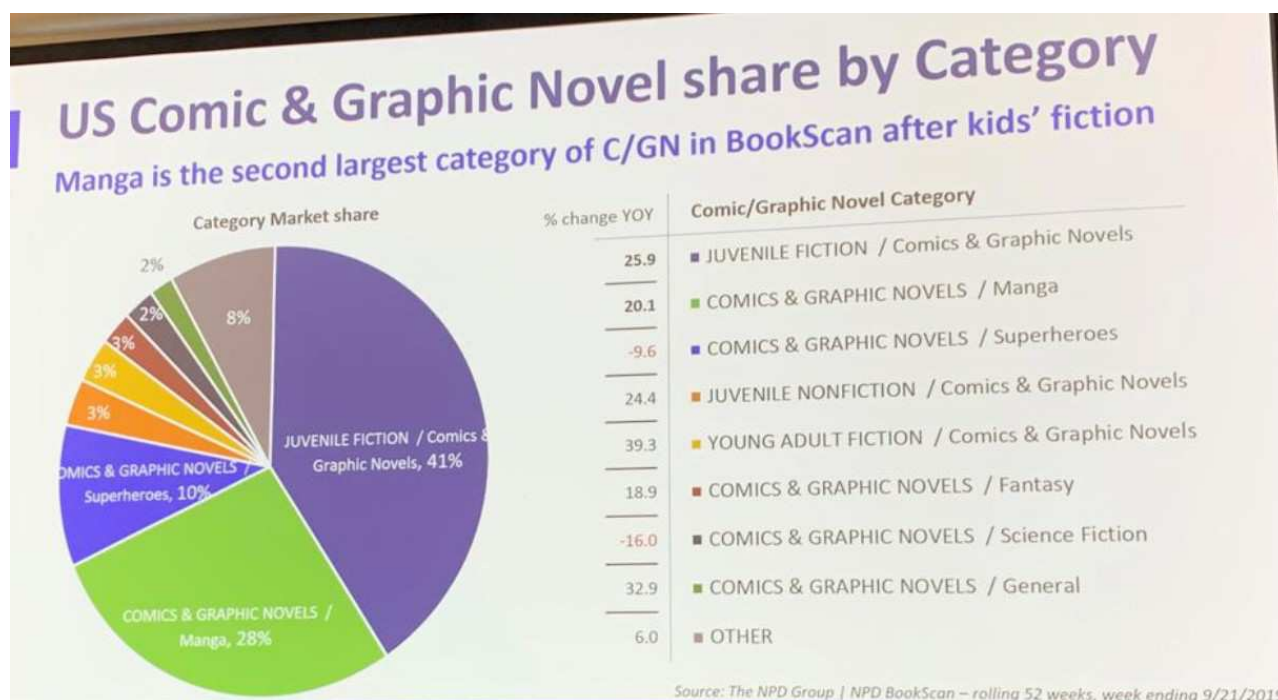


Figure 17: Consommation par catégorie : Comic-books et de romans graphiques américains, NPD Group - Market Research, Bookscan, ICv2, Conférence, 7 octobre 2019

Sources : Résultat d'enquête du groupe NPD Group - Market Research, Bookscan, ICv21, Conférence, 7 octobre 2019.

Champ : Consommation par catégorie : comic-books et de romans graphiques américains

Lecture : Les résultats nous indiquent que la consommation de comics sur les super-héros ne représente que 10 % des répondants américains. Ce chiffre est indiqué comme en baisse de 9,6 % par rapport à l'année précédente. L'auteur nous rappelle que « Le box-office mondial d'une seule superproduction de super-héros à revenu moyen est aussi important que l'ensemble de l'industrie de l'édition de bandes dessinées. » Nous pouvons conclure en nous appuyant sur ces résultats et ceux obtenus par questionnaire que le format comics ne représente pas le format principal de consommation des super-héros.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 28: Support préféré – Par âge des répondants - Femmes

Femmes						
Réponses	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Films	42,86% (3)	40,37% (88)	43,33% (39)	40,00% (10)	43,18% (19)	17,65% (3)
Comic-books	14,28% (1)	7,34% (16)	10,00% (9)	20,00% (5)	9,09% (4)	17,65% (3)
Romans et livres	0,00% (0)	8,26% (18)	10,00% (9)	4,00% (1)	13,64% (6)	35,29% (6)
Séries	42,86% (3)	22,94% (50)	18,89% (17)	8,00% (2)	13,64% (6)	11,75% (2)
Dessins animés	0,00% (0)	6,88% (15)	5,55% (5)	8,00% (2)	11,36% (5)	5,88% (1)
Internet	0,00% (0)	5,50% (12)	4,44% (4)	4,00% (1)	0,00% (0)	0,00% (0)
Jeux vidéo	0,00% (0)	5,50% (12)	1,11% (1)	4,00% (1)	0,00% (0)	0,00% (0)
Aucun	0,00% (0)	3,21% (7)	6,67% (6)	12,00% (3)	9,09% (4)	11,75% (2)
Total	100% (7)	100% (218)	100% (90)	100% (25)	100% (44)	100% (17)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Support préféré – Par âge des répondants - Femmes

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 29: Support préféré – Par âge des répondants - Hommes

Hommes						
Réponses	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Films	22,22% (2)	40,99% (66)	29,30% (46)	18,60% (8)	21,87% (7)	20,00% (3)
Comic-books	44,44% (4)	24,84% (40)	28,02% (44)	53,49% (23)	34,37% (11)	20,00% (3)
Romans et livres	0,00% (0)	3,72% (6)	3,18% (5)	6,98% (3)	9,37% (3)	20,00% (3)
Séries	11,11% (1)	8,70% (14)	12,10% (19)	9,30% (4)	18,75% (6)	6,67% (1)
Dessins animés	11,11% (1)	3,73% (6)	7,64% (12)	6,98% (3)	9,37% (3)	6,67% (1)
Internet	11,11% (1)	5,59% (9)	12,10% (19)	2,32% (1)	0,00% (0)	0,00% (0)
Jeux vidéo	0,00% (0)	9,32% (15)	3,18% (5)	0,00% (0)	0,00% (0)	0,00% (0)
Aucun	0,00% (0)	3,11% (5)	4,46% (7)	2,32% (1)	6,25% (2)	26,67% (4)
Total	100% (9)	100% (161)	100% (157)	100% (43)	100% (32)	100% (15)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Support préféré – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Chez les moins de 18 ans, nous n'avons pas assez de participants pour que ce soit représentatif. Chez les femmes de moins de 55 ans, on remarque que le média cinématographique est largement privilégié, avec peu de variation entre générations de moins de 55 ans ($42 \% \pm 2 \%$). La consommation de séries semble prendre une part de plus en plus importante chez les générations, notamment chez les femmes les plus jeunes, ce qui n'est pas le cas chez les hommes. Les femmes de plus de 55 ans privilégient les romans et livres. Si on remarque que les comics sont le support préféré des hommes de 35 – 54 ans, les moins de 35 ans portent un intérêt croissant aux films, au détriment des comics, qui conservent malgré tout une part importante, même chez les plus jeunes hommes. On remarque une augmentation de l'usage des jeux vidéo chez tous les 18 – 24, bien que plus marquée chez les hommes.

Supports différents selon la génération

Chez les plus de 35 ans

→ Au total, 176 ont plus de 35 ans.

Tableau 30: Support préféré – Chez les plus de 35 ans

Répondants de + de 35 ans	Nombre d'individus	Pourcentage représenté sur les + de 35 ans
Films	50	28,41 %
Comic-books	49	27,84 %
Romans et livres	22	12,50 %
Séries	21	11,93 %
Aucun	16	9,09 %
Dessins animés	15	8,52 %
Internet	2	1,14 %
Jeux vidéo	1	0,57 %
Total	176	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Support préféré – Chez les plus de 35 ans

Hypothèse émise : l'informatique est moins présente chez les plus de 35 ans car l'informatisation des ménages s'est faite tardivement. Pour les *digital natives*, Internet et les jeux vidéo sont des formats plus courants car ils ont grandi dans un environnement numérique.

Chez les moins de 35 ans

→ Au total, 642 ont moins de 35 ans.

Tableau 31: Support préféré – Chez les moins de 35 ans

Répondants de - de 35 ans	Nombre d'individus	Pourcentage représenté sur les - de 35 ans
Films	244	38,01 %
Comic-books	114	17,76 %
Séries	104	16,20 %
Internet	45	7,01 %
Dessins animés	39	6,07 %
Romans et livres	38	5,92 %
Jeux vidéo	33	5,14 %
Aucun	25	3,89 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Support préféré – Chez les moins de 35 ans

Lecture : En faisant une comparaison entre les générations, nous pouvons voir que le format film est le plus représenté.

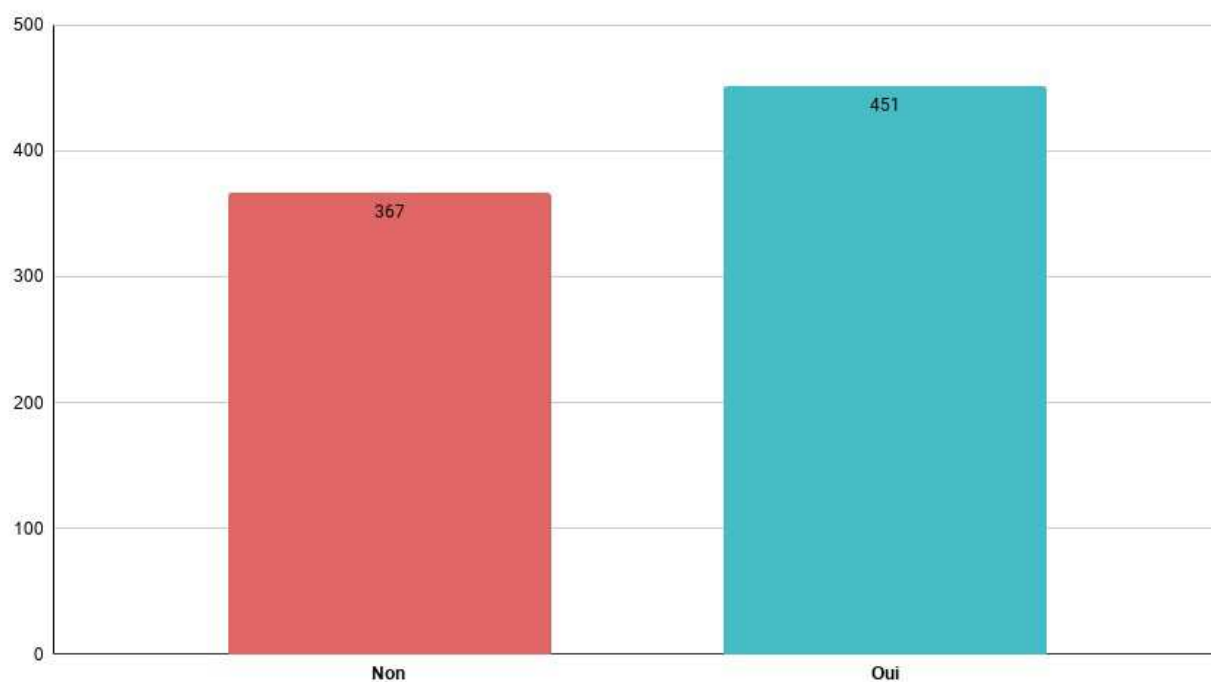
Possédez-vous des produits dérivés liés à cet univers ?

Figure 18 : Possédez-vous des produits dérivés liés à cet univers ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 32: Possession de produits dérivés – Sur la totalité des répondants

Réponses	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Oui	451	55,13 %
Non	367	44,87 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Possession de produits dérivés – Sur la totalité des répondants

Lecture : On peut voir qu'en majorité, c'est 55,13 %, soit 451 participants qui affirment posséder des produits liés à cet univers. Il y a donc une consommation de cet univers importante qui investit l'espace personnel des individus.

Par sexe des répondants

Tableau 33: Possession de produits dérivés – Par sexe des répondants

Réponses	Femmes	Hommes
Non	53,12% (213)	36,93% (154)
Oui	46,82% (188)	63,07% (263)
Total	100% (401)	100% (417)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Possession de produits dérivés – Par sexe des répondants

Lecture : Sur le tableau n°33, nous pouvons observer une différence entre les hommes et les femmes, les femmes indiquent posséder moins de produits dérivés et une large majorité d'hommes consomment des *goodies*.

Hypothèse émise : le marché des *goodies* cible principalement un public masculin.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 34: Possession de produits dérivés – Par âge des répondants - Femmes

Réponses	Femmes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Non	3	51,38% (112)	51,11% (46)	40,00% (10)	68,18% (30)	12
Oui	4	48,62% (106)	48,89% (44)	60,00% (15)	31,82% (14)	5
Total	7	100% (218)	100% (90)	100% (25)	100% (44)	17

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Possession de produits dérivés – Par âge des répondants - Femmes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs.

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 35: Possession de produits dérivés – Par âge des répondants - Hommes

Réponses	Hommes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Non	1	36,65% (59)	35,68% (56)	20,93% (9)	56,25% (18)	11
Oui	8	63,35% (102)	64,33% (101)	79,07% (34)	43,75% (14)	4
Total	9	100% (161)	100% (157)	100% (43)	100% (32)	15

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Possession de produits dérivés – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs.

Chez les femmes, on remarque l'absence d'écart entre les 18 – 34 ans qui sont 48 % à s'intéresser aux *goodies* contre seulement 32 % des 45 – 54 ans. On constate que les hommes possèdent plus de *goodies* que les femmes, remarquablement 15 % de plus (± 3 %) sur toutes les générations.

Les 35 – 44 ans sont de loin les plus gros consommateurs de *goodies*, avec 13 % de plus (± 2 %) que les 18 – 34 ans et 32 % de plus (± 3 %) que les 45 – 54 ans.

Hypothèse émise : cette génération a des enfants compris entre 5 et 15 ans qui s'intéresseraient particulièrement aux super-héros. En effet, nous avons pu constater un intérêt accru de cet univers chez les plus jeunes ce qui pourrait confirmer cette hypothèse. Une étude complémentaire est nécessaire pour affirmer ou infirmer cette possibilité.

Il est très intéressant de noter une même tendance chez les deux genres avec des écarts identiques sur toutes les générations. Si dans les questions précédentes, on a pu constater globalement une réduction des écarts hommes/femmes par âge décroissant, ici, on ne note pas de répercussion de cette tendance sur la consommation féminine de produits dérivés.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 36: Possession de produits dérivés – Par catégorie socio-professionnelle

Les catégories socio-professionnelles	Non	Oui	Total
Étudiant	48,28% (154)	51,72% (165)	100% (319)
Employé	38,22% (73)	61,78% (118)	100% (191)
Professions intermédiaires	44,56% (41)	55,43% (51)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	48,15% (39)	51,85% (42)	100% (81)
Sans emploi	36,96% (17)	63,04% (29)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	44,19% (19)	55,81% (24)	100% (43)
Ouvrier	35,00% (7)	65,00% (13)	100% (20)
Intermittent du spectacle	4	4	8
Retraité	91,66% (11)	8,33% (1)	100% (12)
Stagiaire	0	1	1
Service civique	2	1	3
Agriculteur exploitant	0	2	2

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Possession de produits dérivés – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : À cette question, nous pouvons observer que les employés, les sans-emploi et les ouvriers possèdent proportionnellement le plus de produits dérivés. Chez les retraités, plus de 90 % d'entre eux ne possèdent pas de produits dérivés, ce qui montre que le marché ne concerne que peu les retraités. Le budget consacré à ce média est à prendre en compte, notamment parce qu'une vaste majorité a répondu « oui », une étude complémentaire sur ce sujet serait pertinente.

Avez-vous déjà porté un costume lié à cet univers ?

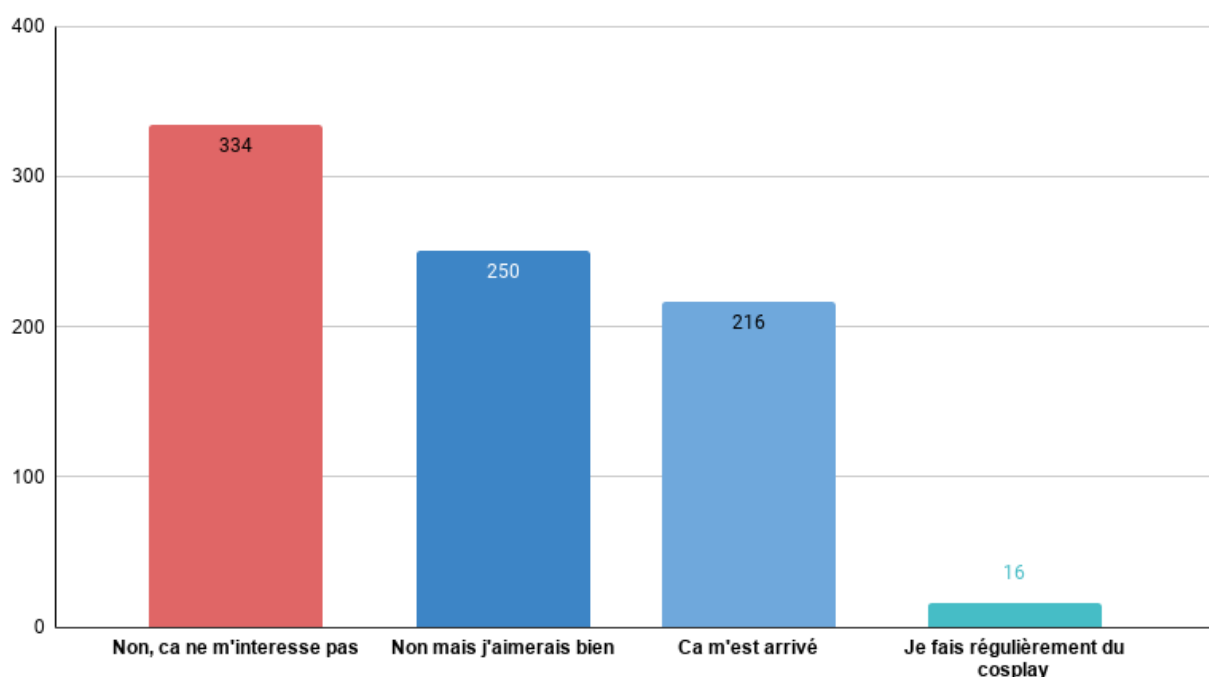


Figure 19 : Avez-vous déjà porté un costume lié à cet univers ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 37: Utilisation d'un costume – Sur la totalité des répondants

Intérêt	Réponses	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Non	Non, ça ne m'intéresse pas	334	40,83 %
	Oui		
Oui	Non mais j'aimerais bien	250	30,56 %
	Ça m'est arrivé	216	26,41 %
	Je fais régulièrement du cosplay	16	1,96 %
	Question sans réponse	2	0,24 %
	Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Utilisation d'un costume – Sur la totalité des répondants

Lecture : À cette question, 40,83 % des participants indiquent qu'ils ne sont pas intéressés par le fait de porter un costume lié à cet univers, 30,56 % indiquent qu'ils aimeraient bien, 26,41 % affirment l'avoir déjà fait et 1,96 % indiquent faire régulièrement du cosplay.

Il y a une majorité des gens que ça intéresse, plus de 58 % dont 28 % qui ont déjà franchi le

pas avec la réponse « ça m'est arrivé » et « je fais régulièrement du cosplay ». La population de l'étude est donc favorable au fait de porter un costume.

Il est intéressant de noter que malgré le fait que 50 % tous sexes confondus des répondants indiquent ne pas être intéressés par les activités liées à cet univers, 58 % sont prêts à se costumer.

Hypothèse émise : on peut voir qu'il y a une réelle forme d'intérêt pour les costumes.

Par sexe des répondants

Tableau 38: Utilisation d'un costume – Par sexe des répondants

Intérêt	Réponses	Femmes	Hommes
Non	Non, ça ne m'intéresse pas	39,00% (156)	42,79% (178)
Oui	Non mais j'aimerais bien	34,50% (138)	26,92% (112)
	Ça m'est arrivé	24,00% (96)	28,85% (120)
	Je fais régulièrement du cosplay	2,50% (10)	1,44% (6)
Question sans réponse		0,25% (1)	0,24% (1)
Total		100% (401)	100% (417)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Utilisation d'un costume – Par sexe des répondants

Lecture : Par sexe, nous pouvons voir que la grosse majorité des femmes souhaite se costumer. Également, il y a un écart de 20 % de répondants indiquant « ça m'est arrivé » pour les hommes et un écart de 40 % en faveur des femmes qui font régulièrement du cosplay.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 39: Utilisation d'un costume – Par âge des répondants - Femmes

		Femmes					
Intérêt	Réponses	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Non	Non, ça ne m'intéresse pas	2	31,19% (68)	34,83% (31)	38,46% (10)	81,81% (36)	9
Oui	Non mais j'aimerais bien	4	37,61% (82)	34,83% (31)	34,62% (9)	9,09% (4)	8
	Ça m'est arrivé	0	27,98% (61)	28,09% (25)	23,08% (6)	9,09% (4)	0
	Je fais régulièrement du cosplay	1	3,21% (7)	2,25% (2)	0,00% (0)	0,00% (0)	0
	Question sans réponse	0	0,00% (0)	0,00% (0)	3,85% (1)	0,00% (0)	0
	Total	7	100% (218)	100% (89)	100% (26)	100% (44)	17

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Utilisation d'un costume – Par âge des répondants - Femmes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs.

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 40: Utilisation d'un costume – Par âge des répondants - Hommes

		Hommes					
Intérêt	Réponses	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Non	Non, ça ne m'intéresse pas	0	41,61% (67)	37,58% (59)	46,51% (20)	68,75% (22)	10
Oui	Non mais j'aimerais bien	3	24,84% (40)	31,85% (50)	27,91% (12)	12,5% (4)	3
	Ça m'est arrivé	6	32,30% (52)	29,30% (46)	20,93% (9)	18,75% (6)	1
	Je fais régulièrement du cosplay	0	0,62% (1)	1,27% (2)	4,65% (2)	0,00% (0)	1
	Question sans réponse	0	0,62% (1)	0,00% (0)	0,00% (0)	0,00% (0)	0
	Total	9	100% (161)	100% (157)	100% (43)	100% (32)	15

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Utilisation d'un costume – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs. On confirme que les 45 – 54 ans apprécient peu les costumes.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 41: Utilisation d'un costume – Par catégorie socio-professionnelle

Intérêt Les catégories socio- professionnelles	Non		Oui		Question sans réponse	Total
	Non, ça ne m'intéresse pas	Non mais j'aimerais bien	Ça m'est arrivé	Je fais régulièrement du cosplay		
Étudiant	35,22% (112)	33,02% (105)	28,62% (91)	3,14% (10)	0,31% (1)	100% (319)
Employé	43,68% (83)	28,42% (54)	26,84% (51)	1,05% (2)	0,52% (1)	100% (191)
Professions intermédiaires	50,00% (46)	28,26% (26)	21,74% (20)	0,00% (0)	0,00% (0)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	50,61% (41)	22,22% (18)	27,16% (22)	0,00% (0)	0,00% (0)	100% (81)
Sans emploi	32,61% (15)	39,13% (18)	26,09% (12)	2,17% (1)	0,00% (0)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	36,96% (17)	23,91% (11)	30,43% (14)	2,17% (1)	0,00% (0)	100% (43)
Ouvrier	30,00% (6)	45,00% (9)	20,00% (4)	5,00% (1)	0,00% (0)	100% (20)
Intermittent du spectacle	3	2	2	1	0,00% (0)	8
Retraité	66,67% (8)	33,33% (4)	0,00% (0)	0,00% (0)	0,00% (0)	100% (12)
Stagiaire	0	1	0	0	0,00% (0)	1
Service civique	3	0	0	0	0,00% (0)	3
Agriculteur exploitant	0	2	0	0	0,00% (0)	2
Total	35,22% (112)	33,02% (105)	28,62% (91)	3,14% (10)	0,31% (2)	100% (319)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Utilisation d'un costume – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : Aucun des retraités de cette étude ne s'est déjà costumé. cf. tableau n°41.

Lisez-vous régulièrement de l'actualité concernant l'univers super-héroïque ?**Sur la totalité des répondants***Tableau 42: Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Sur la totalité des répondants*

Réponses	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Je préfère attendre les diverses sorties sans suivre l'actualité	391	47,80 %
Oui, je suis l'actualité	257	31,42 %
Non cela ne m'intéresse pas	170	20,78 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Sur la totalité des répondants

Lecture : Concernant l'actualité, on constate ici que majoritairement, les participants préfèrent attendre les différentes sorties plutôt que de suivre l'actualité (47,8 % soit 391 individus). En cherchant sur Google les termes suivants : « actualité des super-héros » c'est environ

l'actualité liée à cet univers. Davantage de données générées sur le moteur de recherche sont disponibles dans la partie Rapport de Google Trend en annexe.

Hypothèse émise : ce résultat peut s'expliquer par le *spoil*. Nombreux sont les interviewés qui ont évoqué leur crainte d'être *spoilé*, qu'on leur divulgue certaines informations pouvant potentiellement gâcher le plaisir de la découverte d'un film, d'une série ou d'un ouvrage papier.

Par sexe des répondants

Tableau 43: Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Par sexe des répondants

Réponses	Femmes	Hommes
Je préfère attendre les diverses sorties sans suivre l'actualité	51,62% (207)	44,12% (184)
Oui, je suis l'actualité	20,45% (82)	41,96% (175)
Non cela ne m'intéresse pas	27,93% (112)	13,91% (58)
Total	100% (401)	100% (417)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Par sexe des répondants

Lecture : Sur le tableau n°43, les femmes, indiquent attendre les diverses sorties ou ne pas être intéressées par le fait de suivre l'actualité. On constate une forte disparité entre les genres, les hommes sont deux fois plus nombreux à déclarer suivre l'actualité que les femmes.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 44: Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Par âge des répondants - Femmes

Réponses	Femmes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Je préfère attendre les diverses sorties sans suivre l'actualité	71,43% (5)	55,96% (122)	47,78% (43)	24,00% (6)	47,72% (21)	58,82% (10)
Oui, je suis l'actualité	28,57% (2)	19,72% (43)	22,22% (20)	44,00% (11)	6,82% (3)	17,65% (3)
Non cela ne m'intéresse pas	0,00% (0)	24,31% (53)	30,00% (27)	32,00% (8)	45,45% (20)	23,53% (4)
Total	100% (7)	100% (218)	100% (90)	100% (25)	100% (44)	100% (17)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Par âge des répondants - Femmes

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 45: Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Par âge des répondants - Hommes

Réponses	Hommes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Je préfère attendre les diverses sorties sans suivre l'actualité	33,33% (3)	47,20% (76)	47,13% (74)	20,93% (9)	43,75% (14)	53,33% (8)
Oui, je suis l'actualité	55,56% (5)	39,75% (64)	42,67% (67)	65,12% (28)	28,12% (9)	13,33% (2)
Non cela ne m'intéresse pas	11,11% (1)	13,04% (21)	10,19% (16)	13,95% (6)	28,12% (9)	33,33% (5)
Total	100% (9)	100% (161)	100% (157)	100% (43)	100% (32)	100% (15)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Concernant les différentes tranches d'âges, on remarque que les hommes sont bien plus enclins à suivre l'actualité sur les super-héros. Il est notable que les femmes et hommes de 35 – 44 ans sont une tranche d'âge qui s'intéresse particulièrement à l'actualité des super-héros, avec des écarts très importants comparés au reste du panel.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 46: Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Par catégorie socio-professionnelle

Les catégories socio-professionnelles	Je préfère attendre les diverses sorties sans suivre l'actualité	Oui, je suis l'actualité	Non cela ne m'intéresse pas	Total
Étudiant	52,35% (167)	26,33% (84)	21,32% (68)	100% (319)
Employé	42,41% (81)	39,79% (76)	17,80% (34)	100% (191)
Professions intermédiaires	44,56% (41)	33,70% (31)	21,74% (20)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	48,15% (39)	23,46% (19)	28,39% (23)	100% (81)
Sans emploi	41,30% (19)	36,96% (17)	21,74% (10)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	55,81% (24)	27,91% (12)	16,28% (7)	100% (43)
Ouvrier	35,00% (7)	55,00% (11)	10,00% (2)	100% (20)
Intermittent du spectacle	6	2	0	8
Retraité	41,67% (5)	16,67% (2)	41,67% (5)	100% (12)
Stagiaire	0	1	0	1
Service civique	1	1	1	3
Agriculteur exploitant	1	1	0	2

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : Les ouvriers suivent en majorité l'actualité, soit 55,00 %, alors que seul 16,67 % des retraités font de même.

Vivez-vous cet attrait pour les super-héros seul ou en groupe ?

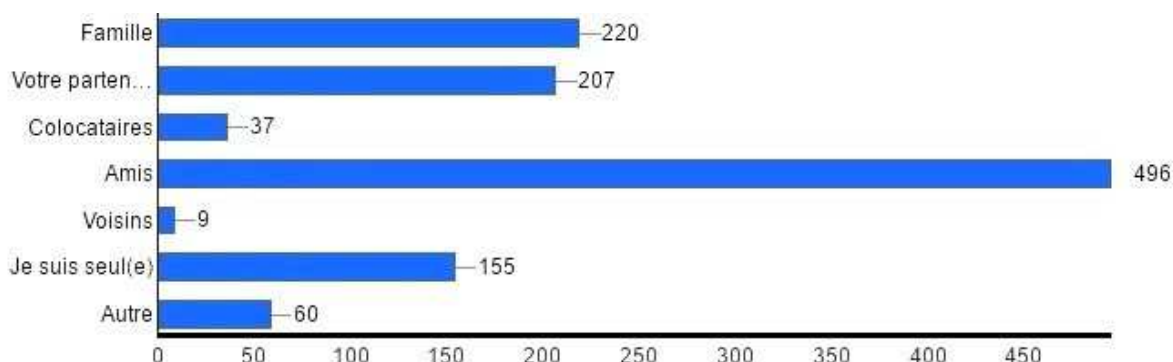


Figure 21 : Vivez-vous cet attrait pour les super-héros seul ou en groupe ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 47: Attrait vécu seul ou en groupe – Sur la totalité des répondants

Réponses	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Amis	496	40,69%
Famille	220	18,05%
Votre partenaire	207	16,98%
Je suis seul(e)	155	12,72%
Colocataires	37	3,04%
Voisins	9	0,74%
Pas d'attrait	35	2,87%
Autre	60	4,92%
Total	1219	100%

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Attrait vécu seul ou en groupe – Sur la totalité des répondants

Lecture : À cette question, plusieurs réponses pouvaient être sélectionnées. À la question ouverte « autre » les réponses fréquentes étaient : je n'ai pas d'attrait, au travail, avec des collègues de travail, sur des groupes Facebook ou des forums en ligne.

On peut constater sur le tableau n°47 une consommation importante de l'univers partagée entre amis à 40,69 %. En seconde position arrive la famille impliquant 18,05 % des participants puis les partenaires 16,98 % contre 12,72 % qui préfèrent être seuls, les colocataires, voisins et autres sont eux sous la barre des 5 %.

Cet univers est rassembleur, c'est un divertissement principalement consommé en groupe. On voit ici que les préjugés sur les liens néfastes entre comics et comportements asociaux sont largement infondés.

Par sexe des répondants

Tableau 48: Attrait vécu seul ou en groupe – Par sexe des répondants

Réponses	Femmes	Hommes
Amis	37,94% (217)	48,09% (289)
Famille	20,45% (117)	17,47% (105)
Votre partenaire	22,20% (127)	13,31% (80)
Je suis seul(e)	12,59% (72)	14,14% (85)
Colocataires	1,92% (11)	4,32% (26)
Voisins	0,35% (2)	1,16% (7)
Pas d'attrait	4,55% (26)	1,50% (9)
Total	100% (401)	100% (417)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Attrait vécu seul ou en groupe – Par sexe des répondants

Lecture : Nous pouvons noter de gros écarts entre les hommes et les femmes. Beaucoup plus de femmes indiquent consommer cet univers avec leur partenaire.

Hypothèse émise : il y a peut-être une influence positive des hommes sur l'attrait féminin aux super-héros (si on considère que les participantes sont en majorité hétérosexuelles).

Chez les hommes, la consommation est principalement entre amis. Chez les femmes aussi, mais 10 % plus bas. L'écart des participantes déclarant ne pas avoir d'attrait est comparativement important par rapport aux questions précédentes (femmes : 12 % à la question : « à quelle période avez-vous commencé à porter un intérêt » contre 4,55 %, les hommes : 4,50 % contre 1,50 % ici). Les hommes indiquent davantage vivre cet attrait avec leurs colocataires contrairement aux femmes.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 49: Attrait vécu seul ou en groupe – Par âge des répondants - Femmes

Femmes						
Réponses	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Amis	4	44,21% (145)	34,59% (46)	22,22% (8)	18,75% (9)	5
Famille	4	17,38% (57)	15,04% (20)	41,67% (15)	33,33% (16)	5
Votre partenaire	0	21,34% (70)	33,83% (45)	19,44% (7)	10,42% (5)	0
Je suis seul(e)	1	11,28% (37)	12,03% (16)	8,33% (3)	18,75% (9)	6
Colocataires	0	3,05% (10)	0,00% (0)	0,00% (0)	2,08% (1)	0
Voisins	0	0,31% (1)	0,00% (0)	2,78% (1)	0,00% (0)	0
Pas d'attrait	0	2,44% (8)	4,51% (6)	5,56% (2)	16,67% (8)	2
Total	9	100% (328)	100% (133)	100% (36)	100% (48)	18

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Attrait vécu seul ou en groupe – Par âge des répondants - Femmes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs.

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 50: Attrait vécu seul ou en groupe – Par âge des répondants - Hommes

Réponses	Moins de 18 ans	Hommes				
		18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Amis	7	49,39% (122)	48,23% (109)	51,72% (30)	40,48% (17)	4
Famille	3	16,60% (41)	13,72% (31)	22,41% (13)	38,10% (16)	1
Votre partenaire	0	12,96% (32)	16,81% (38)	10,34% (6)	9,52% (4)	0
Je suis seul(e)	1	14,17% (35)	12,39% (28)	15,52% (9)	7,14% (3)	9
Colocataires	0	3,64% (9)	7,52% (17)	0,00% (0)	0,00% (0)	0
Voisins	0	2,02% (5)	0,00% (0)	0,00% (0)	2,38% (1)	1
Pas d'attrait	0	1,21% (3)	1,33% (3)	0,00% (0)	2,38% (1)	2
Total	11	100% (247)	100% (226)	100% (58)	100% (42)	17

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Attrait vécu seul ou en groupe – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs. Chez les femmes, on constate une tendance à partager cet univers entre amis qui croît fortement et inversement proportionnellement avec l'âge des participantes.

Sur la consommation en famille, on observe un écart significatif entre les femmes de moins de 34 ans et les plus de 35 ans. Les plus de 35 ans partagent, préférentiellement ce média en famille, ce qui va dans le sens de l'hypothèse précédente sur le lien d'une génération de parents ayant des enfants et partageant cet univers ensemble.

Chez les hommes, l'univers est partagé très majoritairement entre amis. On observe un écart similaire aux femmes entre les hommes de moins de 34 ans et les plus de 35 ans, plus marqué chez les hommes entre 44 – 55 ans que chez les hommes entre 35 – 44 ans.

On note qu'environ le double de femmes âgées entre 18 et 44 ans déclarent partager préférentiellement cet univers avec leur partenaire. Cet écart hommes/femmes peut s'expliquer (si on considère une population majoritairement hétérosexuelle) par le fait que les hommes accordent beaucoup plus de temps par semaine que les femmes du même âge (voir question « combien de temps par semaine consacrez-vous à cet univers »). On en conclut que les hommes de 18 – 44 ans partagent un peu de temps lié à cet univers avec leur compagne (ce qui représente pour celles-ci la

majorité de leur temps consacré aux super-héros par semaine), tout en investissant encore plus de temps avec leurs amis. On constate encore ici une influence positive des hommes sur la consommation féminine au média.

On remarque un écart important hommes/femmes des 45 – 54 ans pour une consommation seuls largement plus marqué chez les femmes. Il est intéressant de noter le très faible partage avec les voisins et colocataires, particulièrement des colocataires chez les femmes.

Hypothèse émise : les contenus comme les sagas cinématographiques nécessitent des connaissances au préalable pour comprendre les aventures ou ne pas être *spoilé*. Il faut donc se concerter pour savoir si l'autre spectateur est au fait des différents contenus. Il est possible que les liens de voisinage ou de colocation ne soient pas suffisamment forts. Ce média est peut-être plus difficilement consommable pour « briser la glace ». Les femmes sont, on suppose ici, en colocation avec d'autres femmes, ce qui expliquerait ce faible partage.

On note que les écarts hommes/femmes sur le partage entre amis tendent à diminuer. On voit encore une fois que les femmes portent moins d'intérêt aux super-héros que les hommes, en particulier les plus âgées.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 51: Attrait vécu seul ou en groupe – Par catégorie socio-professionnelle

Les catégories socio-professionnelles	Amis	Famille	Votre partenaire	Je suis seul(e)	Colocataires	Voisins	Pas d'attrait	Total
Étudiant	46,48% (218)	15,35% (72)	17,27% (81)	14,07% (66)	3,41% (16)	1,06% (5)	2,34% (11)	100% (319)
Employé	40,92% (115)	18,50% (52)	21,35% (60)	12,10% (34)	4,27% (12)	0,36% (1)	2,49% (7)	100% (191)
Professions intermédiaires	41,80% (51)	21,31% (26)	17,21% (21)	14,75% (18)	0,82% (1)	0,82% (1)	3,28% (4)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	40,68% (48)	21,19% (25)	17,80% (21)	10,17% (12)	4,24% (5)	1,69% (2)	4,24% (5)	100% (81)
Sans emploi	36,67% (22)	21,67% (13)	13,33% (8)	18,33% (11)	3,33% (2)	0,00% (0)	6,67% (4)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	45,31% (29)	26,56% (17)	17,18% (11)	7,81% (5)	1,56% (1)	0,00% (0)	1,56% (1)	100% (43)
Ouvrier	37,93% (11)	37,93% (11)	10,34% (3)	10,34% (3)	0,00% (0)	0,00% (0)	3,45% (1)	100% (20)
Intermittent du spectacle	6	2	1	1	0	0	0	8
Retraité	8,33% (1)	16,67% (2)	0,00% (0)	58,33% (7)	0,00% (0)	0,00% (0)	16,67% (2)	100% (12)
Stagiaire	1	0	0	0	0	0	0	1
Service civique	3	1	1	0	0	0	0	3
Agriculteur exploitant	1	1	0	0	0	0	0	2

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Attrait vécu seul ou en groupe – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : On remarque que les retraités se distinguent encore du reste du panel, préférant être seuls pour consommer cet univers.

Hypothèse émise : cette différence générationnelle peut être expliquée par manque de contacts. De plus, ils sont proportionnellement les plus nombreux à ne pas porter d'attrait. Les ouvriers apprécient particulièrement le partage en famille contrairement aux étudiants. On peut expliquer cette différence pour les étudiants, car ils habitent souvent éloignés de leur famille. Mis à part ces différences, il y a peu d'écarts significatifs entre les catégories socio-professionnelles.

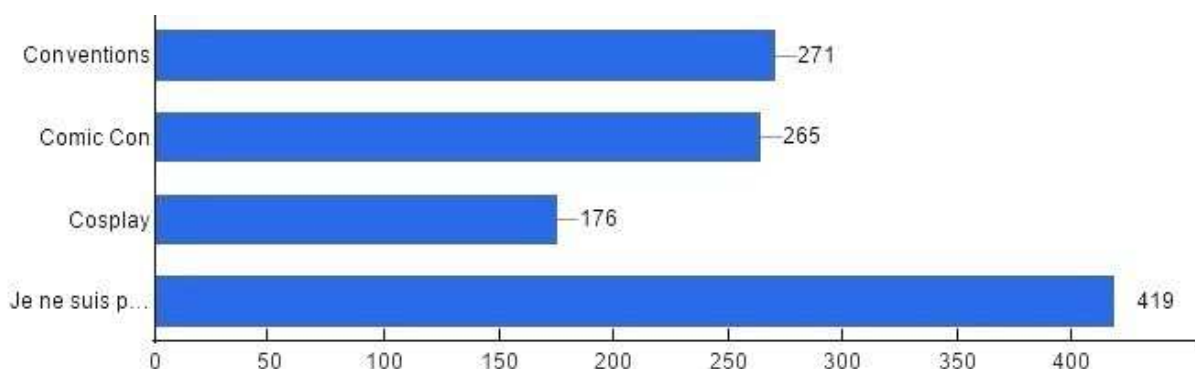
Êtes-vous intéressé par des activités liées à cet univers ?

Figure 22 : Êtes-vous intéressé par des activités liées à cet univers ?

Cette question était une question à choix multiples. Certains participants ont indiqué ne pas être intéressés par des conventions et également s'intéresser aux Comic Con. À cette question, seulement 35 % des répondants ne sont pas intéressés.

Sur la totalité des répondants

Tableau 52: Intérêt pour les activités liées à cet univers – Sur la totalité des répondants

Intérêt	Réponses	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Oui	Les conventions	271	22,70%
	Les Comic Con	329	27,55%
	Le Cosplay	175	14,66%
Non	Je ne suis pas intéressé	419	35,09%
	Total	1194	100%

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Intérêt pour les activités liées à cet univers – Sur la totalité des répondants

Par sexe des répondants

Tableau 53: Intérêt pour les activités liées à cet univers – Par sexe des répondants

Intérêt	Réponses	Femmes	Hommes
Oui	Les conventions	19,89% (114)	25,28% (157)
	Les Comic Con	25,13% (144)	29,79% (185)
Non	Le Cosplay	17,10% (98)	12,40% (77)
	Je ne suis pas intéressé	37,87% (217)	32,53% (202)
	Total	100% (573)	100% (621)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Intérêt pour les activités liées à cet univers – Par sexe des répondants

Lecture : Par sexe des répondants, nous pouvons observer qu'il y a peu d'écart concernant les individus qui ne sont pas intéressés contrairement aux autres questions de ce questionnaire. Si les conventions et les Comic Con intéressent davantage les hommes, le cosplay attire plus les femmes.

Hypothèse émise : l'image du cosplayeur est plus valorisée chez les femmes notamment sur les réseaux sociaux. Aussi, les costumes sont souvent plus complexes chez les super-héros masculins.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 54: Intérêt pour les activités liées à cet univers – Par âge des répondants - Femmes

Intérêt	Réponses	Femmes					
		Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Oui	Les conventions	5	22,51% (70)	24,62% (32)	16,13% (5)	2,17% (1)	1
	Les Comic Con	3	24,12% (75)	23,85% (31)	22,58% (7)	2,17% (1)	2
	Le Cosplay	3	20,58% (64)	18,46% (24)	12,90% (4)	4,35% (2)	1
Non	Je ne suis pas intéressé	2	32,80% (102)	33,08% (43)	48,39% (15)	91,30% (42)	13
	Total	13	100% (311)	100% (130)	100% (31)	100% (46)	17

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Intérêt pour les activités liées à cet univers – Par âge des répondants - Femmes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs.

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 55: Intérêt pour les activités liées à cet univers – Par âge des répondants - Hommes

		Hommes					
Intérêt	Réponses	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Oui	Les conventions	4	26,67% (60)	27,80% (62)	31,75% (20)	25,00% (10)	1
	Les Comic Con	4	24,44% (55)	27,80% (62)	25,40% (16)	17,50% (7)	1
	Le Cosplay	3	14,67% (33)	13,00% (29)	14,29% (9)	5,00% (2)	1
Non	Je ne suis pas intéressé	4	34,22% (77)	31,39% (70)	28,57% (18)	52,50% (21)	12
	Total	15	100% (225)	100% (223)	100% (63)	100% (40)	15

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Intérêt pour les activités liées à cet univers – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs. Chez les femmes, on observe un désintérêt exponentiel pour les activités après 34 ans (91 % chez les 45 – 54 ans). On note une tendance à la hausse pour le cosplay inversement proportionnel à l'âge des participantes. Chez les hommes, il y a peu d'écart générationnels pour les 18 – 44 ans. Les 45 – 54 ans présentent moins d'intérêt pour ce type d'activités.

Pour les deux genres, on observe des résultats similaires pour les 18 – 34 ans, avec une légère préférence féminine pour le cosplay au détriment des conventions. Il y a donc une réduction des écarts hommes/femmes chez les plus jeunes.

Par âge des répondants, nous constatons qu'il y a 7 % des retraités qui font des Comic Con. Il y a donc un écart générationnel pour l'intérêt de ces événements.

Hypothèse émise : le média des super-héros intéresse principalement les générations les plus jeunes notamment dans le cadre des activités liées à cet univers.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 56: Intérêt pour les activités liées à cet univers – Par catégorie socio-professionnelle

Intérêt	Oui			Non	Total
	Les conventions	Les Comic Con	Le Cosplay	Je ne suis pas intéressé	
Les catégories socio-professionnelles					
Étudiant	23,33% (112)	27,50% (132)	17,50% (84)	31,67% (152)	100% (319)
Employé	22,30% (62)	28,42% (79)	14,03% (39)	35,25% (98)	100% (191)
Professions intermédiaires	21,21% (28)	27,27% (36)	12,88% (17)	38,63% (51)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	24,56% (28)	28,07% (32)	7,02% (8)	40,35% (46)	100% (81)
Sans emploi	23,29% (17)	26,03% (19)	17,81% (13)	32,88% (24)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	24,14% (14)	25,86% (15)	12,07% (7)	37,93% (22)	100% (43)
Ouvrier	21,43% (6)	35,71% (10)	14,29% (4)	28,57% (8)	100% (20)
Intermittent du spectacle	2	3	2	4	8
Retraité	7,69% (1)	7,69% (1)	0,00% (0)	84,6% (11)	100% (12)
Stagiaire	1	1	0	0	1
Service civique	0	1	0	2	3
Agriculteur exploitant	0	0	1	1	2

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Intérêt pour les activités liées à cet univers – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : Concernant le Tableau n°56, on note peu de différences entre catégories socio-professionnelles. Les retraités sont peu fans des activités et les cadres et professions intellectuelles supérieures sont moins attirés par le cosplay.

2.4. Questionnaire approfondi

Quels sont vos super-héros préférés ?

À cette question, les répondants pouvaient choisir plusieurs super-héros.

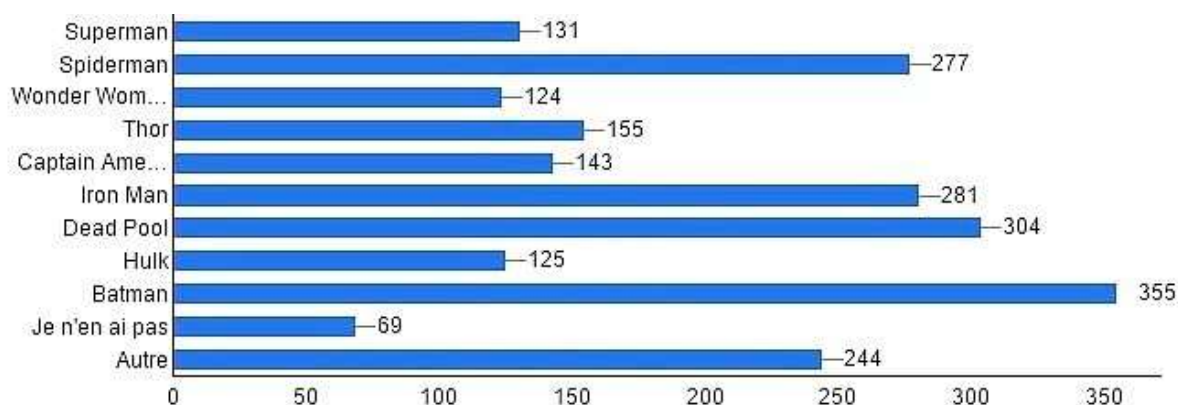


Figure 23 : Quels sont vos super-héros préférés ?

Tableau 57: Super-héros préféré – Sur la totalité des répondants

Super-héros préféré	Pourcentage
Batman	16,08 %
Deadpool	13,77 %
Iron Man	12,73 %
Spider-Man	12,55 %
Wonder Woman	5,62 %
Thor	7,02 %
Superman	5,93 %
Captain America	6,48 %
Hulk	5,66 %
Je n'en ai pas	3,13 %
Autre	11,05 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Super-héros préféré – Sur la totalité des répondants

Lecture : De manière croissante, on retrouve sur le podium :

- 1. Batman ;**

2. **Deadpool ;**

3. **Iron Man**

Hypothèse émise : on peut expliquer ces choix par rapport aux sorties en salle des films éponymes de ces super-héros. Les onze films sur Batman de 1989 à 2017 comprenant des films en prise de vue réelle et en animation ont rapporté au total dans le monde quatre milliards huit cent quatre-vingt-dix-neuf millions de dollars américains. En outre, concernant ce personnage, les nombreux jeux vidéo à succès de ces dernières années ont contribué à sa popularité. Le film *Deadpool* a rapporté au total dans le monde sept cent million quatre-vingt-trois mille cent douze dollars américains et enfin Iron Man, sur trois films, a rapporté au total dans le monde deux milliards quatre cent vingt-trois millions de dollars américains. À contrario, le personnage de Hulk n'a pas été beaucoup mentionné dans le questionnaire. Ce personnage ne bénéficie que de deux films où il est le personnage central dont un des films qui ne s'inscrit pas dans la continuité du MCU (*Marvel cinematic universe*).

Sur le tableau n°57, il est intéressant de voir que les super-héros classés comme préférés sont également ceux ayant des films qui ont rapporté beaucoup d'argent au box-office. En outre, seulement 3,51 % des sondés n'ont pas de super-héros favoris.

Par sexe des répondants

Tableau 58: Super-héros préféré – Par sexe des répondants

Super-héros préféré	Femmes	Hommes
Batman	14,47% (135)	21,34% (220)
Deadpool	13,83% (129)	16,97% (175)
Iron Man	15,33% (143)	13,38% (138)
Spider-Man	12,75% (119)	15,32% (158)
Wonder Woman	9,43% (88)	3,49% (36)
Thor	9,98% (93)	6,01% (62)
Superman	6,00% (56)	7,27% (75)
Captain America	7,61% (71)	6,98% (72)
Hulk	5,57% (52)	7,08% (73)
Je n'en ai pas	5,04% (47)	2,13% (22)
Total	100% (933)	100% (1031)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Super-héros préféré – Par sexe des répondants

Lecture : On note un écart de 41,9 % entre les hommes et les femmes concernant le personnage de Wonder Woman, plus apprécié par les femmes. Pour le personnage de Captain America on constate une parité presque égale entre hommes et femmes tandis que d'autres ont des écarts très significatifs. Batman est le héros le plus populaire (1^{er} chez les hommes et 2^{ème} chez les femmes). Il est intéressant de noter qu'il n'y a pas d'écart significatif entre les quatre personnages préférés des femmes (Batman, Deadpool, Iron Man et Spider-Man), alors que Batman est clairement le personnage le plus plébiscité par les hommes. Avec seulement 3,49 %, Wonder Woman, une des principales super-héroïnes, n'a qu'un succès très limité chez les hommes ; et même avec environ trois fois plus de votes, Wonder Woman ne se trouve qu'en 5^{ème} position du classement féminin.

On remarque que tous sexes confondus, une écrasante majorité des sondés ont une connaissance suffisante du média, et sont capables de choisir leurs personnages favoris soit seulement 5,04 % des femmes et 2,13 % des hommes n'en ont pas.

Hypothèse émise : certains personnages sont plus adaptés à certains publics. En effet, le personnage Hulk est, dans les caractéristiques de sa super-force, plus amené à être apprécié par des hommes. Wonder Woman est l'unique personnage féminin ressortant de ce classement, ce

personnage est donc plus enclin à être apprécié par un public féminin pouvant s'identifier. Spider-Man est, depuis sa création, un personnage fait pour que le public puisse s'identifier à lui, il est donc naturellement préféré par des hommes.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 59: Super-héros préféré – Par âge des répondants - Femmes

Périodes	Femmes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Batman	33,33% (6)	12,66% (68)	17,84% (38)	14,54% (8)	19,48% (15)	11,11% (4)
Deadpool	5,55% (1)	16,76% (90)	14,55% (31)	9,09% (5)	2,60% (2)	0,00% (0)
Iron Man	22,22% (4)	16,20% (87)	15,49% (33)	20,00% (11)	9,09% (7)	2,78% (1)
Spider-Man	16,67% (3)	13,59% (73)	8,45% (18)	7,27% (4)	19,48% (15)	13,89% (5)
Wonder Woman	11,11% (2)	7,82% (42)	8,45% (18)	7,27% (4)	18,18% (14)	22,22% (8)
Thor	0,00% (0)	10,61% (57)	10,80% (23)	16,36% (9)	5,19% (4)	0,00% (0)
Superman	0,00% (0)	4,84% (26)	5,63% (12)	3,64% (2)	10,40% (8)	22,22% (8)
Captain America	11,11% (2)	8,75% (47)	7,04% (15)	7,27% (4)	1,30% (1)	5,55% (2)
Hulk	0,00% (0)	4,65% (25)	5,63% (12)	7,27% (4)	7,80% (6)	13,89% (5)
Je n'en ai pas	0,00% (0)	4,10% (22)	6,10% (13)	7,27% (4)	6,50% (5)	8,33% (3)
Total	100% (18)	100% (537)	100% (201)	100% (55)	100% (77)	100% (36)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Super-héros préféré – Par âge des répondants - Femmes

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 60: Super-héros préféré – Par âge des répondants - Hommes

Périodes	Hommes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Batman	14,81% (4)	23,69% (95)	22,17% (88)	21,37% (25)	10,91% (6)	12,82% (5)
Deadpool	18,52% (5)	18,20% (73)	18,64% (74)	14,53% (17)	9,09% (5)	2,56% (1)
Iron Man	14,81% (4)	14,21% (57)	13,10% (52)	9,40% (11)	16,36% (9)	12,82% (5)
Spider-Man	22,22% (6)	14,46% (58)	14,86% (59)	14,53% (17)	20,00% (11)	20,51% (8)
Wonder Woman	0,00% (0)	2,49% (10)	2,28% (9)	8,55% (10)	10,91% (6)	2,56% (1)
Thor	7,41% (2)	6,23% (25)	5,04% (20)	7,69% (9)	3,64% (2)	10,26% (4)
Superman	3,70% (1)	6,48% (26)	7,56% (30)	5,98% (7)	10,91% (6)	12,82% (5)
Captain America	11,11% (3)	5,74% (23)	7,05% (28)	8,55% (10)	7,27% (4)	10,26% (4)
Hulk	7,41% (2)	6,98% (28)	7,30% (29)	7,69% (9)	7,27% (4)	5,13% (2)
Je n'en ai pas	0,00% (0)	1,50% (6)	2,01% (8)	1,71% (2)	3,64% (2)	10,26% (4)
Total	100% (27)	100% (401)	100% (397)	100% (117)	100% (55)	100% (39)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Super-héros préféré – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Par tranches d'âge, nous pouvons constater que Batman est le personnage le plus évoqué pour les tranches d'âge suivantes : les moins de 18 ans (qui évoquent également Spider-Man par égalité), les 25 – 34 et les 35 – 44 ans. Pour les 18 – 24 ans, c'est le personnage de Deadpool qui est le plus représenté. Enfin pour les tranches d'âge 45 – 54 ans et 55 ans et plus, c'est Spider-Man qui ressort. Nous pouvons noter également une préférence pour Superman chez les 55 ans et plus.

Hypothèse émise : Deadpool est apprécié par les plus jeunes, ce qui est sans doute lié à son humour puéril. La préférence pour Superman des 55 ans et plus est explicable par le fait que ce soit le premier super-héros et donc le plus connu par les plus anciennes générations.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 61: Super-héros préféré – Par catégorie socio-professionnelle

Les catégories socio-professionnelles	Batman	Dead pool	Iron Man	Spider-Man	Wonder Woman	Thor	Superman	Captain America	Hulk	Je n'en ai pas	Total
Étudiant	19,09% (142)	16,67% (124)	14,52% (108)	15,19% (113)	5,65% (42)	6,72% (50)	6,05% (45)	7,66% (57)	4,84% (36)	3,63% (27)	100% (744)
Employé	18,44% (92)	14,63% (73)	13,23% (66)	14,03% (70)	6,01% (30)	8,42% (42)	7,21% (36)	7,01% (35)	8,22% (41)	2,81% (14)	100% (499)
Professions intermédiaires	19,72% (43)	14,68% (32)	15,14% (33)	9,63% (21)	10,09% (22)	9,17% (20)	7,34% (16)	6,88% (15)	4,58% (10)	2,75% (6)	100% (218)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	16,67% (30)	13,89% (25)	17,78% (32)	16,67% (30)	5,56% (10)	6,67% (12)	7,22% (13)	6,11% (11)	5,56% (10)	3,89% (7)	100% (180)
Sans emploi	15,25% (18)	15,25% (18)	13,56% (16)	16,10% (19)	5,93% (7)	10,17% (12)	4,27% (5)	7,63% (9)	7,63% (9)	4,27% (5)	100% (118)
Artisan commerçant chef d'entreprise	14,56% (15)	14,56% (15)	16,50% (17)	11,65% (12)	4,85% (5)	11,65% (12)	4,85% (5)	8,74% (9)	10,68% (11)	1,94% (2)	100% (103)
Ouvrier	21,57% (11)	19,61% (10)	11,76% (6)	9,80% (5)	5,88% (3)	5,88% (3)	5,88% (3)	7,84% (4)	7,84% (4)	3,92% (2)	100% (51)
Intermittent du spectacle	6	5	0	3	1	1	3	0	2	0	21
Retraité	11,54% (3)	0,00% (0)	0,00% (0)	15,38% (4)	15,38% (4)	3,85% (1)	19,23% (5)	7,69% (2)	7,69% (2)	19,23% (5)	100% (26)
Stagiaire	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	5
Service civique	2	0	1	1	0	1	0	0	0	0	5
Agriculteur exploitant	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	3

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Super-héros préféré – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : On remarque que l'ensemble des catégories socio-professionnelles, mis à part les retraités, ont de faibles écarts de préférence. Les ouvriers sont un peu plus attirés par Batman, mais cela est probablement dû au panel entièrement masculin de cette étude.

Concernant les retraités, Superman, Spider-Man et Wonder Woman sont particulièrement populaires, alors que Deadpool, et Iron Man ne reçoivent aucun vote. 19,23 % des retraités n'ont

pas de super-héros favoris, alors qu'en moyenne, c'est seulement le cas pour 3,63 % des étudiants.

Étude comparative

Selon l'enquête américaine « *America's favorite superhero* » publiée en 2020 comprenant un panel de 2000 participants, faite par le groupe OnePoll¹²⁶ pour le site de la ville Anaheim¹²⁷, Superman serait le super-héros préféré des Américains. Selon les résultats de cette enquête publiée dans une infographie¹²⁸, Superman aurait été sélectionné par 47 % des répondants. Voici les classements des super-héros présentés dans cette étude :

1. Superman (47 %),
2. Spider-Man (46 %),
3. Batman (45 %),
4. Captain America (42 %),
5. Iron Man (41 %).

Il est pertinent de noter que dans cette étude, Superman est au sommet du classement américain alors dans notre étude francophone, le personnage ne représente que 5,93 % des répondants. En outre, les personnages Batman et Spider-Man ressortent également en haut du classement comme dans notre enquête.

Il serait intéressant de refaire ce questionnaire après la sortie des prochains films annoncés pour 2021 et 2022 afin de voir si la popularité de certains personnages changera. Également de pouvoir faire des comparatifs avec d'autres pays.

126 OnePoll est un site d'enquêtes en ligne et d'analyse de données. « *OnePoll specializes in intelligent research – interacting daily with our trusted and engaged panel to deliver richer, more valuable insight.* » [Consulté le 08/09/20] <https://www.onepoll.com/>

127 Sur le site de la ville *Visit Anaheim* [Consulté le 08/09/20] <https://visitanahaim.org/>

128 Infographie présentant « *America's favorite superhero* » [Consulté le 08/09/20] https://nypost.com/wp-content/uploads/sites/2/2020/03/superheroresearch.jpg?quality=90&strip=all&w=300&fbclid=IwAR0B8I9NMQu97oMQeKhppfjEnxpaZLCpHtDMgtoDbJMX6u-SaVKczl_iLVQ

Vous identifiez-vous aux personnages proposés dans cet univers ?

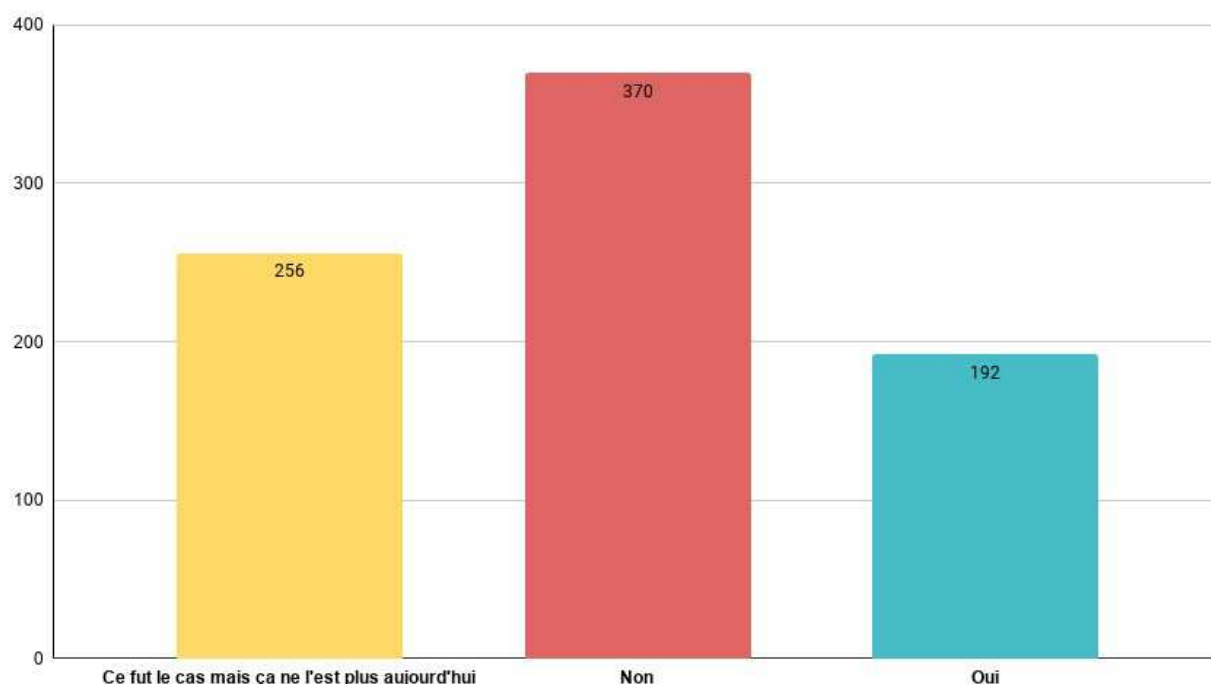


Figure 24 : Vous identifiez-vous aux personnages proposés dans cet univers ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 62: Identification aux personnages – Sur la totalité des répondants

Réponses	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Non	370	45,23 %
Ce fut le cas mais ça ne l'est plus aujourd'hui	256	31,30 %
Oui	192	23,47 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Identification aux personnages – Sur la totalité des répondants

Lecture : Si la majorité des individus ont ici répondu « non » en majorité avec un total de 45,23 % soit 370 personnes, il est intéressant de voir que 31,30 % (256 individus) affirment que ce fut le cas, mais que ça ne l'est plus aujourd'hui et que 23,47 % (192 individus) affirment s'identifier aux personnages.

En additionnant les individus pour lesquels ce fut le cas, mais pour qui ça ne l'est plus

aujourd'hui et ceux qui confirment s'y identifier, on obtient un total de 448 individus soit 54,77 % qui ont, à un moment de leur vie, ressenti une identification aux personnages proposés dans cet univers.

Par sexe des répondants

Tableau 63: Identification aux personnages – Par sexe des répondants

Réponses	Femmes	Hommes
Non	55,86% (224)	35,01% (146)
Ce fut le cas mais ça ne l'est plus aujourd'hui	24,94% (100)	37,41% (156)
Oui	19,20% (77)	25,58% (115)
Total	100% (401)	100% (417)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Identification aux personnages – Par sexe des répondants

Lecture : Nous voyons au tableau n°63 une représentativité bien moins perçue chez les femmes qui indiquent majoritairement ne jamais s'être identifiées aux personnages proposés contre seulement 35% des hommes.

Hypothèse émise : nous pouvons supposer que le faible nombre de super-héroïnes en tête d'affiche de grosses productions ne permettent pas au public de les apprécier autant que les personnages masculins bénéficiant d'un plus grand nombre de personnages à succès. De plus, les nombreuses sorties de comics ciblant un public féminin présentent, comme évoqué précédemment, moins de communication. En outre, le plus faible intérêt des femmes semble être une des causes. En effet, plus il y a d'intérêt sur un média plus les créateurs génèrent des personnages à leur image et/ou qui cible un public particulier. Si la demande de personnages féminins était plus forte, il y aurait peut-être plus d'offre sur ce marché très lucratif.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 64: Identification aux personnages – Par âge des répondants - Femmes

Femmes						
Réponses	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Non	57,14% (4)	49,08% (107)	56,67% (51)	60,00% (15)	81,82% (36)	64,71% (11)
Ce fut le cas mais ça ne l'est plus aujourd'hui	28,57% (2)	27,06% (59)	23,33% (21)	24,00% (6)	15,91% (7)	29,41% (5)
Oui	14,29% (1)	23,85% (52)	20,00% (18)	16,00% (4)	2,27% (1)	5,88% (1)
Total	100% (7)	100% (218)	100% (90)	100% (25)	100% (44)	100% (17)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Identification aux personnages – Par âge des répondants – Femmes

Par âge des répondants – Hommes

Tableau 65: Identification aux personnages – Par âge des répondants - Hommes

Hommes						
Réponses	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Non	11,11% (1)	32,30% (52)	35,67% (56)	25,58% (11)	53,12% (17)	60,00% (9)
Ce fut le cas mais ça ne l'est plus aujourd'hui	33,33% (3)	31,05% (50)	42,04% (66)	46,51% (20)	43,37% (14)	20,00% (3)
Oui	55,56% (5)	36,65% (59)	22,29% (35)	27,91% (12)	3,12% (1)	20,00% (3)
Total	100% (9)	100% (161)	100% (157)	100% (43)	100% (32)	100% (15)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Identification aux personnages – Par âge des répondants – Hommes

Lecture : Pour les femmes de 18 à 54 ans, la majorité ne s'identifie pas aux super-héros. On constate cependant des écarts importants entre générations, les 45 – 54 ans ne s'y identifiant quasiment pas, alors qu'environ un quart des 18 – 24 ans le font.

Chez les hommes de 18 à 54 ans, on note que la majorité s'est déjà identifiée aux super-héros, même si les 45 – 54 ans ont, à une courte majorité répondu « non ». Cet écart important avec les femmes diminue progressivement chez les jeunes générations. Les hommes de 35 – 44 ans sont la

tranche d'âge du panel qui s'est identifiée, à un moment dans leur vie, le plus aux super-héros. On remarque que le nombre d'hommes et femmes qui s'identifient aux super-héros est plus important chez les plus jeunes.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 66: Identification aux personnages – Par catégorie socio-professionnelle

Les catégories socio-professionnelles	Non	Ce fut le cas mais ça ne l'est plus aujourd'hui	Oui	Total
Étudiant	42,95% (137)	28,84% (92)	28,21% (90)	100% (319)
Employé	46,60% (89)	30,89% (59)	22,51% (43)	100% (191)
Professions intermédiaires	45,65% (42)	39,13% (36)	15,22% (14)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	51,85% (42)	34,57% (28)	13,58% (11)	100% (81)
Sans emploi	30,43% (14)	34,78% (16)	34,78% (16)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	53,48% (23)	27,91% (12)	18,60% (8)	100% (43)
Ouvrier	35,00% (7)	35,00% (7)	30,00% (6)	100% (20)
Intermittent du spectacle	3	2	3	8
Retraité	66,67% (8)	33,33% (4)	0,00% (0)	100% (12)
Stagiaire	1	0	0	1
Service civique	2	0	1	3
Agriculteur exploitant	2	0	0	2

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Identification aux personnages – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : Concernant les catégories socio-professionnelles du Tableau n°66, nous voyons qu'il n'y a pas d'écart.

Si oui, lequel, lesquels ? (comptabilisant 183 participants)

Extraits de réponses à la question ouverte :

Si oui, lequel, lesquels ? (183 réponses)

Figure 25 : Si oui, lesquels ?

Les personnages récurrents ici sont : Batman, Spider-Man, Captain America, Superman, Wonder Woman.

Voici quelques réponses écrites des participants :

« Le manque de représentation de personnages féminins dans l'univers des super-héros rend cette question un peu complexe à répondre... Mais je dirais que je m'identifie souvent à Wonder Woman. Quand j'étais plus jeune, je m'imaginai avec des pouvoirs de X-Men, je m'imaginai sauver le monde et jouais souvent à 'faire semblant' avec ma fratrie, mais pas nécessairement à un personnage de l'univers en particulier. » ; « Deadpool pour le grain de folie » ; « Tornade quand j'étais enfant. » ; « Spider-Man et Iron man » ; « Batman » ; « Peter Parker » ; « Clark Kent » ; « Dans les séries par exemple, mais aux héros n'ayant pas de super-pouvoirs » ; « Jean Grey, étant une femme, c'est plus difficile de s'identifier à un homme (qui sont clairement

plus nombreux et centraux en général) » ; « Un peu tous, pour les valeurs qu'ils incarnent » ; « On a tous rêvé, petits, d'être le super-héros qu'on nous montre à la TV, moi personnellement, j'aurais aimé avoir le pouvoir de Raven dans les Team Titans » ; « Toutes les femmes héroïques, car il y en a peu. » ; « Plus ou moins tous, car on peut toujours s'y reconnaître, s'y retrouver » ; « Certains côtés chez les héros ou leurs histoires nous permettent de nous identifier à eux, voire même d'être influencés par la morale que cet univers peut exercer sur nous » ; « ceux qui restent humains. Jessica Jones, Malicia (Rogue), Luke Cage » ; « Peter Parker est un jeune homme de classe moyenne, timide mais drôle. Je présume qu'en tant qu'adolescent, l'identification était facile. »



Figure 26: Nuage de mots – Identification aux personnages

On peut noter une préférence pour les personnages plus humains. Cependant, il est intéressant de voir que pour les personnages ayant de grands pouvoirs dont Superman ou Spider-Man, les participants ont souvent évoqué leur préférence pour leur deuxième identité à savoir Clark Kent et Peter Parker.

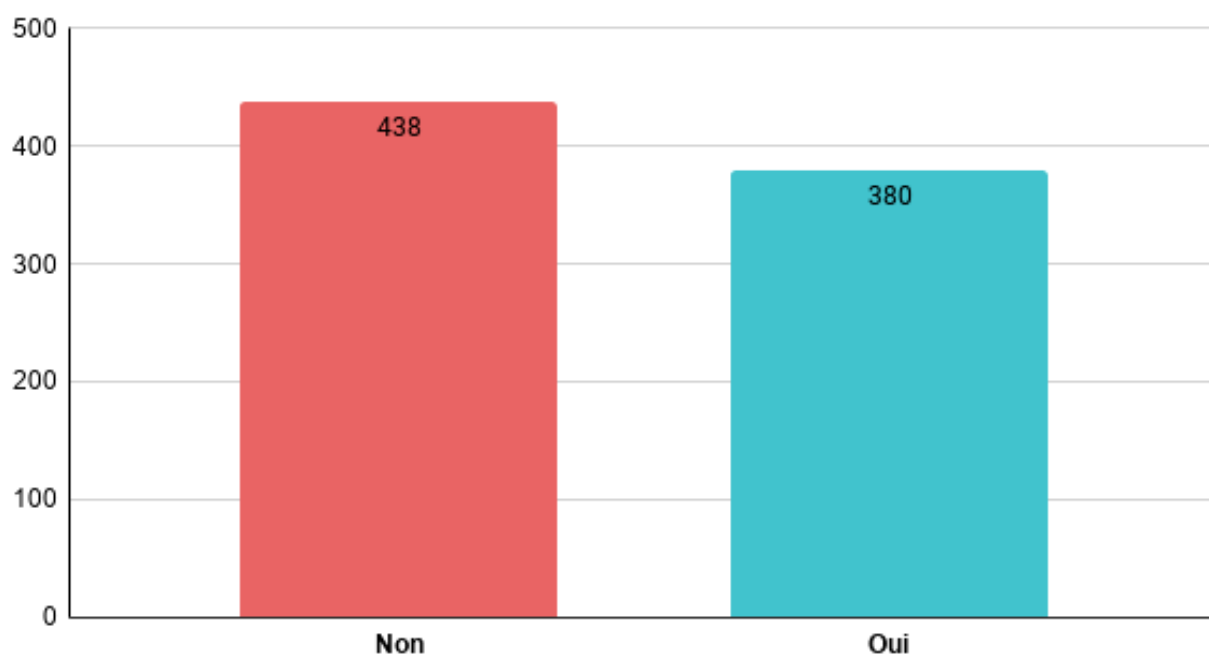
Aimeriez-vous que cet univers soit réel ?

Figure 27 : Aimeriez-vous que cet univers soit réel ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 67: Souhait que cet univers soit réel – Sur la totalité des répondants

Réponses	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Non	438	53,55 %
Oui	380	46,45 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Souhait que cet univers soit réel – Sur la totalité des répondants

Lecture : Sur le Tableau n°67, le « non », comptabilisant 438 participants soit 53,5 %, permet de voir un certain détachement vis-à-vis de cet univers alors que 380 individus, soit 46,5 %, aimeraient que cet univers soit réel.

Par sexe des répondants

Tableau 68: Souhait que cet univers soit réel – Par sexe des répondants

Réponses	Femmes	Hommes
Non	54,11% (217)	53,00% (221)
Oui	45,89% (184)	47,00% (196)
Total	100% (401)	100% (417)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Souhait que cet univers soit réel – Par sexe des répondants

Lecture : La majorité des hommes comme les femmes indiquent au tableau n°68 ne pas souhaiter cet univers réel. Il n'y a pas d'écart significatif entre genres, mais une faible majorité en faveur du « non ».

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 69: Souhait que cet univers soit réel – Par âge des répondants - Femmes

Réponses	Femmes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Non	71,43% (35)	47,71% (104)	55,56% (50)	68,00% (17)	70,45% (31)	58,82% (10)
Oui	28,57% (2)	52,29% (114)	44,44% (40)	32,00% (8)	29,54% (13)	41,17% (7)
Total	100% (7)	100% (218)	100% (90)	100% (25)	100% (44)	100% (17)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Souhait que cet univers soit réel – Par âge des répondants - Femmes

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 70: Souhait que cet univers soit réel – Par âge des répondants - Hommes

Réponses	Hommes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Non	22,22% (2)	52,79% (85)	50,32% (79)	41,86% (18)	78,13% (25)	80,00% (12)
Oui	77,78% (7)	47,20% (76)	49,68% (78)	58,14% (25)	21,87% (7)	20,00% (3)
Total	100% (9)	100% (161)	100% (157)	100% (43)	100% (32)	100% (15)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Souhait que cet univers soit réel – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Chez les moins de 18 ans, nous n'avons pas assez de participants pour que ce soit représentatif. Chez les femmes entre 18 et 54 ans, on remarque un désir de réalité de cet univers de fiction qui décroît fortement avec l'âge. Contre toutes attentes, les femmes de plus de 55 ans présentent un regain d'intérêt, comparable aux femmes de 25 – 34 ans. Le faible nombre de participants (17) appelle cependant à la prudence pour une interprétation fiable de ces données.

Les hommes de 35 – 44 ans sont les seuls de ce panel, une majorité significative, à désirer que ces univers soit réels, contrairement aux femmes de la même tranche d'âge largement défavorables à cette idée. On observe également un écart très important entre les hommes de 35 – 44 ans et les hommes de plus de 45 ans, qui eux sont excessivement peu enthousiastes pour vivre dans ces fictions. On constate que les opinions des 18 – 34 ans sont légèrement défavorables à 51 % ± 4 %, tous sexes confondus. Il est intéressant de noter que les réponses très défavorables, chez les femmes, sont les plus de 35 ans, et chez les hommes, les 45 ans et plus.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 71: Souhait que cet univers soit réel – Par catégorie socio-professionnelle

Les catégories socio-professionnelles	Oui	Non	Total
Étudiant	47,34% (151)	52,66% (168)	100% (319)
Employé	48,69% (93)	51,31% (98)	100% (191)
Professions intermédiaires	51,09% (47)	48,91% (45)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	33,33% (27)	66,67% (54)	100% (81)
Sans emploi	82,76% (24)	17,24% (5)	100% (29)
Artisan commerçant chef d'entreprise	39,53% (17)	60,47% (26)	100% (43)
Ouvrier	55% (11)	45% (9)	100% (20)
Intermittent du spectacle	6	2	8
Retraité	16,67% (2)	83,33% (10)	100% (12)
Stagiaire	1	0	1
Service civique	1	2	3
Agriculteur exploitant	0	2	2

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Souhait que cet univers soit réel – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : Au tableau n°71, nous pouvons constater un gros écart entre les catégories socio-professionnelles et les sans-emploi. En effet, les sans-emploi indiquent majoritairement souhaiter cet univers réel.

Hypothèse émise : il semblerait que les individus bien intégrés à la société soient plus réticents au changement et que les sans-emploi seraient plus enclins à rêver d'une autre réalité. Afin de comprendre ces deux points de vue, deux questions ouvertes ont été proposées.

Si oui, pourquoi ? (comptabilisant 209 participants)

Extraits de réponses à la question ouverte :

Si oui, pourquoi ? (209 réponses)

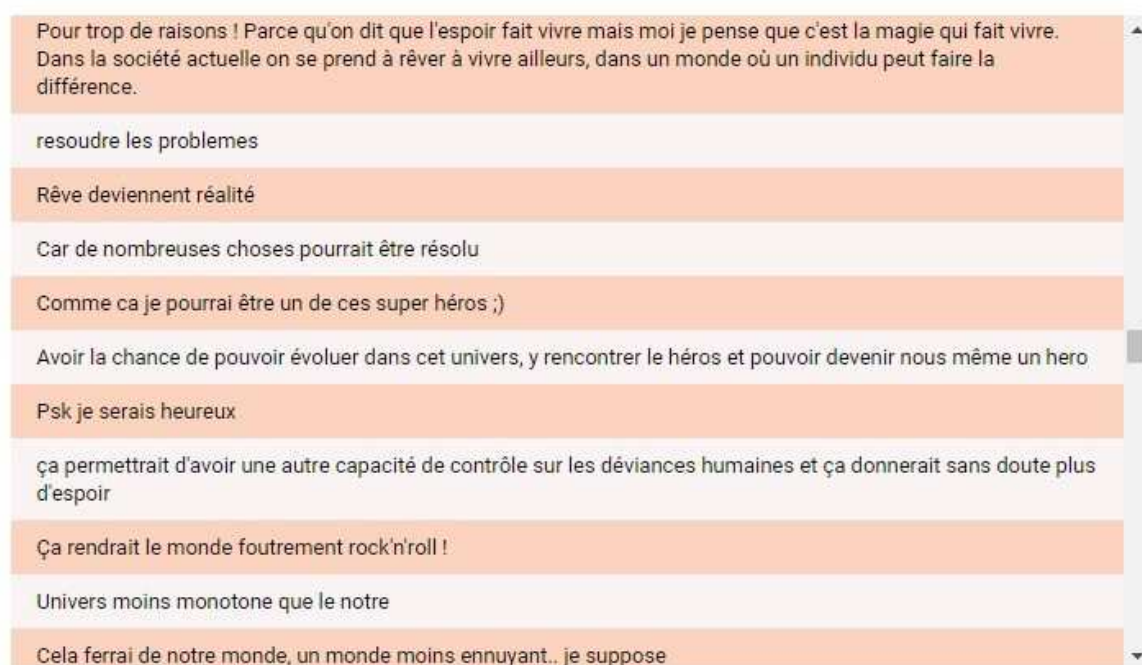


Figure 28 : Si oui, pourquoi ?

Les argumentaires récurrents ici sont ceux : de rêve, de magie, d'échappatoire du quotidien, de sécurité, de super-pouvoirs, d'espoir. Afin de conserver la personnalité des réponses des participants, en voici davantage :

« Probablement l'aspect incroyable et fantastique de cet univers. L'envie d'y être impliqué. » ; « Parce que ce serait cool de pouvoir sauver le monde. Vivre dans un monde où on peut anticiper le malheur au profit du bonheur. » ; « Avoir des super-pouvoirs, c'est chouette ! » ; « Qui n'a jamais rêvé d'être plus ? De vivre quelque chose de plus grand ? Échapper à un quotidien

morne... » ; « parce que c'est bien plus beau que la réalité. » ; « Parce que le monde a besoin de super-héros » ; « Ça apporterait quelque chose en plus, on serait peut-être plus en sécurité. Ça fait aussi rêver de se dire qu'il pourrait y avoir des forces supérieures » ; « Dans certains cas, l'univers est bien réel. Par exemple dans la saga "Batman" rien n'a été inventé (les politiciens corrompus, le crime organisé, le meurtre des innocents, les technologies de pointe, etc.) sauf Batman lui-même, ses opposants et sa ville. Un Batman pourrait réellement apparaître dans nos sociétés, néanmoins, je pense sincèrement que si un Batman se dévoilait demain, alors il aurait tout d'un Kick-Ass. Le monde réel, contrairement au monde fictif de la scène de cinéma, ne verra pas la justice progresser sous l'action d'un héros. » ; « Il est rassurant de penser que quelque part quelqu'un nous protège » ; « La balance entre le bien et le mal pourrait pour une fois basculer du bon côté » ; « font respecter la loi, font rêver les gens » ; « Comme ça je pourrais être un de ces super-héros » ; « L'Histoire, et le monde des comics, des super-héros, relate de la positivité » ; « les valeurs et la morale transcenderaient la loi et ceux qui l'établissent »



Figure 29: Nuage de mots – Souhait que cet univers soit réel – Oui

On peut voir que la magie et l'imaginaire de cet univers fascine, aussi bien pour échapper à la

réalité du quotidien que dans la capacité de ces figures héroïques à transmettre de l'espoir et à être les gardiens protecteurs. Les super-héros inspirent le bien, leur faculté de transmettre des valeurs est aussi un facteur important pour les participants.

Si non, pourquoi ? (comptabilisant 205 participants)

Extraits de réponses à la question ouverte :

Si non, pourquoi ? (205 réponses)

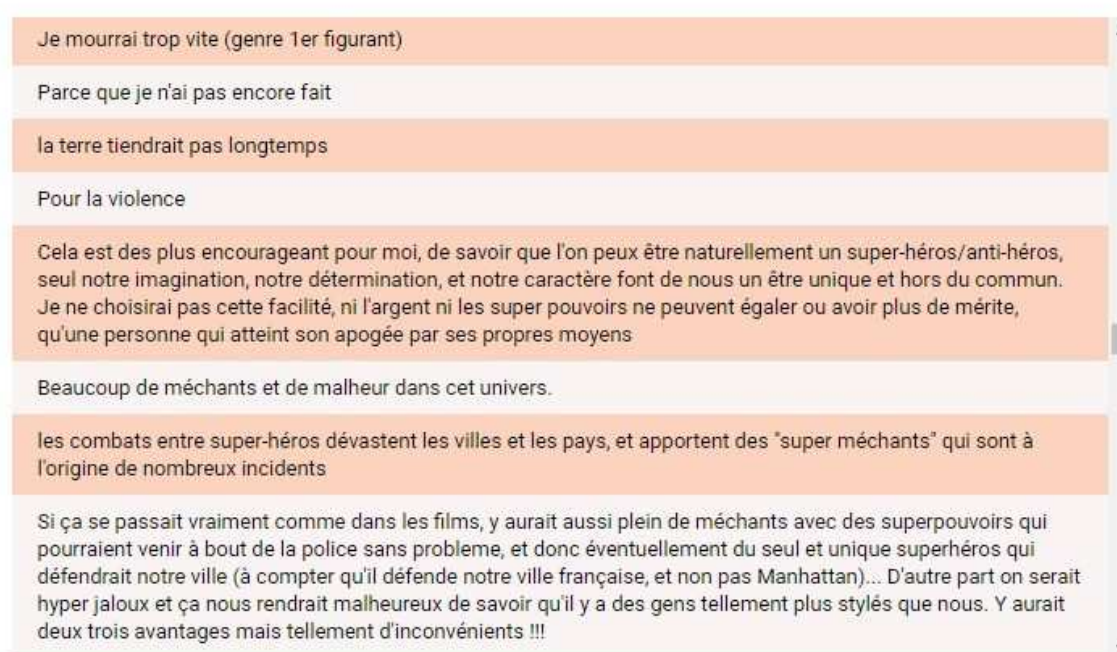


Figure 30 : Si non, pourquoi ?

Les argumentaires récurrents ici sont ceux : de dangerosité, menace, violence, peur, super-vilains. Différents participants ont évoqué préférer que cet univers reste du domaine de la fiction pour ne pas perdre la qualité de divertissement que cela offre. Comme précédemment, dans le but de conserver la personnalité des réponses des participants, en voici quelques-unes :

« Trop dangereux » ; « Je ne pourrais pas m'habituer aux gens qui considéreraient les héros comme des menaces. Et puis les super-vilains sont quand même assez violents en général. » ; « un monde dans lequel certaines personnes pourraient être considérées comme des demi-dieux me ferait peur. » ; « Ça risque d'être dangereux et le côté merveilleux risque d'être banal » ; « Je serais probablement juste un pégu qui se fait tuer par le

Joker » ; « Avoir des supers pouvoirs, pouvoir les développer avec l'entraînement, ça serait super cool, mais en étant "réaliste", ça impliquerait aussi des méchants hyper puissants, des affrontements destructeurs potentiels, les problématiques de la place de ces gens différents, comment les gérer, etc... » ; « L'art permet l'expression de la vie complète. Aucun besoin de se projeter » ; « S'il y a des supers héros il y a des supers méchants » ; « Parce qu'il faut laisser cet univers à l'imagination » ; « Univers trop dangereux pour les gens "communs" » ; « Sinon, les gens mal intentionnés pourraient faire bien pire que des attentats et des guerres (et c'est déjà horrible...) s'il n'y avait que des gens bien sur terre, j'aurais répondu oui » ; « Parce que sinon plus besoin de rêver » ; « La justice s'exprime par des institutions et non par une volonté personnelle. » ; « On a besoin que les super-héros soient fictionnels pour que tout le monde puisse se sentir capable d'être un héros et peut être d'en devenir un vrai. On n'a pas besoin des héros de comics, seulement de personnes qui font des actes héroïques dans la vraie vie. »



Figure 31: Nuage de mots – Souhait que cet univers soit réel – Non

Nous pouvons constater à cette question que la propension des super-vilains à inspirer la peur est bien présente. De plus, on peut noter un fort attachement de certains participants à la fiction.

En dehors de l'univers des super-héros, êtes-vous attiré par des figures héroïques (romans, mangas, films, séries, personnages historiques etc.) ?

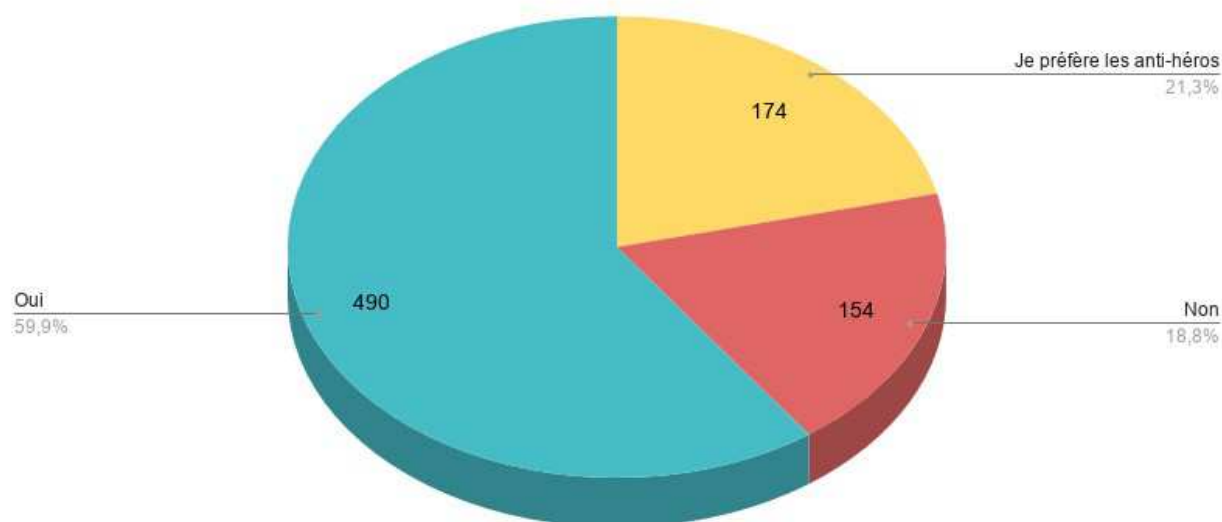


Figure 32 : En dehors de l'univers des super-héros, êtes-vous attiré par des figures héroïques (romans, mangas, films, séries, personnages historiques etc.) ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 72: Attrait pour des figures héroïques – Sur la totalité des répondants

Réponses	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Oui	490	59,90 %
Je préfère les anti-héros	174	21,3 %
Non	154	18,8 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Attrait pour des figures héroïques – Sur la totalité des répondants

Lecture : En plusieurs points :

1. C'est avec 59,90 % soit 490 personnes que nous pouvons voir une attirance pour les figures

héroïques en dehors de l'univers des super-héros. Il y a donc un véritable attrait pour l'archétype du héros.

2. De plus, 21,3 % soit 174 affirment préférer les anti-héros.
3. Enfin, 18,8 % soit 154 participants affirment ne pas être attirés par des figures héroïques.

Par sexe des répondants

Tableau 73: Attrait pour des figures héroïques – Par sexe des répondants

Réponses	Femmes	Hommes
Oui	55,36% (222)	64,27% (268)
Je préfère les anti-héros	20,45% (82)	22,06% (92)
Non	24,19% (97)	13,66% (57)
Total	100% (401)	100% (417)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Attrait pour des figures héroïques – Par sexe des répondants

Lecture : Les résultats indiquent que les femmes et les hommes sont tous deux attirés par des figures héroïques. Il y a cependant davantage d'hommes avec un écart de 8,91 %. La figure des anti-héros est également présente chez les deux sexes de manière relativement homogène. En outre, davantage de femmes indiquent ne pas être inspirées par des figures héroïques avec un écart de 10,53 %. Cette donnée s'ajoute aux autres disparités significatives entre les sexes.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 74: Attrait pour des figures héroïques – Par âge des répondants - Femmes

Réponses	Femmes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Oui	100% (7)	53,67% (117)	58,89% (53)	64,00% (16)	45,45% (20)	52,94% (9)
Je préfère les anti-héros	0,00% (0)	24,77% (54)	15,55% (14)	12,00% (3)	18,18% (8)	17,65% (3)
Non	0,00% (0)	21,56% (47)	25,55% (23)	24,00% (6)	36,36% (16)	29,41% (5)
Total	100% (7)	100% (218)	100% (90)	100% (25)	100% (44)	100% (17)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Attrait pour des figures héroïques – Par âge des répondants - Femmes

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 75: Attrait pour des figures héroïques – Par âge des répondants - Hommes

Réponses	Hommes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Oui	66,67% (6)	62,11% (100)	65,60% (103)	72,93% (31)	65,62% (21)	42,86% (6)
Je préfère les anti-héros	11,11% (1)	24,22% (39)	24,84% (39)	11,63% (5)	9,37% (3)	35,71% (5)
Non	22,22% (2)	13,66% (22)	9,55% (15)	16,28% (7)	25,00% (8)	21,43% (3)
Total	100% (9)	100% (161)	100% (157)	100% (43)	100% (32)	100% (14)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Attrait pour des figures héroïques – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Chez les moins de 18 ans femmes et hommes, il n'y a pas assez de participants pour que ce soit représentatif. L'absence d'intérêt chez les hommes est moins marquée que chez les femmes, toutes générations confondues.

L'écart hommes/femmes est particulièrement marqué chez les 45 – 54 ans sur l'attrait des figures héroïques. Également, tous les 35 – 44 portent un intérêt plus important aux figures héroïques que les autres tranches d'âge.

Il est intéressant de noter qu'en majeure partie toutes les générations affirment être attirées par des figures héroïques.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 76: Attrait pour des figures héroïques – Par catégorie socio-professionnelle

Les catégories socio-professionnelles	Oui	Je préfère les anti-héros	Non	Total
Étudiant	58,93%(188)	24,14% (77)	16,93% (54)	100% (319)
Employé	61,26% (117)	13,61% (26)	25,13% (48)	100% (191)
Professions intermédiaires	67,39% (62)	16,30% (15)	16,30% (15)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	62,96% (51)	23,46% (19)	13,58% (11)	100% (81)
Sans emploi	56,52% (26)	19,56% (9)	23,91% (11)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	58,14% (25)	25,518% (11)	16,28% (7)	100% (43)
Ouvrier	50,00% (10)	15,00% (3)	35,00% (7)	100% (20)
Intermittent du spectacle	5	3	0	8
Retraité	33,33% (4)	58,33% (7)	8,33% (1)	100% (12)
Stagiaire	1	0	0	1
Service civique	1	2	0	3
Agriculteur exploitant	0	2	0	2

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Attrait pour des figures héroïques – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : On remarque ici des écarts importants entre les catégories socio-professionnelles : les retraités présentent les plus gros écarts, majoritairement attirés par les anti-héros. On note une récurrence, dans les différences d'opinions de cette catégorie qui se distingue clairement du reste de la population étudiée. Les cadres et professions intellectuelles supérieures sont plus largement inspirés par les figures héroïques que le reste du panel.

Afin d'approfondir cette question, l'ajout d'une question ouverte permet d'identifier précisément quels sont les figures héroïques qui attirent les participants, voyons plutôt.

Si oui, lesquels ? (comptabilisant 225 participants)

Extraits de réponses à la question ouverte :

Si oui, lesquels (225 réponses)



Figure 33 : Si oui, lesquels ?



Figure 34: Nuage de mots – Attrait pour des figures héroïques

Ici, de nombreux participants ont indiqué leur préférence pour les personnages de type manga, on y retrouve Sangoku, Vegeta, Mirai Trunks (*DBZ*), Naruto, *Fullmetal Alchemist*, Saïtama (*One Punch Man*), *Fairy tail*, Guts (*Berserk*), Lelouch Lamperouge (*Code Geass*) mais aussi d'autres univers de la pop culture y sont représentés tels que *Doctor Who*, les personnages de l'univers *Star Wars*, les personnages de l'univers du *Seigneur des anneaux*, *James Bond*, *Indiana Jones*. L'influence japonaise est significative dans cette étude.

En dehors de l'univers des films et ou séries, il est notable que certaines figures ressortent dont Madame Bovary, le Dalai-lama, Hercule, Leonidas et Gandhi qui sont revenus à plusieurs reprises. Ce qui nous amène à voir que la figure héroïque en dehors de l'univers des super-héros est un modèle attractif.

***Avez-vous en tête un événement qui vous a particulièrement marqué dans cet univers ?
(comptabilisant 256 participants)***

Extraits de réponses à la question ouverte :

Avez vous en tête un événement qui vous a particulièrement marqué dans cet univers ?
(256 réponses)



Figure 35 : Avez-vous en tête un événement qui vous a particulièrement marqué dans cet univers ?

À cette question, les événements récurrents étaient : *Civil War* et la mort de Captain Marvel.

Cette question ouverte avait pour but de comprendre chez les participants quel événement pouvait les avoir marqués. Toujours dans le but de garder l'authenticité des réponses, en voici quelques-unes :

« Les tensions sociales à échelle humaine dans des comics type Batman, Watchmen ou Civil War » ; « La sortie des comics en France » ; « Ce qui m'a marqué et qui me touche dans cet univers, c'est la solidarité dont les gens font preuve envers le héros. Surtout quand celui-ci se trouve au pied du mur. La scène qui me plaît et qui résume particulièrement ma pensée c'est la scène du train dans un des Spider-Man (le 2) où Peter après avoir sauvé les gens ceux-ci

vont le porter et découvrir le visage de Spider-Man. » ; « La mort de Captain America » ; « Des souvenirs d'enfance et cela permet de s'évader, hors du temps. » ; « Mes premières lectures de comics » ; « Comic Con » ; « Dans la trilogie de Nolan sur Batman il y a plusieurs scènes qui m'ont marqué notamment par rapport à la façon dont Batman se sacrifie pour le bien des autres » ; « Quand mon père m'a montré ses comics qui datent de son enfance » ; « le jeu avec le monde parallèle ! » ; « La diversité des super-héros et les différentes façons de percevoir et de s'identifier aux super-héros. » ; « Ma première BD Spider-Man quand j'avais 10 ans. » ; « La psychologie bien particulière des méchants. Souvent c'est ce qui me plaît le plus dans des films. » ; « les avant-premières de films avec les amis » ; « Les valeurs qu'ils nous donnent. » ; « Dans l'univers héroïque, on assiste le plus souvent au triomphe de la justice. » ; « La démocratisation des univers de super-héros est plutôt bon signe. Ces univers font partie intégrante de la culture. Certains auteurs développent des sujets socio-culturels dans ces univers qui sont en relation directe avec l'évolution des sociétés. » ; « La première fois que j'ai joué à être l'un de ces supers héros sur console, c'était comme une sorte de concrétisation, comme si je devenais réellement ce super-héros » ; « La dimension politique de Civil War (comics et films) est une question vraiment intéressante sans réponse définitive. Le contrôle et/ou la liberté accordée à des individus au potentiel aussi destructeur est un problème souvent peu abordé. Aussi, les prises de décisions du roi des Inhumains (Black Bolt) dans l'histoire de Paul Jenkins et Jae Lee montrent comment il est difficile de gouverner un peuple en temps de crise et comment certains sacrifices peuvent être perçus négativement par des personnes qui n'ont pas une perspective aussi grande que celles qui prennent les décisions. » ; « J'ai passé mon enfance à me déguiser en Batman (et je suis une fille) » ; « La mort de Superman » ; « Je suis allée à la comic Con de Montréal en 2015 » ; « La mort de Phénix (Uncanny X-Men Vol. 1, #137) » ; « 1er décès d'un personnage (Captain Marvel) » ; « la culture de la différence, en particulier chez les X-Men ».



Figure 36: Nuage de mots – Avez-vous en tête un événement qui vous a particulièrement marqué dans cet univers ?

2.5. L'avenir du genre

Les super-héros sont-ils un phénomène de mode selon vous ?

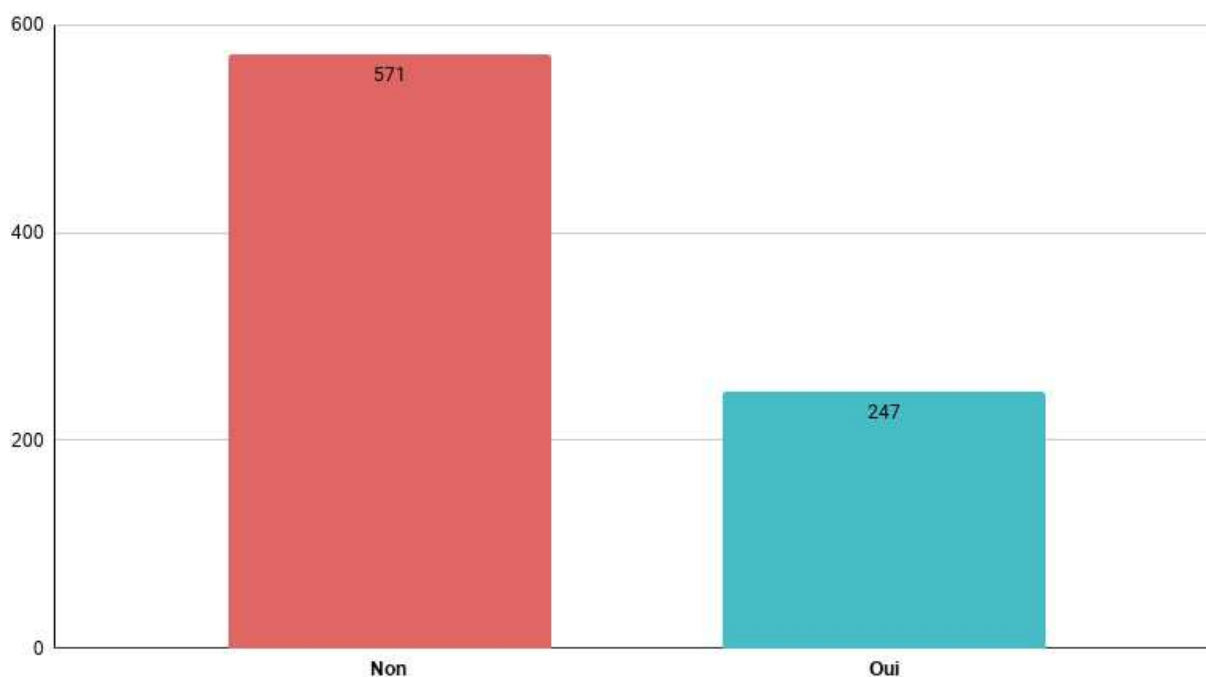


Figure 37 : Les super-héros sont-ils un phénomène de mode selon vous ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 77: Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Sur la totalité des répondants

Réponses	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Non	571	69,80 %
Oui	247	30,20 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Sur la totalité des répondants

Lecture : À cette question, 69,80 % soit 571 personnes affirment que les super-héros ne sont pas seulement un phénomène de mode. Par ailleurs, depuis leur création en 1938 comme démontré plus loin, nous pouvons voir une longue évolution du genre qui est vue aujourd'hui par ses fans comme un véritable phénomène culturel.

Par sexe des répondants

Tableau 78: Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Par sexe des répondants

Réponses	Femmes	Hommes
Non	64,84% (260)	74,58% (311)
Oui	35,16% (141)	25,42% (106)
Total	100% (401)	100% (417)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Par sexe des répondants

Lecture : Malgré de gros écarts, les femmes indiquent à 64,84 % qu'elles pensent que ce n'est pas un phénomène de mode. Chez les hommes, c'est encore plus visible à 74,58 %.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 79: Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Par âge des répondants - Femmes

Réponses	Femmes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Non	3	64,22% (140)	66,29% (59)	69,23% (18)	70,45% (31)	9
Oui	4	35,78% (78)	33,71% (30)	30,77% (8)	29,55% (13)	8
Total	7	100% (218)	100% (89)	100% (26)	100% (44)	17

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Par âge des répondants - Femmes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs.

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 80: Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Par âge des répondants - Hommes

Réponses	Hommes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Non	7	70,19% (113)	73,89% (116)	81,40% (35)	90,63% (29)	11
Oui	2	29,81% (48)	26,11% (41)	18,60% (8)	9,37% (3)	4
Total	9	100% (161)	100% (157)	100% (43)	100% (32)	15

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs. Il est particulièrement intéressant de noter que chez les femmes, il y a une tendance à légère hausse, des plus jeunes générations à penser que les super-héros sont un phénomène de mode. C'est paradoxal, car on a vu précédemment que l'intérêt de celles-ci s'est accru au fil du temps. De même les femmes de 45 – 54 ans, qui sont la population du panel à s'intéresser le moins au super-héros, sont les femmes considérant le moins que les super-héros sont un phénomène de mode. Cela peut s'expliquer, car on observe la même tendance chez les hommes, beaucoup plus marquée. Nous pouvons donc en déduire que c'est une tendance de fond.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 81: Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Par catégorie socio-professionnelle

Les catégories socio-professionnelles	Non	Oui	Total
Étudiant	66,14% (211)	33,86% (108)	100% (319)
Employé	67,54% (129)	32,46% (62)	100% (191)
Professions intermédiaires	67,39% (62)	32,61% (30)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	82,16% (67)	17,28% (14)	100% (81)
Sans emploi	71,74% (33)	28,26% (13)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	90,70% (39)	9,30% (4)	100% (43)
Ouvrier	80,00% (16)	20,00% (4)	100% (20)
Intermittent du spectacle	4	4	8
Retraité	58,33% (7)	41,67% (5)	100% (12)
Stagiaire	0	1	1
Service civique	2	1	3
Agriculteur exploitant	1	1	2

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : Les cadres et professions intellectuelles supérieures, les artisans, commerçants, chef d'entreprise et les ouvriers sont les catégories socio-professionnelles pensant le moins que les super-héros sont un phénomène de mode, ce qui est paradoxal car elles sont constituées majoritairement d'hommes et donc en contradiction avec la tendance de fond. Il y a peu d'écarts sur le reste des catégories socio-professionnelles.

Il y a une tendance très claire, à croissance linéaire pour l'ensemble du panel. Chez les hommes, c'est encore plus flagrant, il n'y a pas de perte significative d'intérêt, mais chez les 18 – 24 ans, il y a une augmentation spectaculaire de 20 % par rapport aux 45 – 54 ans. En plus sur le phénomène de mode, on voit clairement que c'est une évolution progressive sur toutes les générations.

Hypothèse émise : les super-héros constituent une figure attractive et leur popularité depuis 1938 connaît aujourd'hui un rebond important. Le fait que les plus jeunes soient les plus nombreux à penser que c'est un phénomène de mode est peut-être lié au fait qu'ils aient consommé un nombre conséquent de films sortis depuis ces quinze dernières années. Il aurait été intéressant d'ajouter une question ouverte comme « pourquoi pensez-vous que c'est un phénomène de mode ou non ? » afin de comprendre cette tendance. Un phénomène avec une telle régularité dans son évolution a pour sûr des causes importantes qui sont stables dans le temps.

Pensez-vous que vous aimerez toujours les super-héros dans 5 ou 10 ans ?

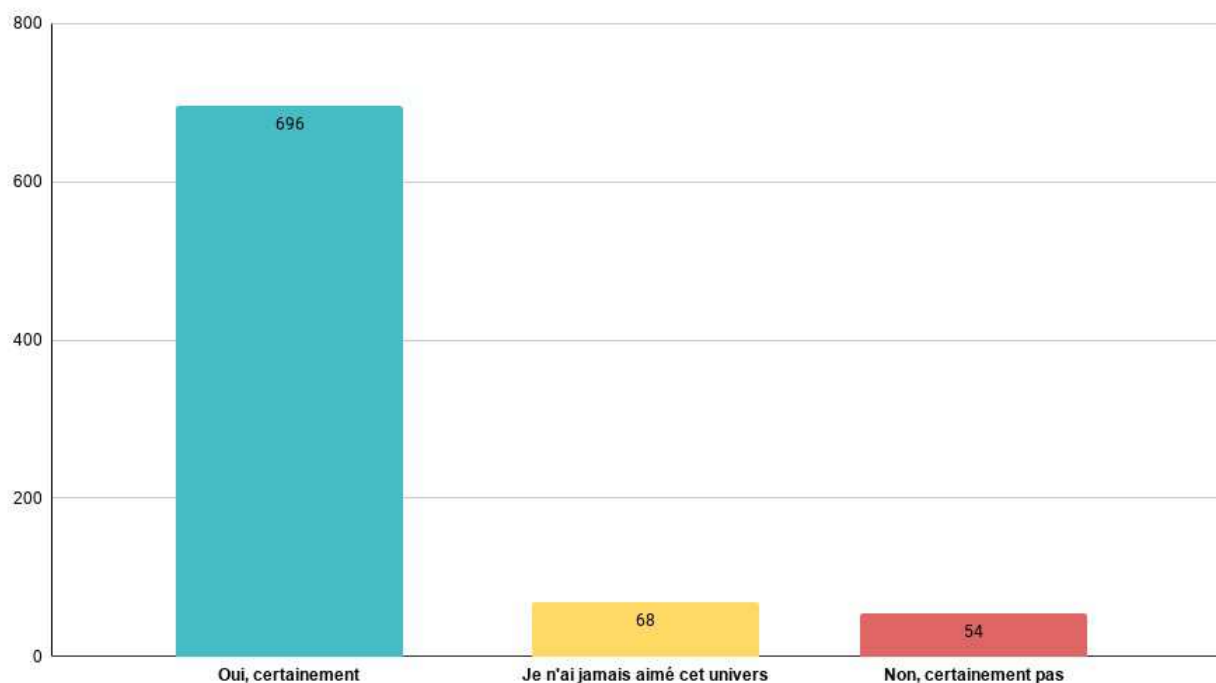


Figure 38 : Pensez-vous que vous aimerez toujours les super-héros dans 5 ou 10 ans ?

Sur la totalité des répondants

Tableau 82: Intérêt futur pour les super-héros – Sur la totalité des répondants

Réponses	Nombre d'individus	Pourcentage représenté
Oui, certainement	696	85,09 %
Je n'ai jamais aimé cet univers	68	8,31 %
Non, certainement pas	54	6,60 %
Total	818	100 %

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Intérêt futur pour les super-héros – Sur la totalité des répondants

Lecture : Cette question confirme la pérennité des super-héros au moins pour les 5 ou 10 ans à venir. Par ailleurs, 85,09 % affirment qu'ils seront toujours attirés par les super-héros. On peut voir l'implication des interrogés face à la *pop culture*.

Par sexe des répondants

Tableau 83: Intérêt futur pour les super-héros – Par sexe des répondants

Réponses	Femmes	Hommes
Oui, certainement	79,55% (319)	90,41% (377)
Je n'ai jamais aimé cet univers	11,72% (47)	5,04% (21)
Non, certainement pas	8,73% (35)	4,55% (19)
Total	100% (401)	100% (417)

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Intérêt futur pour les super-héros – Par sexe des répondants

Lecture : De façon surprenante, les femmes ont répondu « oui » massivement alors que dans les réponses précédentes leur intérêt était plus limité. Les femmes ont indiqué à 79,55 % qu'elles seraient toujours intéressées par les super-héros d'ici 5 ou 10 ans. Les hommes ont indiqué à 90,41 % qu'ils seraient toujours intéressés d'ici 5 ou 10 ans. Il y a un fort engouement pour les sorties des prochains contenus autour des super-héros.

Hypothèse émise : les femmes pensent que c'est un média pour les hommes et donc déclarent moins s'y intéresser alors que lorsqu'on évoque une projection dans l'avenir, les réponses sont plus favorables.

Par âge des répondants - Femmes

Tableau 84: Intérêt futur pour les super-héros – Par âge des répondants - Femmes

Réponses	Femmes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Oui, certainement	6	86,24% (188)	79,78% (71)	73,08% (19)	61,36% (27)	8
Je n'ai jamais aimé cet univers	0	7,34% (16)	14,61% (13)	11,54% (3)	25,00% (11)	4
Non, certainement pas	1	6,42% (14)	5,62% (5)	15,38% (4)	13,64% (6)	5
Total	7	100% (218)	100% (89)	100% (26)	100% (44)	17

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Intérêt futur pour les super-héros – Par âge des répondants - Femmes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs.

Par âge des répondants - Hommes

Tableau 85: Intérêt futur pour les super-héros – Par âge des répondants - Hommes

Réponses	Hommes					
	Moins de 18 ans	18 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 ans et plus
Oui, certainement	9	89,44% (144)	92,36% (145)	95,34% (41)	90,63% (29)	9
Je n'ai jamais aimé cet univers	0	5,59% (9)	4,46% (7)	4,65% (2)	3,13% (1)	2
Non, certainement pas	0	4,97% (8)	3,18% (5)	0,00% (0)	6,25% (2)	4
Total	9	100% (161)	100% (157)	100% (43)	100% (32)	15

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Intérêt futur pour les super-héros – Par âge des répondants - Hommes

Lecture : Les moins de 18 ans et les plus de 55 ans ne sont pas assez nombreux pour être représentatifs. On remarque encore l'intérêt décroissant en fonction de l'âge des femmes et l'intérêt très important de toutes les tranches d'âge pour les hommes. On note une réduction des écarts hommes/femmes chez les jeunes générations.

Par catégorie socio-professionnelle

Tableau 86: Intérêt futur pour les super-héros – Par catégorie socio-professionnelle

Les catégories socio-professionnelles	Oui, certainement	Je n'ai jamais aimé cet univers	Non, certainement pas	Total
Étudiant	85,58% (273)	7,52% (24)	6,90% (22)	100% (319)
Employé	86,91% (166)	7,85% (15)	5,24% (10)	100% (191)
Professions intermédiaires	85,87% (79)	7,61% (7)	6,52% (6)	100% (92)
Cadre et professions intellectuelles supérieures	82,72% (67)	11,11% (9)	6,17% (5)	100% (81)
Sans emploi	80,43% (37)	17,39% (8)	2,17% (1)	100% (46)
Artisan commerçant chef d'entreprise	93,02% (40)	2,33% (1)	4,65% (2)	100% (43)
Ouvrier	85,00% (17)	5,00% (1)	10,00% (2)	100% (20)
Intermittent du spectacle	8	0	0	8
Retraité	33,33% (4)	25,00% (3)	41,67% (5)	100% (12)
Stagiaire	1	0	0	1
Service civique	2	0	1	3
Agriculteur exploitant	2	0	0	2

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Intérêt futur pour les super-héros – Par catégorie socio-professionnelle

Lecture : Les retraités n'indiquent toujours pas de fort attrait. Les artisans, commerçants, chefs d'entreprise sont légèrement plus enthousiastes. Globalement, il y a peu d'écarts entre catégories socio-professionnelles.

CONCLUSION DE CHAPITRE

Bilan des réponses aux questions ouvertes

	Non-réponses	Nombre de mots	Nombre moyen de mots	Nombre de mots différents	Nombre de mots uniques	Fréquence maximum	Mot le plus fréquent
Catégorie Socio-professionnelle	0	2166	2,65	28	1	319	Étudiant
Quels sont vos super-héros préférés ?	0	3772	4,61	265	166	363	Batman
Si oui, lesquels	423	2463	6,24	858	601	36	héros
Si oui, pourquoi ?	502	3277	10,37	657	469	54	monde
Si non, pourquoi ?	522	3779	12,77	818	614	51	super
Si oui, lequel, lesquels ?	635	1137	6,21	362	259	25	Batman
Avez vous en tête un événement qui vou_1	464	3630	10,25	946	692	72	Non

Figure 39: Bilan des réponses aux questions ouvertes

Sources : Questionnaire de terrain

Champ : Bilan des réponses aux questions ouvertes

Pour rappel, les questions ouvertes n'étaient pas obligatoires.

Concernant le bilan des réponses aux questions ouvertes, nous pouvons voir que la question « *Quels sont vos super-héros préférés ?* » est celle ayant généré le plus de mots. Également, il est intéressant de voir que le mot le plus fréquent est « Batman ».

Contrairement aux hypothèses formulées avant ce chapitre, Batman arrive avant Superman dans nos résultats. De nombreux faits peuvent nous conduire à ce résultat comme : un biais possible dans le préambule dans l'évocation de Batman pouvant avoir influencé les répondants ; l'évolution du personnage, ses succès au cinéma. Nous pouvons également envisager que nos résultats, sur un public francophone sont différents de ceux des États-Unis observé dans l'enquête : « *America's favorite superhero* » et à l'influence de ce personnage sur les différents pays étudié. Également, les mentalités de l'époque de l'origine des super-héros ont évolué et peut être que ce personnage ne correspond plus aux attentes des consommateurs d'aujourd'hui.

Il serait intéressant de refaire ce questionnaire dans quelques années afin de voir l'évolution d'intérêt entre les hommes et femmes. De plus, il serait intéressant d'avoir des questions sur les super-vilains, les super-pouvoirs ou si un comics en particulier était marquant.

Cette partie statistique avait pour ambition de vérifier certaines hypothèses. Pour ce faire, nous avons interrogé un échantillon francophone aléatoire sur différents points tels que la période

d'intérêt, leur attrait pour les figures héroïques, le temps consacré à cet univers ou leur capacité d'identification aux personnages. Il a été nécessaire dans un premier temps de collecter des informations sur les interrogés afin de les identifier par leur sexe, leur âge et leur catégorie socio-professionnelle. C'est dans un imaginaire occidental et francophone que se forme nos résultats.

Au moyen d'un questionnaire diffusé en ligne sur Google Form et en nous appuyant ensuite sur le logiciel Excel, nous avons pu analyser nos résultats afin de les comparer et d'en faire ressortir les écarts et tendances. Nous avons également pu, dans des questions ouvertes, analyser le discours des participants.

Ce qui ressort des données générationnelles

Concernant les données générationnelles, nous avons pu voir que majoritairement 54,89 %, des interrogés indiquent avoir commencé à porter un intérêt aux super-héros durant leur enfance, période constructrice dans la personnalité des individus. Pour l'enfant, « la figure héroïque incarne une sorte d'idéal qui lui donne envie de grandir » évoque Geneviève Djénati, psychologue clinicienne et psychothérapeute dans l'article¹²⁹ « Pourquoi les enfants ont-ils besoin de super-héros ? » auquel elle ajoute que l'enfant a :

« Un sentiment de faiblesse et d'impuissance face aux grands. Comme il voit qu'il n'a pas les mêmes capacités que les adultes, il rêve de devenir un super-héros pour être aussi fort qu'eux et, surtout, aussi fort que papa et maman, ses premiers modèles. La figure héroïque incarne ainsi une sorte d'idéal qui l'aide à supporter les frustrations et lui donne envie de grandir. Objet de tous les fantasmes, le héros, avec ou sans " super-pouvoirs ", rassure, donne confiance et aide finalement à grandir. Il accompagne vers l'autonomie, puis la vie adulte, jusqu'au jour où les fans deviennent à leur tour des héros aux yeux de leurs enfants. »

Il y a donc un enjeu important dans la période d'intérêt notamment dans l'enfance. Nous pouvons confirmer notre hypothèse concernant les différents contenus de cet univers ciblant les enfants tels que : les livres, les jouets et dessins animés contribuant à ce résultat.

Lors de nos questions autour de la consommation de produits dérivés, 55,10 % des

129 « Pourquoi les enfants ont-ils besoin de super-héros ? » [Consulté le 03/05/17]
http://www.la-croix.com/Famille/Parents-Enfants/Dossiers/Education-et-Valeurs/Developpement-de-l-enfant/Pourquoi-les-enfants-ont-ils-besoin-de-super-heros-_NP_-2010-06-17-553045

participants ont affirmé posséder des produits dérivés. On note à cette question une tendance similaire pour les deux sexes et des écarts identiques sur l'ensemble des générations. Parmi eux, les 35 – 44 ans sont de loin les plus gros consommateurs avec 13 % de plus (± 2 %) que les 18 – 34 ans et 32 % de plus (± 3 %) que les 45 – 54 ans. La consommation de produits dérivés est de 60 % pour les femmes et 79,07 % pour les hommes. Ce résultat nous amène à une nouvelle hypothèse sur cette tranche d'âge. Les 35 – 44 ans, en âge d'être parents, dépensent pour leur(s) enfant(s), public principal des enseignes de jouets.

Cet intérêt, développé tôt chez l'individu, n'est pas sans rappeler l'association récurrente entre les enfants et super-héros dans l'imaginaire collectif, notamment depuis la période de censure des comics les rendant plus adaptés à un public jeune.

Dans les écarts générationnels, nous avons pu remarquer dans les générations au-delà de 35 ans, que le format film est préféré par 28,41 % des interrogés suivi de très près, à 27,84 %, par le format comic-books. Ce faible écart nous indique une consommation presque identique pour les deux formats concernant cette tranche d'âge. Pour les moins de 35 ans, le format film est également le plus apprécié. Ce résultat démontre une place plus importante chez les digitales natives pour Internet et les jeux vidéo contrairement au format comics pour cette tranche d'âge.

Nous avons pu constater dans nos réponses que le format comics n'est pas le premier support de consommation de l'univers des super-héros, notamment chez les femmes. Concernant les comics, nous pouvons noter que seulement 9,48 % des femmes privilégient ce support contre 29,98 % des hommes contrairement au format film unissant les deux genres majoritairement avec 40,40 % des femmes et 31,65 % des hommes. Nous pouvons en déduire que le format original n'est plus le format privilégié pour ce type de contenu.

La consommation de séries est plus importante chez les femmes les plus jeunes. Les femmes de plus de 55 ans indiquent préférer les romans et livres. Le format comics est le support préféré des hommes de 35 – 54 ans, les moins de 35 ans portent un intérêt grandissant pour les films, au détriment des comics. Nous voyons de grande disparité dans la façon de consommer cet univers, nous indiquant une tendance pour les jeunes générations à s'orienter massivement vers les films.

Lorsque nous nous sommes interrogés sur la pérennité des super-héros à la question : « les super-héros sont-ils un phénomène de mode selon vous ? » nous avons pu voir dans nos résultats que ce sont les plus jeunes générations comprises entre 18 et 24 ans qui indiquent penser que les super-héros sont un phénomène de mode à 35,78 % pour les femmes et 29,81 % pour les hommes.

Les jeunes générations ont, depuis ces quinze dernières années, consommé beaucoup de films de super-héros, ce qui peut expliquer ce résultat.

La consommation des super-héros est indiquée comme partagée principalement entre amis à 40,69 %, en famille à 18,05 % ou avec son/sa partenaire à 16,98 %. Cette information vient réformer les préjugés sur les liens néfastes entre l'univers des comics et les comportements asociaux. Le partage en famille et avec le/la partenaire va dans le sens de notre hypothèse sur le regain d'intérêt pour les 35 – 44 ans potentiellement parents d'enfants consommateurs de cet univers. Nous notons également un impact générationnel concernant les activités liées à cet univers préférées par les générations jeunes.

Ce qui ressort des données hommes/femmes

De fortes disparités ont été observées entre hommes et femmes dans l'ensemble des résultats. Sur l'échelle d'intérêt, nous observons une moyenne de 5,82/10 (écart type = 2,73). Par sexe, nous constatons des moyennes de 6,45/10 (écart type = 2,59) pour les hommes et 5,17/10 (écart type = 2,70) pour les femmes qui nous informent d'une disparité significative. En se basant sur les courbes d'intérêt entre hommes et femmes, nous voyons que la courbe des hommes est en cloche, indiquant un intérêt croissant suivi d'un désintérêt. Sur la courbe des femmes, on remarque une courbe linéaire puis un regain d'intérêt pour les 55 ans et plus. On note également chez les 35 – 44 ans l'intérêt le plus fort et particulièrement pour les hommes.

Concernant les super-héros préférés, nous avons constaté que Batman était le personnage le plus populaire soit 1^{er} chez les hommes et 2^{ème} chez les femmes. Batman est également le mot le plus récurrent des réponses aux questions ouvertes. La popularité de ce personnage indique que ce ne sont pas nécessairement les super-héros récents qui fascinent. À cette question, nous constatons que tous sexes confondus, la majorité des répondants démontre une connaissance suffisante pour avoir un super-héros préféré, seulement 5,04 % des femmes et 2,13 % des hommes n'ont pas de super-héros préféré.

Le temps consacré à cet univers indique un investissement des hommes plus important. En effet, la majorité des femmes ne consacre aucun temps ou moins d'une heure par semaine, alors que 33,57 % des hommes y consacrent plus de 4 heures par semaine. De plus, les femmes indiquent moins s'identifier aux personnages. On retrouve par exemple parmi les réponses ouvertes à la question : vous identifiez-vous aux personnages proposés dans cet univers ? Si oui, lesquels ? :

- Femme – 18 – 24 – Étudiante : « Jean Grey, étant une femme, c'est plus difficile de s'identifier à un homme, qui sont clairement plus nombreux et centraux en général » ;
- Homme – 25 – 34 – Employé : « Peter Parker est un jeune homme de classe moyenne, timide mais drôle. Je présume qu'en tant qu'adolescent, l'identification était facile. »

Sur la pérennité des super-héros d'ici 5 ou 10 ans, nous pouvons constater l'implication des sondés. À cette question, les femmes ont répondu, majoritairement, penser continuer à s'intéresser aux super-héros à 79,55 %. Ce résultat diffère des autres réponses montrant généralement un intérêt plus limité. À cette question, les hommes informent penser poursuivre leur intérêt à 90,41 % ce qui confirme la tendance des réponses précédentes.

Concernant les nombreuses différences de réponses entre hommes et femmes, nous pouvons en conclure que les super-héros sont perçus par la population interrogée comme un loisir masculin. Nous avons pu voir que de manière générale, il y a un fort écart entre les réponses des hommes et des femmes quant à l'intérêt porté à ce sujet. Les comics sont considérés comme une activité d'homme, alors que les films sont moins genrés. Cependant, de plus en plus de femmes intègrent l'industrie des comics, ce qui peut amener l'écart à se réduire.

Ce qui ressort des données de catégories socio-professionnelles

On retrouve moins d'écarts significatifs entre les catégories socio-professionnelles sur la plupart des questions. Ce qui nous amène à la conclusion que l'appartenance à certaines catégories socio-professionnelles ne modifie pas l'intérêt et l'impact des super-héros sur les individus autant que des données générationnelles ou de genres.

Nous pouvons noter qu'à la question « à quelle période avez-vous commencé à porter un intérêt aux super-héros ? » les sans-emploi à 17,39 % et les retraités à 41,67 % sont les plus nombreux à déclarer ne jamais s'être intéressés aux super-héros. Seulement 16,67 % des retraités s'y sont intéressés durant leur enfance. Les artisans, commerçants et chef d'entreprise ont développé un intérêt durant l'enfance à 65,11 % et seulement 2,33 % ne s'y sont jamais intéressés. 19,23 % des retraités n'ont pas de super-héros favoris, alors qu'en moyenne, c'est seulement le cas pour 3,63 % des étudiants.

En ce qui concerne les figures héroïques, on note que les cadres et professions intellectuelles supérieures sont plus largement inspirés des figures héroïques que le reste du panel.

À la question « aimeriez-vous que cet univers soit réel ? », les sans-emploi indiquent

majoritairement souhaiter cet univers réel.

Concernant le temps consacré par semaine à cet univers, nous voyons que les catégories socio-professionnelles qui y consacrent le plus de temps soit plus de 4h sont les artisans, commerçants, chefs d'entreprise à 72,09 % ainsi que les ouvriers à 70,00 %. Les catégories y consacrant le moins de temps sont les cadres et professions intellectuelles supérieures indiquant à 45,68 % consacrer moins d'une heure comme 91,67 % des retraités.

Les ouvriers indiquent à 55 % suivre l'actualité alors que seulement 16,67 % des retraités font de même.

Nos résultats nous indiquent que les employés, les sans-emploi et les ouvriers possèdent proportionnellement le plus de produits dérivés. Chez les retraités, plus de 90 % d'entre eux ne possèdent pas de produits dérivés.

Les cadres et professions intellectuelles supérieures, les artisans, commerçants, chef d'entreprise et les ouvriers sont les catégories socio-professionnelles pensant le moins que les super-héros sont un phénomène de mode.

Enfin, pour les catégories socio-professionnelles, sur l'ensemble du panel, nous notons des écarts importants chez les retraités.

Ce qui ressort des données plus générales

À la question sur le support utilisé, nous constatons une différence générationnelle. Les moins de 35 ans évoquent privilégier le format film alors que les plus de 35 ans ont une moyenne plus élevée pour les comics. Il serait intéressant de refaire cette étude plus tard afin de voir l'évolution de cette tendance.

En ce qui concerne les figures héroïques, nous constatons que les deux sexes et l'ensemble des générations indiquent y porter un intérêt. Lors des réponses ouvertes, des personnalités réelles sont ressorties comme figures héroïques inspirantes, nous pouvons donc constater que l'image du héros inspire également des personnalités réelles.

À la question : « aimeriez-vous que cet univers soit réel ? » les sondés indiquant « oui » évoquent les mots clefs suivants : magie, échappatoire du quotidien, sécurité, super-pouvoirs, espoir. Concernant les sondés ne souhaitant pas cet univers réel les argumentaires récurrents ici sont : dangerosité, menace, violence, peur, super-vilains.

Les résultats montrent que 60,15 % des répondants, dont 67,08 % des femmes et 53,48 % des hommes, estiment que les super-héros n'ont pas d'impact dans leur vie. À la question suivante, nous voyons que la majorité des sondés (55,13 %) possède des produits dérivés de cet univers. Il y a donc une forte importance du totem dans la vie des participants malgré un impact indiqué comme faible. Nous notons que 58 % des interrogés sont prêts à se costumer.

Nous nous sommes interrogés avant ce chapitre sur l'impact du discours social sur les consommateurs. Concernant la question du discours social, on retrouve dans les réponses ouvertes des partages sur les événements marquants tel que : « Les tensions sociales à échelle humaine dans des comics type Batman, Watchmen ou Civil War » ; « La diversité des super-héros et les différentes façons de percevoir et de s'identifier aux super-héros. » ; « La démocratisation des univers de super-héros est plutôt bon signe. Ces univers font partie intégrante de la culture. Certains auteurs développent des sujets socio-culturels dans ces univers qui sont en relation directe avec l'évolution des sociétés. » ; « La culture de la différence, en particulier chez les X-Men ».

Ces réponses ouvertes nous démontrent qu'il y a chez les répondants à notre enquête une reconnaissance du discours social dans cet univers.

Questions de départ et résultats

Après émission de différentes hypothèses au long de cette enquête et suite au reste de l'analyse, nous pouvons en conclure que certaines questions de départ peuvent s'articuler autour des résultats suivants :

En anthropologie, nous nous sommes interrogés sur la retranscription de figures héroïques de différentes mythologies. Comme nous avons pu le voir aux résultats à la question « en dehors de l'univers des super-héros, êtes-vous attiré par des figures héroïques ? Si oui, lesquels ? » on retrouve pour les profils suivants :

- Femme – 18 – 24 – Étudiante : « Mythologie grecque (Zeus, Héra, Hercules...etc.) »
- Femme – 25 – 34 – Employé : « Personnages fantastiques, divinités Égyptiennes »
- Femme – 45 – 54 – Sans emploi : « Les personnages de la mythologie grecque et romaine »
- Homme – 18 – 24 – Étudiant : « Mythologie grecque, roman épique »
- Homme – 18 – 24 – Service civique : « Hercules, Léonidas »
- Homme – 35 – 44 – Cadre et professions intellectuelles supérieures : « Héros de quêtes initiatiques »

On note dans ces résultats une association récurrente entre les figures héroïques et les univers mythologiques. Il n'est donc pas surprenant que certains personnages soient réadaptés dans l'univers des comics comme figures héroïques.

En économie, nous nous sommes interrogés à propos de la supposée nocivité des comic-books sur les enfants et leur statut actuel de temple de la consommation courante. Nous avons pu constater dans notre enquête que les interrogés indiquent majoritairement avoir commencé à porter un intérêt aux super-héros durant leur enfance. Le médium est aujourd'hui largement accepté au sein des foyers. Le rapport de force entre l'univers des comics et leur supposée nocivité sera abordée dans la partie « période historique de censure » de cette recherche. En outre, la large distribution de cet univers sur différents supports tels que les livres, jouets, jeux de société, jeux vidéo favorise la consommation en masse de cet univers pour l'ensemble des générations.

Une autre de nos questions de départ est de comprendre comment les super-héros ont-ils pu changer l'économie des séries-télévisées et du cinéma ? Comme nous avons pu le voir dans nos résultats, le support de consommation varie selon les générations et se numérise pour les plus jeunes générations. Ce faisant, nous retrouvons une place très importante du format « film » dans nos résultats. Cette forte consommation de films suit également l'évolution numérique du cinéma et des séries dont nous reparlerons dans la partie « Le cinéma de super-héros ».

Confrontons certaines hypothèses à nos résultats

Concernant l'hypothèse du public ciblé comme étant principalement masculin, comme mentionné précédemment dans ce qui ressort des données hommes/femmes, le temps consacré à cet univers indique un investissement des hommes plus important. De plus, les femmes indiquent moins s'identifier aux personnages. Nous devons cependant continuer à travailler autour de la question de la place des super-héroïnes pour comprendre ce qui peut amener les femmes à moins s'identifier à ces personnages.

Une de nos hypothèses était de considérer les super-héros comme permettant une échappatoire aux contraintes de la vie quotidienne. On retrouve dans nos résultats à la question : « aimeriez-vous que cet univers soit réel ? »

- Femme – 18 – 24 – Étudiant : « Parce que cet univers est bien plus attrayant que notre quotidien »
- Femme – 18 – 24 – Étudiant : « Parfois ça changera de notre quotidien monotone »

- Femme – 25 – 34 – Professions intermédiaires : « Pour mettre un peu d'extraordinaire dans le quotidien »
- Homme – 18 – 24 – Employé : « Pour s'évader du quotidien »
- Homme – 25 – 34 – Étudiant : « Qui n'a jamais rêvé d'être plus ? De vivre quelque chose de plus grand ? Échapper à un quotidien morne »

Ces résultats nous confirment l'impact de l'imaginaire de cet univers et sa capacité à permettre une échappatoire aux contraintes de la vie quotidienne.

Les super-héros sont objet de consommation. Nous voyons dans les résultats que majoritairement les sondés affirment posséder des produits dérivés. Les produits dérivés prennent plusieurs formes, figurines, jouets, posters, etc. sont encrés, comme les super-héros, dans la pop culture. Nous en concluons que l'engouement des super-héros touche particulièrement la tranche d'âge comprise entre 35 – 44 ans, qui sont les plus gros consommateurs de produits dérivés et indiquent l'intérêt le plus fort et particulièrement chez les hommes. Ces résultats nous amènent à de nouvelles questions sur le devenir de l'intérêt des femmes d'ici quelques années ainsi que sur l'évolution du média de consommation des super-héros, passés des comics aux films. De nombreux individus consomment cet univers dès le plus jeune âge et intègrent plus tôt l'imagerie et la symbolique du super-héros. Les répondants indiquent consommer cet univers en groupe ce qui favorise l'influence sociale et la consommation du contenu. Nous voyons que les répondants indiquent majoritairement penser continuer à aimer les super-héros d'ici 5 ou 10 ans.

Certaines questions et hypothèses à ce stade restent encore en suspens. Afin d'y répondre et de poursuivre notre réflexion et notre compréhension sur l'engouement autour des super-héros, nous devons à présent aborder qui sont réellement ces figures héroïques porteuses de messages ? Qu'est-ce qui définit un super-héros ? Quels personnages se retrouvent dans ces récits et quelles sont leurs caractéristiques ? Ces questionnements nous amèneront à vérifier les hypothèses des super-héros répondants à une figure archétypale et la place de la politique dans cet univers.

CHAPITRE III - ÊTRE OU NE PAS ÊTRE UN SUPER-HÉROS

1. QU'EST-CE QU'UN SUPER-HÉROS ?

Max Weber, utilise un outil conceptuel qu'il nomme « idéal type ». Cet outil permet de définir des caractéristiques et conduites sociales sur un modèle¹³⁰. Ce concept de modèle type peut nous aider à comprendre à quelle figure archétypale correspond le super-héros. Pour vérifier l'une de nos hypothèses, nous allons définir ce qui constitue ces personnages et en quoi ils répondent à une forme « d'idéal type ». Depuis la naissance de Superman, pionnier de tous les super-héros, l'univers de la *pop culture* s'est vu offrir une multitude de super-héros. Les univers de DC Comics et Marvel Comics ont depuis quatre-vingt-deux ans alimenté le mythe moderne du héros. Bien que les deux univers se croisent rarement¹³¹, les super-héros qui y sont rattachés sont des figures emblématiques d'un corpus de valeurs communes. En passant de DC Comics à Marvel Comics, les super-héros bénéficient du même ancrage dans la culture pop, mais alors, comment définir un super-héros ?

Pour l'auteur Jean-Paul Jennequin¹³², dans *Super-héros : histoire et définition*, le genre « super-héros » se compose de trois éléments, éléments déjà présents dès le premier comics de Superman, *Action Comics #1* en 1938 : « Ôtez l'un des trois éléments et l'on sort du genre et de ce qui en constitue l'intérêt, cette alchimie entre ces trois éléments que sont les pouvoirs hors du commun, le costume et la double identité¹³³. » Or, les super-pouvoirs sont parfois possédés par des individus mauvais tels que les super-vilains, certains super-héros en sont dépossédés, on peut citer dans cette catégorie Batman ou Daredevil. Pour Richard Reynolds dans *Superheroes. A Modern Mythology* comme suit :

« *The positioning of Batman and Daredevil near the bottom of the DC and Marvel hierarchies of strenght in no way prevents them from being two of the most popular and enduring superheroes of all time. Batman, Daredevil and Captain America [...] all of them effectively non-superpowered [...] are among the most highly-regarded heroes of the DC and Marvel universes.* »

130 MESURE Sylvie, SAVIDAN Patrick et Collectif, *Le dictionnaire des sciences humaines*, Paris, Presses Universitaires de France - PUF, 2006, p. 216.

131 Certains *crossover* mélangeant les deux univers existent tel que *DC vs. Marvel* publié en 1996.

132 Jean-Paul Jennequin est célèbre pour être le premier à avoir édité de la bande dessinée gay et lesbienne.

133 JENNEQUIN Jean-Paul, *Super-héros, histoire et définition*, Cahiers Robinson 26, 2010, pp. 24, 25.

Effectivement, le manque de super-pouvoirs n'empêche en rien des personnages comme Batman ou Daredevil d'être très puissants et reconnus comme super-héros. Batman est avantage par ses scénaristes, qui utilisent ce qu'on appelle le « *preparation time* ». Avec suffisamment de temps, Batman peut se préparer à n'importe quelle situation, n'importe quels ennemis et les vaincre. On peut toutefois reprocher à la citation son manque de rigueur, puisque Captain America s'est vu administrer le « Sérum du Super-soldat » pour le projet « Super-soldat » conçu par le Docteur Josef Reinstein, ayant pris lors du projet, le nom de code d'Abraham Erskine. Ce sérum transforme le jeune Steve Rogers en un personnage aux conditions physiques améliorées, au paroxysme de l'évolution humaine, celui-ci devient expert en combat au corps à corps ainsi qu'en acrobatie, de surcroît, le sérum lui donne des qualités de stratège incomparables. Le super-pouvoir permet chez chaque super-héros, tout au long du récit, d'aborder les questions de responsabilités individuelles.

En ce qui concerne le costume, il ne permet également pas de définir un personnage comme super-héros. Celui-ci se voit également porté par les super-vilains et certains super-héros ne portent pas de costume, comme c'est le cas pour des personnages comme Hulk¹³⁴, Luke Cage¹³⁵, La Chose¹³⁶, Jessica Jones¹³⁷, Constantine¹³⁸ ou encore Docteur Manhattan¹³⁹, pour ne citer qu'eux. Le costume comme celui initialement instauré par Superman s'attache à représenter un symbole, il permet une meilleure association entre le personnage et ce qu'il représente. Le « S » sur le costume de Superman est un symbole kryptonien signifiant « espoir¹⁴⁰ », le personnage s'est donc inscrit dans une réification de l'espoir pour la planète Terre à travers ses actes et ses valeurs. Ainsi, en voyant le costume de Superman, on fait un lien direct entre celui-ci et les valeurs instaurées par Superman. Selon Valentina Grassi dans *Introduction à la sociologie de l'imaginaire, Une compréhension de la vie quotidienne* :

« Les images sont omniprésentes : elles peuvent être ludiques [...] elles

134 Hulk, ou le Dr Robert Bruce Banner, est un personnage créé par Stan Lee et Jack Kirby. Sa première apparition est dans *The Incredible Hulk vol. 1, #1* en 1962.

135 Luke Cage, alias Power Man, est un personnage créé par Archie Goodwin et John Romita, Sr. Il apparaît pour la première fois dans *Luke Cage, Hero for Hire #1* en 1972.

136 La Chose ou The Thing est un personnage créé par le scénariste Stan Lee et le dessinateur Jack Kirby. Ce personnage apparaît pour la première fois dans *Fantastic Four #1* en 1961.

137 Jessica Jones est un personnage créé en 2001 par Brian Michael Bendis et Michael Gaydos. Elle apparaît pour la première fois dans la série en vingt-huit épisodes *Alias*.

138 John Constantine est un personnage de l'univers DC Comics dans la série de comics *Hellblazer*. Il est réalisé par Alan Moore et sa première apparition est dans *Swamp Thing* en 1985.

139 Dr Manhattan est un des personnages du comics *Watchmen* d'Alan Moore. Sa première apparition est dans *Watchmen #1* en 1986.

140 Référence que l'on trouve dans le comics *Superman Les Origines* de Urban Comics sorti en 2004, mais également dans cette infographie explicative du symbole. [Consulté le 07/03/17]
<http://www.images.neozone.org/2013/06/logo-superman.jpg>

peuvent aussi nous introduire dans l'univers de la religion et probablement dans celui de la communication de masse, qui s'apparente au domaine mystique¹⁴¹. »

Les images et leur symbolique sont constantes chez les super-héros. Leurs logos nous renseignent sur leurs valeurs mais également sur leur appartenance. Ainsi, à la vue d'un symbole « S », nous reconnaissons l'emblème de Superman ou Supergirl par exemple, l'inscrivant comme une image de communication de masse. Non content de véhiculer un symbole fort, le costume devient chez certains super-héros un accessoire de combat tel qu'on peut le voir chez Batman, Ant-Man, Docteur Strange, Catwoman, Falcon, Iron Man ou Cyclope. Les Quatre Fantastiques ont un costume qui est adapté à leurs pouvoirs. Les équipements et armes sont également emblématiques chez les super-héros, on peut citer dans cette catégorie le bouclier de Captain America ou le marteau Mjöllnir de Thor. Ces accessoires destinés au combat aident le héros lors de ses quêtes et deviennent part intégrante du personnage en tant que symbole représentatif.

La double identité, elle, est associable aux super-héros comme aux super-vilains. Selon le journaliste Xavier Fournier, dans *super-héros : l'Envers du costume*,

« En 1992, lors d'une interview télévisée, Jack Kirby [...] donnait une interprétation très intéressante de l'attrait que le principe du masque et, par extension, de la double identité, pouvait avoir sur le public : portant leur masque au grand jour, les super-héros nous semblent moins hypocrites que nos contemporains... et l'effet est renforcé : lorsqu'ils apparaissent sous leur identité civile, ils révèlent leur véritable personnalité. D'où un rapport de confiance qui s'instaure facilement entre le lecteur et son héros. Un lien encore amplifié par le fait que, comme pour bon nombre de personnages de bandes dessinées, il est courant de pouvoir lire les "bulles de pensées" des super-héros. Sorte d'ami idéal¹⁴². »

La double identité n'est pas nécessaire chez tous les super-héros. Certains super-héros sont connus de tous comme Iron Man ou encore les Quatre Fantastiques. La double identité permet au héros de protéger sa vie privée, mais également d'incarner un symbole comme évoqué par Batman

141 GRASSI Valentina, *Introduction à la sociologie de l'imaginaire, une compréhension de la vie quotidienne*, Ramonville Saint-Agne, Érés, 2005, 140 p., p.13

142 FOURNIER Xavier, *super-héros, l'Envers du costume*, Paris, Fantask, coll. « Super héros : l'Envers du costume », 2016, 208 p. p.17

dans *Batman Begins*¹⁴³¹⁴⁴ : « *I can't do that as Bruce Wayne. As a man... I'm flesh and blood, I can be ignored, destroyed. But as a symbol... As a symbol, I can be incorruptible*¹⁴⁵. » Le symbole généré par son identité secrète a bien plus d'impact à la fois pour les criminels, pour le héros et bien sûr pour le lecteur. Le fait de ne pas savoir qui est Batman permet de s'imaginer qu'il pourrait être un inconnu dans la foule lorsqu'on arpente les rues de Gotham City. La double identité du héros exerce aussi un fort pouvoir sur le héros lui-même, cette dualité lui permet d'évoluer comme on peut le voir chez Superman. Lorsqu'il est en Clark Kent, il découvre son humanité, Batman permet à Bruce Wayne d'affronter ses peurs, Peter Parker alors timide, gagne en confiance et en popularité en devenant Spider-Man. Enfin, l'existence « ordinaire » du héros permet au lecteur, spectateur une meilleure identification avec le personnage.

Dans *Batman Begins*¹⁴⁶, lorsque Rachel demande à Batman son identité :

Rachel - « *You could die. At least tell me your name.* »

Batman - « *It's not who I am underneath...but what I do that defines me.* »

Batman choisit de ne pas lui révéler directement son identité, malgré leur proximité, il lui rappelle ici que ce n'est pas l'identité de Batman qui compte mais ses actes. Une fois de plus, la symbolique de cette double identité est soulignée comme essentielle pour le héros. Ce n'est donc pas la puissance du héros qui fait d'un personnage un super-héros mais sa noblesse, sa morale et ses actes. Ce point est également souligné dans le dialogue¹⁴⁷ entre Ra's al Ghul et Batman :

Ra's al Ghul - « *Anger does not change the fact that your father failed to act.* »

Batman - « *The man had a gun.* »

Ra's al Ghul - « *Would that stop you?* »

Batman - « *I've had training.* »

Ra's al Ghul - « *The training is nothing ! Will is everything ! The will to act.* »

Le super-héros représente l'Espoir. Il place l'espoir dans les individus, leur compassion, leur amour, leur bienveillance, leur dignité ainsi que leur liberté. L'espoir se traduit par ses actes et le

143 Sorti en 2005 et réalisé par Christopher Nolan, le film s'inspire des comic-books *Batman: The Man Who Falls*, *Batman : Année 1* et *Batman : Un long Halloween*

144 Dans le film *Batman Begins*, de 00:42:06 à 00:42:18.

145 Batman - « Je ne peux pas faire cela en tant que Bruce Wayne. En tant qu'homme Je suis de chair et sang, je peux être ignoré, détruit. Mais comme symbole ... En tant que symbole, je peux être incorruptible.

146 Dans le film *Batman Begins* de 01:57:33 à 01:57:49.

147 *Ibid.*, 00:19:08 à 00:19:27.

définit bien plus que ses capacités extraordinaires.

1.1. Catégories archétypales du héros

Carl Gustav Jung fondateur de la psychologie analytique, définit les archétypes dans *Essais de psychologie analytique* comme suit :

« Les archétypes sont des systèmes disponibles, images et émotions à la fois. Ils sont hérités avec la structure cérébrale ; bien plus, ils en sont l'aspect psychique. Ils forment, d'une part, le plus puissant préjugé instinctif, et d'autre part, ils sont les auxiliaires les plus efficaces qu'on puisse imaginer des adaptations instinctives. »

Afin de comprendre le modèle archétypal du héros aussi bien dans les bandes dessinées que dans les films, il faut, dans un premier temps, définir le terme. Dans le dictionnaire *Larousse*, l'archétype se définit comme un « modèle original ou idéal sur lequel est fait un ouvrage, une œuvre. » Chez Carl Gustav Jung, c'est une « structure universelle issue de l'inconscient collectif qui apparaît dans les mythes, les contes et toutes les productions imaginaires du sujet sain, névrosé ou psychotique. » Pour Carl Gustav Jung, les inconscients individuels s'inscrivent dans une forme d'inconscient collectif lui-même composé de représentations symboliques comme véritable modèle, image source de la pensée. Cette image source touche personnellement les individus, elle puise ses origines anciennes notamment dans les mythologies. Carl Gustav Jung, a identifié les premières formes archétypales au XX^e siècle, d'autres auteurs ont contribué à ces recherches en se basant sur celles de Jung tel que le mythologue Joseph Campbell, que nous aborderons dans la partie « Mythologie » de cette recherche, l'écrivain Christopher Vogler et le psycho-philosophe James Hillman.

Le socio-anthropologue français Gilbert Durand a également élaboré une classification des symboles et archétypes dans *Les Structures Anthropologique de l'Imaginaire*¹⁴⁸. Dans ce qu'il nomme le « Tableau isotopique des images », il synthétise l'imaginaire selon deux régimes : le diurne et le nocturne. Selon Gilbert Durand, et comme analysé par Martine Xiberras¹⁴⁹ le régime diurne intègre la structure héroïque de l'imagination et nous intéresse donc ici. Ce régime évoque le combat des héros contre la monstruosité, le déploiement de la puissance et des divinités solaires, à la lumière et aux figures de la transcendance. Le régime nocturne, quant à lui, se divise en deux

148 DURAND Gilbert, *Les Structures Anthropologiques de l'Imaginaire*, (SAI), p. 506-507.

149 XIBERRAS Martine, *L'imaginaire - En 40 pages*, Uppr Éditions, 2014, p. 31.

catégories : mystique et synthétique. L'imagination mystique ne combat plus la monstruosité mais tente de l'adoucir par l'euphémisation. L'imagination synthétique intègre ces oppositions pour les équilibrer dans ce que Gilbert Durand appelle une logique de la « *coincidentia oppositorum* ». Ici, l'imaginaire du super-héros est propre au régime diurne, dans sa structure et dans sa représentation. Les super-héros du « *Golden Age* », dont Superman ou Wonder Woman sont par essence des divinités solaires transcendantes.

Les différentes études sur les archétypes du héros tendent à prouver que les archétypes ont souvent pour origines la mythologie et le folklore, un modèle uniforme et idéal qui correspond à un usage standard du héros. Cependant, bien que le héros corresponde à un format classique, il n'en est pas moins difficile de le construire. Pour qu'un personnage devienne populaire, il est nécessaire qu'il puisse sortir des carcans d'écriture classique tout en évitant de créer un personnage insipide qui n'intéresserait pas le spectateur. Les personnages les plus populaires sont à caractère complexe, souvent amenés à avoir une ambivalence dans leur personnalité. Par exemple, un personnage fort peut être timide, ces ambivalences rendent le personnage plus authentique. Les personnages trop parfaits sont appelés péjorativement « Mary-Sue », pour les personnages féminins et « Gary Stu », pour les masculins. Ces personnages correspondent à un certain nombre de caractéristiques comprenant le fait d'avoir toujours raison, de tout réussir, d'avoir en général des traits identiques à l'auteur comme l'âge ou le sexe par exemple.

Comme évoqué par Campbell, le héros nécessite dans son récit un voyage initiatique, indispensable à l'histoire. Il est important de pouvoir s'identifier aux personnages, il est donc nécessaire d'établir pour celui-ci des motivations, sentiments universels touchant tous les individus sans tomber dans la caricature du personnage. Les archétypes les plus fréquents parmi ces sentiments sont : les sentiments amoureux, les sentiments de compassion et de justice (souvent ces sentiments sont présentés dans une dynamique d'aide aux plus faibles), les sentiments de colère ou encore les sentiments d'espoir. Autour du héros, d'autres personnages archétypaux se forment, leur présence permet d'articuler le récit. On peut citer dans cette catégorie l'allié, l'acolyte, le *trickster*, le mentor, le messager, le méchant, l'acolyte du méchant, également appelé le gardien du seuil.

1.2. Rupture épistémologique : l'anti-héros

Dans les années 1980, la bande dessinée *Watchmen* de Detective Comics a amené une nouvelle image dans le récit à savoir celle de personnages imparfaits. L'anti-héros est le personnage postmoderne par excellence, vivant une vie ordinaire, dans un contexte ordinaire. On peut définir

différents types d'anti-héros, comme l'anti-héros ayant certaines qualités du héros mais n'en faisant pas le bon usage. Ce type d'anti-héros peut également faire face à une situation où ses capacités ne sont plus appréciées. Un autre type d'anti-héros est celui porteur de qualités héroïques mais les mettant au service du mal.

La figure du anti-héros est de plus en plus présente aussi bien dans les séries télévisées que dans les films, elle marque une nouvelle image du héros postmoderne. Récemment, le film *Deadpool*, figure emblématique de l'anti-héros, affiche au box-office¹⁵⁰ du 1^{er} au 3 avril 2016, trois millions cinq cent mille dollars américains de recette. Réalisé par Tim Miller et les sociétés de production 20th Century Fox et Marvel Entertainment, le film *Deadpool* est sorti en 2016. Il met en scène le personnage de Deadpool tiré des comic-books. Cette image du anti-héros est ouvertement assumée par le personnage : « *Well, I may be super but I'm no hero*¹⁵¹. » De plus, *Deadpool* n'a pas été l'unique film mettant en scène un anti-héros, on peut citer le film *Hancock*, réalisé par Peter Berg sorti en 2008. Le film raconte l'histoire de John Hancock, un anti-héros alcoolique, rejeté par les habitants de sa ville Los Angeles ; ainsi que *Misfits*, une série télévisée créée par Howard Overman. Cette série britannique est diffusée pour la première fois en 2009 sur la chaîne britannique « E4 » avant d'être diffusée en France à partir de 2010. La série met en scène cinq jeunes adultes condamnés à effectuer des travaux d'intérêts généraux lors desquels ils sont touchés par un étrange éclair qui leur donne des super-pouvoirs ; et *Hero Corp*, une série télévisée créée par Simon Astier et Alban Lenoir. Cette série française fut diffusée pour la première fois en 2008. *Hero Corp* raconte l'histoire d'une organisation de super-héros retraités, démissionnaires dont les capacités se sont amoindries avec le temps.

1.3. L'altérité maléfique du super-vilain

« *Would you rather die a hero or live long enough to see yourself become the villain* »

- Harvey Dent, *The Dark Knight : Le Chevalier noir*¹⁵²

Dans l'univers Marvel, les ennemis, méchants ou criminels ayant des super-pouvoirs sont appelés « super-vilains ». Le mot « super-vilains » vient de la traduction de l'anglo-américain « *supervillain* » ou « *supervillainness* ». Il est utilisé principalement dans les comics et les films d'action ou de science-fiction pour représenter les personnages dits « méchants » en opposition au

150 « Box-office US : Semaine du vendredi 1 avril 2016 », [Consulté le 29/04/17]
<http://www.allocine.fr/boxoffice/usa/?date=2016-04-01>

151 Dans le film *Deadpool*, de 00:14:06,214 à 00:14:10,783.

152 NOLAN Christopher, *The Dark Knight : Le Chevalier noir*, États-Unis, 2008.

héros. Cependant, le terme s'est étendu à l'ensemble des ennemis des super-héros, y compris ceux n'ayant pas de super-pouvoirs.

Lors de l'analyse du questionnaire, nous pouvons constater qu'à la question « aimeriez-vous que cet univers soit réel ? » ; « Si non, pourquoi ? » 114 participants ont évoqué la dangerosité de la présence des super-vilains dans notre monde réel mais ce qui a été le plus marquant lors de cette lecture étaient les nombreuses évocations à la superpuissance des super-vilains. Nous pouvons citer les suivantes :

« un monde dans lequel certaines personnes pourraient être considérées comme des demi-dieux me ferait peur. » ; « Avoir des supers pouvoirs, pouvoir les développer avec l'entraînement, ça serait super cool, mais en étant "réaliste", ça impliquerait aussi des méchants hyper puissants, des affrontements destructeurs potentiels, les problématiques de la place de ces gens différents, comment les gérer, etc. »

Les argumentaires récurrents à cette question sont : la dangerosité, menace, violence, peur, et les super-vilains. En opposition à la puissance des super-héros destinés à faire ce qui est juste et moral, les super-vilains sont par essence enclins à faire ce qui est mal et dangereux, leur puissance est parfois égale ou supérieure à celle des super-héros dans les récits.

La dimension sacrée des personnages de ces récits est très présente, en opposition au profane. Selon les théories de Jean-Jacques Wunenberger¹⁵³, le sacré est générateur de très fortes émotions mêlant horreur et fascination ; le sacré est décrit comme repoussant et attirant, désirable et effroyable. Mais alors, qui sont les super-vilains, ces méchants en opposition au super-héros ?

Les super-vilains, à l'instar des super-héros, ont généralement leur costume distinctif ainsi qu'une double identité. Cette identité de méchant peut, comme pour les super-héros après leur mort, être réutilisée par d'autres, comme on peut le voir dans *Spider-Man 3*¹⁵⁴, lorsque le fils de Norman Osborn, Harry, récupère le costume et l'identité de son père, le Bouffon Vert. Les caractéristiques physiques des super-vilains sont souvent exacerbées. Au premier abord, il est facile de distinguer le gentil personnage du méchant. Comme le souligne Roland Barthes à propos du catcheur Thauvin,

« Comme au théâtre, chaque type physique exprime à l'excès l'emploi qui

153 WUNENBERGER Jean-Jacques, *Le Sacré*, Que sais-je ?, Presses Universitaires de France - PUF; 4e édition, 2001, 128 p.

154 *Spider-Man 3* est un film américain, réalisé par Sam Raimi, sorti en 2007, il est le troisième opus de la saga Spider-Man.

a été assigné au combattant [...] Les catcheurs ont donc un physique aussi péremptoire que les personnages de la Comédie italienne, qui affichent par avance, dans leur costume et leurs attitudes, le contenu futur de leur rôle¹⁵⁵ »

Suivant cette théâtralisation de la *Commedia dell'arte*, les personnages de catch et les super-héros sont identifiables et représentatifs de leur rôle. Roland Barthes avance l'idée suivante :

« On a déjà noté qu'en Amérique le catch figure une sorte de combat mythologique entre le Bien et le Mal (de nature parapolitique, le mauvais catcheur étant toujours censé être un Rouge). Le catch français recouvre une tout autre héroïsation, d'ordre éthique et non plus politique. Ce que le public cherche ici, c'est la construction progressive d'une image éminemment morale : celle du salaud parfait. On vient au catch pour assister aux aventures renouvelées d'un grand premier rôle, personnage unique, permanent et multiforme comme Guignol ou Scapin, inventif en figures inattendues et pourtant toujours fidèle à son emploi. Le salaud se dévoile comme un caractère de Molière ou un portrait de La Bruyère, c'est-à-dire comme une entité classique, comme une essence, dont les actes ne sont que des épiphénomènes significatifs disposés dans le temps¹⁵⁶. »

On retrouve cette même thématique dans l'univers des super-héros. Les super-vilains ont également un rôle défini auquel le spectateur prendra plaisir à revoir. Les thématiques politiques ou éthiques mentionnées par Barthes se retrouvent régulièrement dans les aventures de super-héros. Pour Umberto Eco,

« Le premier type de répétition est le *retake*. Dans ce cas, on recycle les personnages d'une histoire à succès dans un autre récit, en racontant ce qui leur est arrivé après la fin de leur première aventure. L'exemple le plus célèbre de *retake* est *Vingt ans après* d'Alexandre Dumas ; les plus récents sont les versions « à suivre » de *La guerre des étoiles* ou de *Superman*. Le *retake* est tributaire d'une décision commerciale. Il n'existe aucune règle pour savoir si le deuxième épisode doit reproduire le premier, à de légères variations près, ou constituer une histoire complètement différente autour des mêmes personnages¹⁵⁷ »

155 BARTHES Roland, *Mythologies*, Points, 2014, p. 16.

156 *Ibid.*, 21-22.

157 ECO Umberto, *Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne*, Réseaux, volume 12, n°68,

Si les super-héros sont nombreux, il en va de même pour leurs plus grands ennemis. Effectivement, il n'y a pas de héros sans ennemis, bien qu'il y ait souvent des *crossovers* au sein des fictions, les héros vont généralement avoir leur méchant attitré. Comme pour les super-héros, l'un des critères principaux est sa réutilisation. Pour Marcel Gottlieb, alias Gotlib, auteur français de bandes dessinées, célèbre pour ses créations, notamment les personnages de Superdupont et Gai-Luron, dans *Trucs-en-vrac*¹⁵⁸, l'auteur doit éviter de tuer un ennemi. Il suffit que le héros croie le méchant mort pour que l'histoire soit animée par la même intensité. Dans cette perspective, on a vu de nombreux méchants dans l'univers des super-héros persister à travers le temps et les récits. Ce sont de véritables rôles sociaux qui se dessinent. Une approche interactionniste se mécanisant par les tâches à accomplir et les motivations personnelles de chaque individu. L'action réciproque, ici entre le héros et son ennemi juré, se concrétise dans un contexte connu des deux protagonistes qui est leurs positions fictionnelles de bon et de méchant. Cependant, cette image tend à se résorber, la frontière est devenue poreuse et a bien évolué depuis les récits de « l'Âge d'Or ».

Dans ce vaste panel, on peut différencier plusieurs types de super-vilains. Certains sont incontestablement méchants pour être méchants, leurs motivations tournant autour de crimes, du monopole d'une ville ou de la conquête de la Terre pour les plus engagés. Mais se sont vus dessiner avec le temps des personnages de super-vilains à la personnalité bien plus complexe, pouvant être animés par un but de vengeance envers le héros ou défendant des causes particulières. Pour Christopher Volger dans *Le guide du scénariste* :

« La résistance est en effet notre plus grande source de force.
Ironiquement, les méchants qui veulent notre mort peuvent se révéler
ultérieurement être des forces travaillant pour notre bien¹⁵⁹ »

Magnéto, ambivalence du super-vilain

Pour le personnage Magnéto¹⁶⁰ dans l'univers des X-Men, c'est douze ans après sa création que l'auteur Chris Claremont, scénariste américain d'origine britannique, choisit d'enrichir l'histoire du personnage. Chris Claremont a commencé à travailler sur la série X-Men en 1975 et les aventures des X-Men ont été publiées pour la première fois dans le comic-book *Uncanny X-Men #1* en septembre 1963 édité par Marvel Comics. Il a donc fallu attendre douze ans avant que Chris

1994, p. 15.

158 GOTTLIEB Marcel, *Trucs-en-vrac*, Dargaud, 2 volumes, 1977-1985

159 VOLGER Christopher, *Le guide du scénariste*, Dixit, 2013, p.155

160 Le personnage Magnéto est réalisé par Stan Lee et Jack Kirby. Il apparaît pour la première fois en 1963 dans le premier numéro de la série *X-Men*.

Claremont enrichisse le personnage de Magnéto. Lors de sa première écriture, le personnage, maître du magnétisme et super-criminel, est un simple ennemi des X-Men, après la réécriture, le personnage se voit complété de racines juives et devient également un survivant des camps de concentration nazis.

Le comics *Magnéto : Le testament*¹⁶¹ narre l'histoire de la jeunesse de Magnéto, de la montée du nazisme jusqu'à la solution finale. On peut y suivre l'histoire du jeune Max Eisenhardt, véritable nom de Magnéto (son nom d'emprunt est Erik Lehnsherr, plus souvent utilisé dans les films), luttant pour survivre dans une saga très documentée. Elle a été réalisée durant l'été 2006, dans le but de mobiliser le monde des comic-books contre le refus d'un musée polonais de rendre à son auteure, Dina Gottliebowa, aussi appelée Babbit, une série de portraits que les nazis l'avaient forcée à peindre à Auschwitz. Les historiens de l'Holocauste et des auteurs de comics se sont réunis autour de sa cause. Dina Gottliebowa, ou Babbit, a peint, au cœur de l'enfer d'Auschwitz, une fresque de Blanche-Neige pour amuser des enfants du camp destinés à être exterminés. C'est en risquant sa propre vie, piégée dans un enfer sans héros, qu'elle a su prouver qu'elle avait toute la dimension héroïque au travers de ses actions. Elle a été épargnée grâce à ses talents artistiques dont les nazis avaient besoin, les portraits en question font partie d'une série de portraits tziganes que le docteur Josef Mengele l'a obligée à réaliser.

La haine du personnage de Magnéto envers l'Homo sapiens prend une toute autre tournure. Son but est effectivement de dominer le monde par la force mais c'est afin de protéger les siens, les mutants. Le but du personnage étant de défendre la cause des mutants trop souvent persécutés. Ses motivations sont donc d'éviter aux mutants un nouvel holocauste. En tant que spéiciste et eugéniste, le personnage voit les mutants comme supérieurs aux hommes comme il l'évoque dans le film *X-Men : Days of Future Past* :

« Vous créez ces armes pour nous détruire. Pourquoi ? Parce que nos talents vous font peur ? Parce que nous sommes différents ? L'humanité a toujours craint la différence. Je viens vous le dire, le dire au monde : votre peur est justifiée. L'avenir nous appartient. C'est nous qui hériterons de la Terre. Celui qui s'opposera à nous subira le même sort que ces hommes-là. Vous pensiez montrer votre force. Voici plutôt un avant-goût de la dévastation que ma race peut infliger à la vôtre. Que le monde en soit averti. À mes frères et sœurs mutants, je dis ceci : on ne se cache plus. On ne subit plus. Vous avez

161 DI GIANDOMENICO Carmine, PAK Greg, *X-Men Magneto : Le testament*, Panini Comics (100 % Marvel), 2009.

*vécu dans l'ombre, honteux, apeurés, pendant trop longtemps. Révélez-vous. Rejoignez-moi. Luttons ensemble, dans la confrérie des nôtres. Un lendemain nouveau commence aujourd'hui*¹⁶². »

Cette façon de percevoir les mutants n'est pas sans rappeler la « lutte pour l'existence » évoqué par Darwin : « Aussi, comme il naît plus d'individus qu'il n'en peut vivre, il doit y avoir, dans chaque cas, lutte pour l'existence, soit avec un autre individu de la même espèce, soit avec des individus d'espèces différentes, soit avec les conditions physiques de la vie¹⁶³. »

Autour de Magnéto se forme une différente sorte de méchants. La Sorcière rouge¹⁶⁴, un personnage bon, est aux côtés d'un mauvais, Magnéto car elle lui a juré fidélité. Toujours chez les X-Men et dans la perspective de Darwinisme social, visant à ne garder que les plus forts, on peut évoquer Apocalypse¹⁶⁵. Ses origines remontant au temps des pharaons, Apocalypse aurait plusieurs milliers d'années.

Galactus, le dévoreur de mondes

Bien au-delà de la question du bien et du mal, se positionne le super-vilain cosmique. Véritable dévoreur de mondes, Galactus¹⁶⁶ est semblable à un dieu. Sa puissance infinie est due au pouvoir cosmique qu'il possède. Bien plus puissant que n'importe quel super-héros, Galactus se nourrit de planètes et de leurs énergies. À ses débuts, il ne mangeait que des planètes vides mais peu à peu, il se mit à manger des planètes habitées par des êtres pensants. Il montre cependant un dégoût de ses besoins. À l'origine, Galactus était Galan, un explorateur scientifique sur sa planète Taa. Il fait partie des ennemis des Quatre fantastiques. Galactus possède des hérauts, ces individus choisis par lui-même sont en possession d'une fraction de son pouvoir cosmique, et il les transforme physiquement pour les adapter à leur mission. Le plus puissant et le plus célèbre d'entre eux est le Surfeur d'argent¹⁶⁷. Les hérauts de Galactus sont ses messagers, ils le précèdent sur les planètes dont il veut se nourrir. Ils permettent entre autres d'annoncer sa venue aux habitants des planètes condamnées. Les hérauts de Galactus sont devenus hérauts pour diverses raisons. Norrin Radd et Frankie Raye ont fait un pacte avec le diable, proposant à Galactus de devenir ses hérauts pour

162 Magnéto dans le film *X-Men : Days of Future Past* de 02:06:16 à 02:07:50.

163 DARWIN Charles, *L'origine des espèces. Au moyen de la sélection naturelle ou la préservation des races favorisées dans la lutte pour la vie*, traduit, présenté et annoté par Thierry Hoquet, Paris, Éditions Flammarion, 2008, p. 115.

164 Elle apparaît pour la première fois dans *X-Men #4*, 1964.

165 Il apparaît pour la première fois *X-Factor #5*, 1986.

166 Galactus apparaît pour la première fois dans *Les Quatre Fantastiques*, dans le comic-book *Fantastic Four #48* en 1966.

167 Sa première apparition est dans *Fantastic Four #48* en 1966.

épargner leur planète. D'autres, comme Tyros ou Morg, sont devenus des hérauts pour accroître leur pouvoir grâce à la fraction du pouvoir cosmique de Galactus et continuer, à plus grande échelle, leurs massacres et destructions. Dans *DC vs. Marvel Superman / Fantastic Four*, 1999, sous-titré *The Infinite Destruction*, Superman pense que c'est Galactus qui a annihilé sa planète d'origine, Krypton. Superman part alors jusque dans l'univers Marvel afin d'affronter celui-ci. Choisi par Galactus, Superman, victime du pouvoir cosmique, devient son héraut pendant un temps. Ce sont les souvenirs de Krypton et de ses habitants qui le désenvoûtent et qui lui permettent d'attaquer Galactus. Dans cette catégorie de super-vilains indiscutablement puissants avec lesquels il est impossible de raisonner, on peut citer Mephisto¹⁶⁸. Entité démoniaque immortelle, une fois détruit, il se régénère et se reforme, il est l'équivalent du diable.

Dans une catégorie bien moins impressionnante, une des figures récurrentes chez les méchants est le génie du mal, c'est un personnage usant de son intelligence pour organiser des plans complexes et machiavéliques. Souvent dans le but de manipuler le héros afin d'arriver à mettre en place ses différents crimes. Dans cette catégorie, on peut citer Lex Luthor¹⁶⁹, l'ennemi de Superman, n'ayant lui-même aucun super-pouvoir, il utilise son intelligence pour mettre à mal le héros. Certaines fois, ce sont les super-héros qui changent de bon à mauvais, on a pu voir ce type d'évolution des personnages d'Iron Man ou Superman. Pour Iron Man, la « vague d'inversion » de Crâne Rouge fait inverser les valeurs morales de Tony Stark, plaçant le profit avant l'héroïsme, il développe « Extremis 3.0 », une application faite à partir de nanotechnologie donnant aux gens la possibilité de la perfection physique gratuitement. Cependant, ce n'était qu'une période d'essai et garder leurs corps « parfaits » nécessiterait un paiement de quatre-vingt-dix-neuf dollars américains et quatre-vingt-dix-neuf centimes de dollars américains par jour.

Pour Superman, dans la série *Injustice, Les Dieux Sont Parmi Nous*, année 1 – partie 1 et 2, scénarisée par Tom Taylor, Superman, alors manipulé par le Joker, tue Lois Lane, sa concubine enceinte. Une bombe atomique frappe également Métropolis et pour comble du malheur, les parents adoptifs de Superman se font enlever ce qui détruit alors tout lien d'humanité chez l'homme d'acier. Superman entreprend alors de tuer le Joker et c'est cet événement qui débute une coupure dans la Ligue de Justice où chacun doit prendre position entre Superman menant une véritable croisade contre le crime et Batman alors engagé dans une rébellion. Ce comics met en scène un Superman poussé à bout, seul et envahi par une colère noire et prêt à tout pour arriver à ses fins. Les capacités extraordinaires des super-héros leur permettent d'avoir la possibilité de changer la face du monde et

168 Première apparition dans *Silver Surfer #3*, 1968.

169 Sa première apparition est dans *Superman #4*, 1940.

de le détruire. Dans la lignée des personnages déçus, nous pouvons également citer le personnage Harvey Dent¹⁷⁰, autrefois allié de Batman, devenu Double-Face, il franchit la ligne séparant le bien du mal en pensant Batman responsable de sa défiguration.

Il arrive qu'une intelligence artificielle se rebelle pour diverses raisons. Dans cette catégorie, on peut citer Ultron¹⁷¹. Dans le but de s'enrichir et une fois devenu Ultron 5, il fonde un groupe de super-vilains nommé The Masters of Evil 2¹⁷² ou Les Maîtres du Mal 2. Comme chez les héros, les méchants ou super-vilains ont tendance à former des équipes, telles que les Dark Avengers, l'Escouade des serpents, les Hérauts de Galactus, la Confrérie des mauvais mutants, Suicide Squad ou le Syndicat du Crime pour ne citer qu'eux. Leurs récurrences permettent de créer un arc narratif constant, comme pour les super-héros, les super-vilains sont connus et reconnus. Toujours pour évoquer les différentes catégories de super-vilains, on peut citer le savant fou, qui fait également figure récurrente, celui-ci représenté comme ambitieux et fou, utilise également ses capacités intellectuelles pour arriver à ses fins. Dans cette catégorie se classe le Docteur Fatalis¹⁷³ ou Doctor Doom dans les Quatre fantastiques.

Le double maléfique

Penchons-nous maintenant sur une catégorie particulière, celle du double maléfique. Chez ces personnages, on peut noter un certain nombre de similitudes avec le héros, ses pouvoirs, sa personnalité, son apparence, mais en mauvais. Une des figures emblématiques de cette catégorie est Venom, le double maléfique de Spider-Man. Venom est un symbiote, un parasite extraterrestre qui utilise Spider-Man comme hôte, c'est Monsieur Fantastique qui parvient à retirer le symbiote de Spider-Man à l'aide d'un canon sonique. La première apparition de Venom est dans *Secret Wars #8*, en 1984. Killer Moth ou Drury Walker est un ennemi de Batman qui se veut être son opposé. Dans le comics *Batman #64*, en 1951, Killer Moth capture Bruce Wayne et découvre son identité secrète, Batman. Tout au long de ses aventures, il évolue comme un « anti-Batman ». Le double maléfique est une véritable balance identitaire pour le héros, mais aussi chez le lecteur. Elle permet tout au long du récit de toucher la pluralité identitaire du lecteur abordant des personnages variés ; ce système forge une nouvelle forme d'attirance pour ces personnages dit foncièrement mauvais.

170 De son nom original Two-Face, la première apparition de Double-Face est dans *Detective Comics #66*, 1942.

171 C'est en 1968 dans *Avengers #54* qu'on note sa première apparition.

172 Cette équipe dirigée par Ultron est composée de Melter, l'Homme-radioactif, Klaw et Whirlwind. La première apparition de l'équipe est dans *The Avengers #6*, 1964.

173 Il est l'un des super-vilains les plus puissants de l'univers Marvel. Sa première apparition est dans *Fantastic Four #5*, 1962.

Enfin, l'ultime catégorie fréquente chez les super-vilains est celle du fou, psychopathe. Cette catégorie se veut destructrice et cruelle. Naturellement, le personnage le plus évocateur de ce groupe est le Joker. Ennemi juré de Batman et maître du crime, ce personnage haut en couleurs se veut fou. Cette folie viendrait de sa chute dans une cuve toxique qui a eu pour résultat de lui blanchir la peau et lui verdir les cheveux, c'est la version de son passé la plus populaire. Aux antipodes de son ennemi Batman, le Joker est l'ennemi le plus célèbre de tous les super-vilains. Plusieurs fois incarné à l'écran et adapté dans une multitude de produits dérivés, ce personnage a une véritable complexité ce qui en fait un méchant emblématique. Symbole de chaos et d'immoralité, le Joker a toujours une longueur d'avance sur tout le monde. L'immoralité du personnage est présente lors de ses débuts ainsi qu'aujourd'hui. Entre ces deux périodes, la censure sociale présente des années 1950 a fait changer la personnalité du personnage. Sa personnalité complexe amène le lecteur à s'interroger sur qui est vraiment le Joker tout au long des aventures de Batman. Le personnage du Joker s'est vu évoluer durant les grands âges des comics. C'est dans les années 1940, dans le « *Golden Age* », que le Joker va faire sa première apparition, il y est dépeint comme un serial-killer avec un humour sadique. Dans cette période, une de ses pires actions est de faire des masques de la peau de ses victimes. Après la réglementation du Comics Code Authority dans les années 1950, dont deux des chartes étaient :

1. « *Crimes shall never be presented in such a way as to create sympathy for the criminal, to promote distrust of the forces of law and justice, or to inspire others with a desire to imitate criminals* » ou en français : « les crimes ne doivent jamais être présentés de manière à créer une sympathie pour le criminel, à promouvoir la méfiance envers les forces du droit et de la justice, ou d'inspirer les autres à vouloir imiter les criminels. »
2. « *Scenes of excessive violence shall be prohibited. Scenes of brutal torture, excessive and unnecessary knife and gun play, physical agony, gory and gruesome crime shall be eliminated* » ou « des scènes de violence excessive sont interdites. Des scènes de torture brutale, de coups de couteau et d'armes à feu excessifs et inutiles, une agonie physique, un crime sanglant et horrible doivent être éliminés. »

De nombreux personnages, dont le Joker, ont changé. Le Joker est devenu un farceur maladroit dont la seule motivation était l'argent. Dans cette période du « *Silver Age* », le Joker ne fait plus de crimes ; armes factices, gadgets en fleur jetant de l'eau, et Joker-mobile étaient à l'honneur. Dans le « *Bronze Age* », les personnages retournent à leurs racines plus sombres, ainsi on voit le retour du Joker meurtrier. Cette période se voit aussi construire des personnages de manière

plus psychologique, ainsi le personnage du Joker est dépeint comme fou et psychopathe, mentalement instable et non plus un criminel maléfique comme dans le « *Golden Age* », ou un farceur comme durant la censure du « *Silver Age* ». Le personnage continue d'évoluer dans la même optique du « *Bronze Age* » au « *Modern Age* ». Dans le film *The Dark Knight : Le Chevalier noir*¹⁷⁴, lors de la scène d'interrogatoire¹⁷⁵, comme suit :

Joker - « *I don't wanna kill you. What would I do without you ? Go back to ripping off Mob dealers ? No, no. No. No, you... You complete me.* »

Batman - « *You're garbage who kills for money.* »

Joker - « *Don't talk like one of them. You're not. Even if you'd like to be. To them, you're just a freak... like me. They need you right now... when they don't... they'll cast you out like a leper. See, their morals, their code... it's a bad joke. Dropped at the first sign of trouble. They're only as good as the world allows them to be. I'll show you. When the chips are down, these... These civilized people... they'll eat each other. See, I'm not a monster. I'm just ahead of the curve.* »

Le Joker dit clairement à Batman qu'il a besoin de lui, qu'il le complète, super-vilains et super-héros ont souvent des origines ou des capacités connexes, les liant tous deux à un destin commun. Il faut que ce dernier ait une puissance équivalente pour pouvoir s'opposer au héros. Dans ce dialogue, le Joker fait remarquer à Batman qu'ils sont tous deux perçus comme des bêtes de foire. Dans de nombreux récits, les super-héros, comme les super-vilains, sont perçus en marge de la société, souvent étiquetés par le gouvernement comme dangereux et ils ne sont pas toujours pris au sérieux. Comme nous pouvons le voir dans *Superman : Paix sur Terre*, lorsque Superman essaie de sauver le monde de la famine, il ne peut pas compter sur l'aide de tous les gouvernements en place. L'univers de Batman est particulièrement apprécié pour la qualité de ses vilains. Bien qu'on ait pu voir un nouvel aspect des super-vilains de *Suicide squad*¹⁷⁶ dans le film du même nom, agissant pour une bonne cause, représentés comme des super-héros. Dans la série *Empire*¹⁷⁷, Golgoth, un tyran devenu maître du monde après avoir vaincu tous les super-héros, s'ennuie. Désormais, il doit faire face aux luttes de pouvoir internes, finalement, il favorise lui-même les coups d'État à son encontre pour pouvoir mieux les pulvériser. Mais alors les super-vilains peuvent-

174 *The Dark Knight : Le Chevalier noir* est un film réalisé par Christopher Nolan et sorti en 2008. Basé sur le personnage de Batman, ce film est la suite de *Batman Begins* sorti en 2005.

175 Dans le film *The Dark Knight : Le Chevalier noir* de 01:28:03 à 01:29:02.

176 *Suicide Squad* est un film réalisé et écrit par David Ayer, sorti en 2016.

177 *Empire* est un comics en série limitée, créée par Mark Waid et Barry Kitson. *Empire* a été publié par Gorilla Comics dans les années 2000.

ils vivre sans les super-héros ?

Chez Marvel Comics, entre août 1975 et juin 1980, la série *Super-Villain Team-Up*¹⁷⁸ nous montre des méchants livrés à eux-mêmes, sans évoquer Namor, fil conducteur de l'histoire. On voit dans cette série les personnages de Crâne Rouge¹⁷⁹ ou encore Fatalis¹⁸⁰ se retourner les uns contre les autres. Comme dans le film *Suicide Squad*, la série DC Comics *Secret Society of Super-Villains*¹⁸¹, les vilains se retournent contre Darkseid¹⁸², le mentor de leur groupe, et agissent tels des super-héros. Dans les années 1970, la série *Joker* voit le Joker affronter en plus des héros, l'Épouvantail¹⁸³ et Catwoman¹⁸⁴.

Voulant pour la plupart détruire l'univers, ces super-vilains se laisseraient-ils faire entre eux ? Les super-vilains n'ont pas besoin de super-héros mais sans les méchants, les héros n'existeraient pas en tant que tels. Par ailleurs, souvent les super-vilains sont perçus comme des problèmes, et, à l'inverse, les super-héros sont, eux, perçus comme des solutions. Cependant, si les problèmes peuvent se régler d'eux-mêmes, les solutions ne peuvent pas exister sans eux. Le super-vilain tient une place centrale dans l'univers des super-héros.

Une dimension sociale forte est mise en place dans ces personnages et permet chez les plus jeunes une construction sociale du bien et du mal. L'univers des super-héros, bien qu'il ne soit pas pour les enfants à l'origine, est un médium consommé principalement par ceux-ci. Les personnages présentés distinguent ce qui est bien de ce qui est mal. Cette construction sociale a chez les enfants un impact bien plus grand que chez les adultes. C'est en nous appuyant sur le questionnaire que nous pouvons voir à la question : « à quelle période avez-vous commencé à porter un intérêt aux super-héros ? » que c'est 54,89 % des participants qui répondent avoir commencé à porter un intérêt aux super-héros durant l'enfance. Margareth Mead, Ralph Linton, Ruth Benedict et Abram Kardiner, vont être les fondateurs du mouvement « personnalité et culture ». Ils tendent à démontrer que la culture est un apprentissage de conduites et idées que l'individu assimile dès l'enfance. Ces différents modèles agissent sur l'enfant en lui permettant de se fondre dans une société, l'amenant par certaines références à créer du lien social avec d'autres individus. Par conséquent, on peut noter

178 Écrite par Steve Englehart, Peter B. Gillis, Tony Isabella, Bill Mantlo et Jim Shooter.

179 Ennemi juré de Captain America, on situe sa première apparition dans *Captain America Comics #1* en 1940.

180 Sa première apparition est dans *Fantastic Four #5* en 1962.

181 Créé par Gerry Conway et Pablo Marcos, la première apparition est dans *Secret Society of Super Villains #1* en 1976.

182 Aussi appelé Dark Side, on situe sa première apparition dans *Superman's Pal Jimmy Olsen #134* en 1970.

183 Créé par Bill Finger et Bob Kane, l'Épouvantail, aussi appelé Scarecrow de son nom original apparaît pour la première fois dans *World's Finest Comics #3* en 1941.

184 Créée par Bill Finger et Bob Kane, elle apparaît pour la première fois dans le comic-book *Batman #1* en 1940.

ici toute l'importance qui revêt l'imaginaire présent dans ce type de récits et le lien existant avec le réel de la vie quotidienne. D'ailleurs :

« Les relations entre l'imaginaire et le réel dévoilent la complexité de la condition humaine. Des souvenirs de l'enfance aux souhaits de l'âge mûr, des angoisses refoulées aux projections dans le futur, elles soulignent que les conditions physiologiques et matérielles à partir desquelles la vie se déploie restent insuffisantes pour comprendre les formes de l'expérience vécue¹⁸⁵. »

Le super-vilain est pour le super-héros une mise en abîme de sa puissance. Le super-vilain révèle la puissance du super-héros, il l'affaiblit parfois mais jusque dans ses derniers retranchements pousse le super-héros à devenir meilleur. C'est dans ses mauvaises actions que le super-vilain marque un contraste fort avec les bonnes actions du héros, celles-ci prenant alors sens dans ce contexte de lutte entre le bien et le mal. Les super-vilains ont donc un rôle majeur dans le destin du héros. Le super-vilain est également moteur scénaristique, c'est par son action qu'il va créer une rupture dans l'équilibre du héros, ses actions donnent un sens concret à la présence du super-héros. Le super-vilain est donc indispensable au héros, non content de le mettre en valeur, il est son double maléfaisant, sa présence redonne toute son importance au héros. L'un des grands défis pour les scénaristes est donc de garder l'ennemi principal en vie. Cette tâche s'avère compliquée aux vues des nombreux combats qu'il effectue contre le héros. Si toutefois, l'ennemi est vaincu, les scénaristes s'empressent, tout comme pour les héros, de les remplacer ou alors de les faire revenir au sein du récit, car leur présence est aussi importante que celle du héros.

1.4. *Girl power* ?

Avant d'évoquer les personnages de super-héroïnes, penchons-nous sur le résultat au questionnaire. Nous pouvons voir qu'au questionnaire, on compte ici 401 femmes répondantes soit 49 % et 417 hommes soit 51 %. Il est intéressant de voir ici une parité presque parfaite entre hommes et femmes.

En 1972, Ann Oakley, sociologue, féministe, romancière, écrivaine, professeure des universités britanniques écrit l'un des premiers ouvrages définissant le genre, cet ouvrage est *Sex, Gender and Society*. Le terme « sexe » dans l'ouvrage est présenté comme se référant aux différences biologiques présentes. Le terme « genre », lui, est présenté comme une question de

185 LEGROS Patrick, MONNEYRON Frédéric, RENARD Jean-Bruno, TACUSSEL Patrick, *Sociologie de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin, coll. « Cursus », 2006, p. 9.

culture, « il se réfère à la classification sociale entre masculin et féminin » et de ce fait aux rôles sociaux attribués aux hommes et aux femmes, à ce qui est appelé en sociologie « les rapports sociaux de sexe ». Les rôles attribués aux femmes dans l'univers super-héroïque sont très discutables. La place des héroïnes s'est longtemps vue secondaire. Si on peut noter quelques figures féminines dans les comics après la seconde guerre mondiale, l'univers des super-héros est longtemps resté masculin.

Wonder Woman, l'icône

Le personnage de Wonder Woman reste l'une des figures les plus emblématiques du genre. Comme évoqué dans le Chapitre I - Partie 2 de cette recherche, la Seconde Guerre mondiale est une période où les femmes comme les hommes s'engagent, il devient alors essentiel de faire ressortir des personnages féminins dans les récits. Le créateur de ce personnage est le célèbre William Moulton Marston. Né en 1893 à Saugus dans le Massachusetts, William Moulton Marston a été diplômé d'un doctorat en psychologie à l'Université d'Harvard en 1921 et a été professeur à l'American University et à l'Université de Tufts. Il est aussi à l'origine d'une théorie du comportement humain nommé Dispositif d'Ingénierie Socio-Cognitive, plus connu sous le nom de DISC signifiant : *Dominance, Influence, Steadiness, Compliance* et il est l'inventeur du polygraphe, l'ancêtre du détecteur de mensonge tel qu'on le connaît aujourd'hui. En 1923, faisant référence à son invention, Marston a été appelé « *Lie Meter Inventor* » par les journaux. Un an avant, en 1922, un mandat d'arrêt a été émis pour l'arrestation de Marston. Accusé d'avoir utilisé le courrier pour frauder ainsi que d'avoir dissimulé des biens dans la faillite de sa société de tissus United Dress Goods, il a plaidé non coupable. Bien que les accusations aient finalement été abandonnées en 1924, cet événement a terni sa réputation. Il a dû ensuite enchaîner plusieurs universités comme l'Université Tufts, American University ou encore Université Columbia en raison de sa vie conjugale qui faisait scandale ce qui a définitivement endommagé son crédit. Il poursuit cependant ses recherches et en 1938, il publie un ouvrage qui vulgarise le procédé de son invention, le polygraphe, qui mesure la pression artérielle, et d'autres dispositifs déjà existants, grâce auxquels le volume d'éjection systolique¹⁸⁶ peut être précisément enregistré.

En 1940, Marston est engagé par DC Comics comme consultant après avoir vanté les mérites des comics dans un article intitulé *Don't Laugh at the Comics* publié dans les pages du magazine *Family Circle* et particulièrement apprécié par Max Gaines. Maxwell Charles Gaines, couramment appelé Max Gaines, est un éditeur de comics. Il est considéré comme l'inventeur du comic-book. Il

186 Le volume d'éjection systolique est le volume sanguin éjecté par chaque ventricule par minute.

a édité les premières aventures de certains personnages tels que Flash, Green Lantern ou Wonder Woman. Dans cet article, Marston prônait les vertus éducatives des comics souvent mises de côté par les intellectuels. En 1941, Marston présente à Sheldon Mayer, responsable éditorial de All-American Publications, le concept d'une super-héroïne qui serait une « alternative à toute la violence masculine ». Avant de dévoiler sa véritable identité, il écrit sous le pseudonyme de Charles Moulton. La première apparition du personnage de Wonder Woman date de décembre 1941, dans All Star Comics #8. Suite à son succès, Wonder Woman a son propre comics l'été 1942. Ce personnage est un des piliers de DC comics avec Superman et Batman et l'un des rares personnages à perdurer aussi bien dans le temps.

Si la vie conjugale de William Moulton Marston fait scandale c'est à cause de sa relation polyamoureuse avec Elizabeth Holloway, avocate et psychologue et Olive Byrne, nièce de la célèbre féministe américaine Margaret Sanger. Comme évoqué précédemment au Chapitre I, ces femmes incarnent pour William Moulton Marston des figures de féminisme fortes, il a d'ailleurs dit à son sujet : « Wonder Woman, c'est de la propagande psychologique pour le nouveau type de femmes qui, selon moi, devraient mener le monde ! ». L'influence de son environnement se fait sentir dans la création de son personnage. Par exemple, comme les bracelets d'Olive Byrne, Wonder Woman porte des bracelets dorés qui l'aident à contrôler ses émotions et la protègent des balles. En outre, Marston voulait se battre avec la vérité et on retrouve son invention du polygraphe dans l'accessoire de Wonder Woman, le lasso de la vérité. Le film *My Wonder Woman*, retrace le parcours du créateur de Wonder Woman, on peut voir au travers de ce biopic que le projet de création de ce personnage est très atypique tout comme son créateur. Wonder Woman était un personnage fort dès sa création, empreint de féminisme et de revendication, dès les années 1940, elle tient tête à des hommes, ne se laisse pas faire et donne l'espoir et l'exemple aux lectrices. Elle est forte, indépendante, elle brise les codes et les chaînes de l'imaginaire de la place des femmes. Dans la série télévisée *The New Adventures of Wonder Woman* de 1975 à 1979, les premières paroles du générique en français étaient les suivantes : « Elle ne craint rien ni personne, elle fonce comme un homme ! C'est la justicière interplanétaire. Elle jaillit comme un éclair ».



Illustration 13: Dessin de Wonder Woman - Crédit: Harvard College Library

Après Wonder Woman, de nombreuses super-héroïnes font leur apparition. Cependant, les héroïnes présentes sont souvent de pâles copies de leurs confrères super-héros, pour Amélia Junqua¹⁸⁷, « leurs pendants mineurs et amoindris ». Nous pouvons également noter que les pouvoirs des héroïnes sont souvent inscrits comme moins puissants que ceux des héros. Pour le professeur Gianni Haver « ceux-là n'ont pas de limite : ils s'allongent, s'enflamment où se pétrifient. Les super-pouvoirs des femmes sont plus souvent liés à la télépathie, à des écrans protecteurs : elles retiennent, elles éloignent, elles se confrontent moins », la palme de la discrétion revenant à *Susan Storm*, alias la femme invisible, dans les Quatre Fantastiques. Chez les grandes maisons d'édition DC Comics et Marvel Comics, on retrouve un univers d'auto-référence constant. Il est donc complexe au vu de cette donnée et de la pluralité des personnages déjà établis de créer un tout nouveau personnage. Pour la sociologue Loïse Bilat « ce monopole explique le caractère secondaire des Super-héroïnes. Les "nouvelles" doivent se construire sur un univers de références préexistantes, dont l'écrasante majorité est masculine ».

Nous pouvons noter dans cette catégorie de personnages féminins largement inspirés de personnages masculins préexistants des personnages comme She Hulk¹⁸⁸ ou Miss Hulk en français, cousine du célèbre Bruce Banner (Hulk), Thor Girl¹⁸⁹ alliée du dieu du tonnerre Thor ou plus récemment, en 2015, le nouveau personnage à incarner Thor n'est autre que Jane Foster, docteur et petite amie du précédent Thor. L'auteur du comics, Jason Aaron, s'est exprimé à ce sujet sur le blog *The New York Times' Arts Beat*, « La plupart des nouveaux fans semblent être des femmes et des jeunes filles, ce qui est génial. On voit de plus en plus de comics qui visent cette audience ». Sur le

187 Co-organisatrice, avec Céline Mansanti, d'une journée d'études sur les femmes et la bande dessinée.

188 Sa première apparition est dans *Savage She-Hulk #1* en 1980.

189 Apparue pour la première fois dans *Thor vol. 2 #22* en 2000.

site¹⁹⁰ *lesinrocks.com*, on peut lire à ce sujet, « Thor féminin pète les scores de vente. Les cinq premiers tomes de la nouvelle version battent de 30% les cinq premiers tomes de la précédente, sortis en 2012. C'est près de 20 000 exemplaires de plus par mois ». L'arrivée d'un public féminin permet donc un nouveau rendement et un nouvel intérêt pour les héroïnes.

La sexualisation des personnages

Dès sa création, Wonder Woman était un personnage relativement sexualisé, son costume était léger et n'était pas une armure. Également, nous pouvions y trouver de nombreuses scènes de ligotage, coups de fouets ou fessées. Le créateur de Wonder Woman souhaitait dans ses récits utiliser cet aspect érotique à la fois par son aspect sexuel et pour la métaphore qui en découlait, où l'on voyait une femme attachée mais une fois libérée prête à sauver le monde. Son créateur a dit sur la création du personnage :

« Not even girls want to be girls so long as our feminine archetype lacks force, strength, power. Not wanting to be girls they don't want to be tender, submissive, peaceloving as good women are. Women's strong qualities have become despised because of their weakness. The obvious remedy is to create a feminine character with all the strength of Superman plus all the allure of a good and beautiful woman »

Avec le temps, parcourant les décennies, les costumes du personnage ont changé, parfois plus ou moins sexualisés. Le personnage de Wonder Woman n'en reste pas moins une icône féministe encore importante aujourd'hui.

Cependant, les autres héroïnes après Wonder Woman restent ultra-sexualisées, du moins dans leurs costumes. Par ailleurs, si les super-héros sont avant tout des guerriers amenés à combattre à un moment ou un autre, les tenues qu'ils endossent ne sont pas toujours appropriées à ces futurs combats. Visant à l'origine à attirer un public féminin, c'est un public masculin qui s'y intéresse davantage. En outre, jusque dans les années 1980, il n'apparaissait nulle part ou presque des figures héroïques féminines. Si l'attrait économique ayant pour but d'élargir le public à une audience féminine n'a pas exactement fonctionné, pour Gianni Haver¹⁹¹ :

« si on en croit les éditeurs de l'époque, ça a marché mais pas comme ils

190 « Thor est une femme, mais Marvel est encore Supermacho », [Consulté le 25/04/17]

<http://www.lesinrocks.com/2015/06/20/actualite/thors-est-une-femme-mais-marvel-est-encore-supermacho-11755046/>

191 BILAT Louise, HAVER Gianni, *Le Héros était une femme*, Antipodes, 2011, 268 p.

l'imaginaient : les femmes ne se sont pas massivement mises aux comics, mais les lecteurs masculins ont apprécié l'érotisation que les costumes moulants permettaient ».

Ce phénomène visant à sexualiser les personnages féminins s'est aussi développé au sein de l'univers des jeux vidéo. Le directeur éditorial de Marvel Comics, Axel Alonso a évoqué en 2014, « *it's impossible not to sexualize characters* ». Cette affirmation, lourde de conséquences, vient nous questionner sur la place des femmes dans ces univers.

On peut également noter que, dans des mails personnels qui ont fuité, suite au piratage de Sony en mai 2015, Ike Perlmutter, PDG de Marvel, a qualifié de « désastres » les films ayant eu des mauvais scores au box-office à cause des présences féminines en tête d'affiche, comme suit :

« *Elektra (Marvel) – Very bad idea and the end result was very, very bad, Catwoman (WB/DC) - Catwoman was one of the most important female character within the Batman franchise. This film was a disaster, Supergirl – (DC) Supergirl was one of the most important female super hero in Superman franchise. This Movie came out in 1984 and did \$14 million total domestic with opening weekend of \$5.5 million. Again, another disaster* ».

En se basant sur cet e-mail, nous pouvons en déduire que Marvel et Sony pourraient ne pas être intéressés par les films de super-héros comprenant des personnages féminins en tête d'affiche, à cause des mauvais scores au box-office des films précédents. De plus, on peut noter que pour certains auteurs tel que Eric Delbecque dans *Les super-héros pour les Nuls*,

« les dessinateurs de comics subliment les corps féminins sans tomber dans le machisme ou la vulgarité, ce qui contribue au bout du compte à une valorisation intégrale des femmes, tout aussi bien morale qu'intellectuelle, psychique et physique¹⁹² ».

Pendant, les tenues très près du corps, visant à mettre en avant les atouts féminins, ne sont pas efficaces au combat et ne sont pas des armures. « Le genre super-héroïque est fondé sur le combat, l'affrontement entre les forces du Bien et celles du Mal. C'est un genre par définition assez manichéen et brutal » résume Thierry Groensteen, historien et théoricien de la bande dessinée de la cité internationale de la BD et de l'image à Angoulême. Souvent, dans cet univers brutal, les personnages féminins sont objets de kidnapping. Comme dans les jeux vidéo, cet aspect permet une

192 DELBECQUE Eric, *Les super-héros pour les nuls*, Paris, First, coll. « Pour les Nuls », 2016, 384 p. 183.

trame scénaristique dont le but est, pour le héros, de sauver sa belle, c'est ce que nous pouvons appeler le syndrome « Super-Mario ». Cette trame scénaristique n'est pas sans rappeler celle du célèbre jeu vidéo *Super Mario* où la princesse Peach, archétype de la princesse en détresse, ne cesse de se faire kidnapper par le terrible Bowser.

Cependant, les super-héroïnes ont fait beaucoup de chemin depuis les années 1950. Les séries télévisées telles que *Buffy contre les vampires*, *Xena la guerrière* ou encore les jeux vidéo tels que *Tomb Raider*, *Mirror's Edge*, *Silent Hill*, *Resident Evil*, *The Last Of Us* ou encore *Bayonetta* pour ne citer qu'eux ont su faire ressortir les personnages féminins complexes et travaillés impliquant des héroïnes comme personnages principaux, ces licences ont su faire leur place au sein d'une culture largement masculinisée. Nous pouvons d'ailleurs voir que le célèbre *Tomb Raider*, jeu d'aventure mythique et emblématique, a été imité par la licence *Uncharted*. Les deux personnages sont des chasseurs de trésors mais dans le second jeu, c'est un homme qui est le héros et qui s'inspire donc des aventures de Lara Croft. À ce propos, « On savait que les filles pouvaient s'identifier à des héros masculins – elles n'avaient pas le choix, on sait désormais que cette identification transgenre marche dans les deux sens : les hommes se retrouvent dans une héroïne » notent Loïse Bilat et Gianni Haver dans *Le héros était une femme*.

Récemment au cinéma, deux films de super-héroïnes ont pu mettre en avant des femmes dans le rôle principal *Wonder Woman* sorti en 2017 ou *Captain Marvel* en 2019. Ces films et leur succès au cinéma montrent que la problématique principale n'est pas d'avoir comme personnage principal une femme ou un homme mais d'avoir une bonne réalisation, un bon récit, comme souligné par l'interviewé Juni qui indiquait à la question : « qu'est-ce que tu penses des héroïnes en général, des personnages féminins ? » :

« Ça ne m'intéresse pas du tout de savoir si c'est une fille ou pas et il y a plein de personnages féminins que j'aime mais c'est plus une question de caractère, ou de design, le type d'univers dans lequel le personnage va se trouver, [...] je pense qu'on ne devrait même pas y faire attention en fait, à part si l'histoire se centre vraiment sur ça. »

Aujourd'hui, les personnages de super-héroïnes sont beaucoup plus variés, les auteurs parlent de tout. Comme toujours, suivant l'évolution des mœurs et de l'histoire américaine, aujourd'hui les auteurs de comics s'adaptent et permettent à chaque lecteur de s'identifier à ces personnages. Actuellement, aux États-Unis, de nombreux mouvements militent pour une acceptation du corps et

une image du corps dite positive, il est donc normal de voir naître de nouvelles idoles super-héroïques telle que Faith, une super-héroïne en surpoids sortant du carcan de la culture du corps chez les super-héros. Nous pouvons également citer dans ces évolutions de personnages Ms Marvel, une jeune super-héroïne pakistanaise de confession musulmane *fan* de Captain Marvel ou encore Shade, la première super-héroïne drag queen chez Marvel, dans la catégorie queers, on retrouve également une série Netflix intitulé *Super Drags*.

2. LA SCIENCE MISE EN AVANT

La science dans l'univers des comic-books est largement mise en avant. C'est dans un panel à différents degrés de fiction que nous avons à faire. Nous y retrouverons la vision du futur des années 1960, pleine de promesses et d'avancées technologiques, très largement retranscrite dans le monde des super-héros. Mais aussi tout l'imaginaire lié à l'univers et ses capacités à contenir d'autres formes de vies. Les super-pouvoirs, cette magie imaginaire transporte le lecteur/spectateur au-delà de ce qui est possible. Souvent caractéristique principale de reconnaissance, les super-héros sont régulièrement dotés de super-pouvoirs. Ces capacités extraordinaires permettent aux super-héros de terrasser des monstres, de voler, d'avoir une super-force, etc. Et ainsi, de pouvoir faire face à toute situation nécessitant l'intervention d'un surhomme. Demandons-nous à présent ce que sont ces super-pouvoirs, existent-ils dans notre monde ? Y a-t-il des recherches autour de cela ? Et enfin, existe-t-il des super-héros du monde réel ?

2.1. Hybridité et super-pouvoirs

On peut noter un certain nombre d'événements ou d'objets ayant contribué à la mutation des personnages. Explicables par la science ou paranormaux, ils sont nombreux, imaginatifs et variés. Nous pouvons citer dans cette catégorie : les rayons gamma sur Bruce Banner, l'ayant transformé en Hulk, le jus d'herbe aux feuilles en cœur de Black Panther qui tue ceux qui n'en sont pas dignes, le sérum de super-soldat pour Captain America, le mélange éclairs et produits chimiques qui donne leurs pouvoirs à Barry Allen ou Wally West, deux personnages ayant été Flash, ou encore, le gène facteur X qui définit les mutants des X-Men. Si tous ces phénomènes s'attachent à donner une cause, attachons-nous maintenant à évoquer leur conséquence, les super-pouvoirs.

Exosquelette, implant, jet pack ou super-laser sont de nombreux atouts technologiques qui améliorent l'Homme, mais comme nous allons le voir, le corps humain est à lui seul une vraie

machine. Historiquement, l'évolution de l'homme se distinguant de l'animal s'est effectuée principalement autour de la technique et de la transmission. Ces deux facteurs n'ont cependant pas été les seuls facteurs de distinction dans la nature. À l'inverse de nombreuses espèces recouvrant le règne animal, l'être humain ne se définit pas comme particulièrement puissant, rapide ou féroce. Au sein des super-prédateurs, l'Homme se distingue par une intelligence et une transmission lui permettant, grâce à sa technique, d'être en tête de ce règne animal. Mais le réel pouvoir que nous a donné l'évolution, c'est l'endurance. L'endurance est, certes, un pouvoir qui n'est pas tout de suite remarquable, mais qui est un véritable avantage. Dans l'article *Endurance running and the evolution of Homo*¹⁹³, les chercheurs Dennis M. Bramble et Daniel E. Lieberman mettent en avant les performances concernant la course d'endurance notamment chez les humains,

« Judged by several criteria, humans perform remarkably well at endurance running, thanks to a diverse array of features, many of which leave traces in the skeleton. The fossil evidence of these features suggests that endurance running is a derived capability of the genus Homo, originating about 2 million years ago, and may have been instrumental in the evolution of the human body form. »

On peut noter lors de la préhistoire que nos ancêtres étaient des chasseurs-cueilleurs très entraînés à parcourir de très longues distances afin de traquer n'importe quelle proie sur plusieurs kilomètres, jusqu'à ce qu'elle tombe de fatigue. Cette technique de chasse dite de « chasse à l'épuisement » est toujours utilisée, notamment par le peuple Sâñ qui possède la plus grande variabilité génétique chez Homo Sapiens, et qui est probablement à l'origine de l'Homme moderne. De nombreuses espèces animales le distancent rapidement, mais ce n'est que pour un temps, car elles finissent par perdre la course, essoufflées. La sudation est présente à différents niveaux chez l'ensemble des mammifères. Sa particularité permet à l'Homme une meilleure thermorégulation.

« However, although humans are comparatively poor sprinters, they also engage in a different type of running, endurance running (ER), defined as running many kilometres over extended time periods using aerobic metabolism. Although not extensively studied in non-humans, ER is unique to humans among primates, and uncommon among quadrupedal mammals other than social carnivores (such as dogs and hyenas) and migratory ungulates

193 « *Endurance running and the evolution of Homo* » par Dennis M. Bramble et Daniel E. Lieberman, Nature, vol 432, 2004. [Consulté le 06/04/2021] <https://scholar.harvard.edu/dlieberman/publications/endurance-running-and-evolution-homo>

(such as wildebeest and horses). »

La plupart des animaux, eux halètent. Haleter est efficace sur des moyennes distances. La sueur, les muscles et certains tendons permettent de tenir les longues distances mais également de pouvoir scruter l'environnement tout en restant stables sur nos jambes ce qui facilite la traque. Les attaques répétitives et la traque font donc de l'endurance le super-pouvoir de l'Homme. L'endurance nous distingue, déjà à la préhistoire grâce au grand taux de réussite qu'apportait cette capacité. Bien que l'endurance soit représentée chez certains super-héros comme Superman, Thor, Captain America mais également chez Black Panther pour ne citer qu'eux, de nombreuses autres qualités super-héroïques y sont également présentes. Et pour cause, si les super-héros fascinent autant, c'est essentiellement grâce à leurs super-pouvoirs les distinguant des autres types de héros. En allant au cinéma ou en lisant un comic-book de super-héros, le spectateur, le lecteur s'imagine, le temps d'un film, la perspective d'avoir des super-pouvoirs à son tour. C'est cet imaginaire qui fait rêver.

Des individus ayant des super-pouvoirs

On associe facilement certaines capacités hors normes à des super-pouvoirs. Certains êtres humains sont dotés de réels « super-pouvoirs ». Leurs capacités hors du commun nous rappellent que notre corps est encore une énigme et qu'il peut encore nous surprendre. Les populations humaines, sur la base de leurs capacités génétiques, possèdent des points faibles et des points forts. Il existe chez certains individus des points faibles, qui semblent être devenus des super-pouvoirs comme le fait de ne pas sentir la douleur, qui est en fait une mauvaise connexion entre l'information de la douleur et la traduction physique de celle-ci. La douleur est un avantage évolutif, c'est une information permettant la survie de l'individu. Les personnes qui en sont dépourvues sont condamnées à vivre dans une bulle et à faire des tests réguliers. Mais ce n'est pas tout, certains êtres humains peuvent développer leurs sens de manière volontaire et jusqu'à des niveaux extraordinaires.

Ces personnes uniques peuvent être apparentées à des super-héros du monde réel. Souvent médiatisées, ces personnes ont rapidement fait le tour du monde, ce qui souligne une réelle fascination pour les super-pouvoirs, en voici quelques exemples. Kim Peak est l'homme qui a inspiré le personnage Raymond Babbit joué par Dustin Hoffman dans le film *Rain Man*¹⁹⁴. Sa capacité spéciale est qu'il peut lire deux pages d'un livre ouvert au même moment. Chacun de ses yeux lui sert en même temps, un œil lit une page tandis que l'autre œil en lit une autre. En plus de

194 *Rain Man* est un film réalisé par Barry Levinson, sorti en 1988.

pouvoir lire très rapidement, Kim Peak retient également tout ce qu'il apprend. En étant souvent à la librairie avec son père, il a pu apprendre de nombreuses encyclopédies ainsi que des cartes. Mais Kim Peak n'est pas le seul super-cerveau de cette liste. Arold Williams pouvait, lui, parler cinquante-huit langues différentes.

Certains individus ont également su mettre à profit un handicap comme ça a été le cas pour Ben Underwood. Il n'avait que trois ans lorsqu'il s'est fait retirer les yeux à cause d'un cancer de la rétine. Suite à cette opération, il a dû réapprendre à percevoir le monde qui l'entourait. Pour ça, il a eu recours à une technique bien particulière qu'est l'écholocalisation. C'est un système de repérage utilisé par les dauphins ou les chauves-souris. Chez les chauves-souris, ce système leur permet de s'adapter aux conditions nocturnes, ainsi que lors de la chasse ou des déplacements en terrain inconnu. L'écholocalisation de Ben Underwood est similaire à celle utilisée par les chauves-souris ; en effet, il émettait des sons en tapant sa langue ou sa canne et écoutait leurs échos afin de percevoir le monde qui l'entourait. Ce jeune surdoué arrivait grâce à cette technique à faire du vélo ou du basket. Sa capacité à se repérer malgré sa cécité n'est pas sans rappeler le super-héros Daredevil.

D'autres ont également su nourrir le fantasme jusqu'à avoir un véritable surnom de super-héros comme Yu tang lin alias « Magnetize-man ». Cet homme a la capacité d'attirer le métal grâce à sa peau et a réussi à tirer une voiture à l'aide de ses capacités. Il ne crée pas de champ magnétique pour attirer le métal, en effet, c'est sa peau qui montre un niveau extrême de friction. Cette capacité est d'ordre génétique car ses petits-enfants sont dotés du même syndrome. « Flexible man » ou Daniel Brosnismith détient, lui, sept records mondiaux, il a notamment remporté le record de l'homme qui rentre le plus rapidement dans une camisole de force et est même capable de traverser une raquette de tennis. Enfin, « Das Uber boy », né en Allemagne en 1999, est un bébé né extrêmement musclé. À l'âge de quatre ans, il avait six fois la taille d'un enfant normal. Cet enfant n'était pas le fruit d'une expérience ou d'une mutation, l'enfant avait en fait un taux insuffisant de niostanine, une protéine qui limite la croissance musculaire. Les éleveurs restreignent déjà cette protéine chez les animaux afin de les rendre plus dodus. Tous ces individus réels possèdent, comme nous avons pu le voir, de véritables capacités hors normes.

La recherche financée autour des super-pouvoirs

Dans le cadre de la recherche de super-pouvoirs et de surhommes, des recherches concrètes ont été financées et menées par le gouvernement américain et plus précisément par l'agence de renseignement : Central Intelligence Agency aussi appelée CIA.

Le gouvernement américain a développé des expériences médicales dans le but de gagner la Guerre froide face au bloc soviétique. Les techniques qui étaient développées visaient le contrôle mental des individus. En effet, après des témoignages de soldats américains lors de la Guerre de Corée évoquant la modification du comportement de prisonniers américains en utilisant de la manipulation mentale, les États-Unis soupçonnent la Chine et l'URSS d'avoir des procédés nouveaux et décident de rentrer dans cette nouvelle course scientifique. Différents programmes ont été mis en place par l'agence de renseignement dont le projet « MK-Ultra » et le projet « Star Gate ». Ces projets étaient tenus top-secrets et sont aujourd'hui dévoilés grâce à la déclassification des dossiers.

Le projet « MK-Ultra » a été dévoilé en 1975 et a duré de 1950 à 1970. Ce projet comportait une centaine de sous-projets. Les expériences étaient menées avec des traitements expérimentaux, du lavage de cerveau, l'administration d'électrochocs ou encore de longues périodes de sommeil provoqué. Le but était d'effacer la mémoire d'un individu pour en recréer une. L'agence de renseignement pensait à cette époque qu'en utilisant des procédés chimiques et psychiques, elle réussirait à contrôler des individus. Ces expériences étaient d'abord effectuées sur des prisonniers puis proposées à des volontaires contre rémunération jusqu'à ce que des patients soient des cobayes sans leur consentement.

Des institutions comme les hôpitaux et les universités ont eu du temps et des budgets alloués pour effectuer ces recherches. Différentes drogues comme le LSD, la psilocybine et la mescaline ont été utilisées afin d'induire certains comportements chez les individus, soldats comme civils. Étant donné que ces programmes étaient illégaux et top-secret, l'agence a mis en place une société-écran pour obtenir des financements nommés « *Society for the investigation of human ecology* » hébergée par une université américaine. Ces techniques alternatives avaient pour but de faire la guerre avec l'appui de la manipulation mentale, de créer des agents dormants, des super-agents secrets. Les enjeux étaient de pouvoir protéger des informations en reprogrammant les individus avec des techniques d'hypnose, si un agent était capturé, il pouvait être « éteint » à distance comme on le retrouve dans la science-fiction.

Le projet « Star Gate » a également été développé par la CIA durant la Guerre froide. Comme le programme précédemment cité, le programme « Star Gate » visait, dans le cadre de l'espionnage, à créer un espion avec des « super-pouvoirs ». Ici, le super-pouvoir concerné est la « vision à distance » pour créer un commando psychique.

La CIA a organisé des auditions de toutes les personnes ayant des pouvoirs psychiques. C'est la vision à distance qui intéressait le plus l'armée. C'est alors que Joseph McMoneagle s'est fait remarquer en prétendant avoir des visions et être capable de prédire certains événements. Il a participé à des expériences dans un commando de voyants et est devenu un expert dans son domaine aux yeux de l'agence de renseignement. L'une des missions qui lui ont été confiées était de deviner ce qu'il se passait dans un bâtiment Soviétique. Il a indiqué qu'il voyait dans sa projection la construction d'un sous-marin et il s'est avéré qu'il avait raison. En 1984, il a obtenu une médaille militaire de haut rang et a arrêté le programme. Il a également été suspecté d'être un agent double. La CIA a engagé des experts pour étudier les résultats des voyants participants. Les résultats des rapports indiquent que les expériences étaient davantage des échecs que des réussites. En 1995, le programme est arrêté après 25 ans, et a coûté 25 millions de dollars américains.

Concernant le projet MK-Ultra, la mise en lumière de ces faits commence avec Jack Anderson, un journaliste du Washington Post qui a écrit une série d'articles nommés « *Project MKULTRA the CIA's program of research in behavioral modification* ». Ces publications ont entraîné une enquête sénatoriale en 1977 qui a dévoilé les nombreuses expériences évoquées plus haut. On y découvre également que les victimes de ces expériences étaient souvent en détresse sociale. Les résultats et l'enquête sénatoriale ont finalement démontré que ces expériences n'étaient pas concluantes. Au début des années 1970, de nombreux documents ont été détruits. Depuis 1975, le programme est fermé.

Au Canada, en 1960 des témoignages émergent sur le Docteur Donald Ewen Cameron travaillant à l'institut Allan Memorial Institute. L'établissement avait une réputation fiable sur ses recherches autour de la psychiatrie jusqu'à ce qu'un article du magazine *New York Times* dénonce les différentes expériences menées dans cet hôpital. Cependant il a fallu attendre les années 1980 au Canada pour que ces révélations soient rendues officielles. Ce n'est qu'en 1995 que Bill Clinton, dans un discours politique, a évoqué le fait que des citoyens américains avaient été victimes d'expériences.

Aujourd'hui, de nombreuses séries sur Netflix évoquent ces projets secrets dont *Stranger Things*¹⁹⁵ ou *Wormwood*. Les données déclassifiées sont souvent noircies, il est donc très compliqué de pouvoir discerner la vérité. Les nombreuses zones d'ombre de ces programmes sont génératrices de théories du complot sur Internet. Et si ces projets avaient été remplacés ou continuaient sur

195 « "Stranger Things": le projet secret de la CIA qui a inspiré la série Netflix » [Consulté le 29/09/20]
<https://www.franceinter.fr/histoire/mk-ultra-le-projet-secret-de-la-cia-qui-a-inspire-stranger-things>

d'autres capacités ? Cependant, malgré le peu de sources sur les contenus qui sont sélectionnés pour être déclassifiés, le fait que l'armée américaine se soit penchée sur ces programmes apporte de nouveaux questionnements sur la place et l'utilisation des super-pouvoirs. Par ailleurs, les budgets et recherches investis sur ces programmes restent une réalité sur la recherche de super-pouvoirs au 21^{ème} siècle.

2.2. Technomagie

« Qui connaît l'art d'impressionner l'imagination des foules connaît aussi l'art de les gouverner. »

- Gustave Le Bon, *Psychologie des foules*¹⁹⁶

L'univers des super-héros dans ses différents aspects scénaristiques met en scène une part de magie dans un monde de raison. Comme le mentionne Serge Moscovici dans *L'âge des foules* :

« Séduire, c'est transporter la foule d'un univers de raison dans un univers d'imagination, où la toute-puissance des idées et des paroles éveille des souvenirs en cascade, inspire des sentiments forts¹⁹⁷. »

Ce mécanisme permet de charmer les spectateurs grâce à son apport fantastique. Depuis toujours, la magie et l'illusion font rêver les foules. Différentes capacités présentes dans ces spectacles sont également présentées chez les super-héros. La télékinésie, la lévitation, la force surhumaine, etc., sont aujourd'hui remises au goût du jour dans l'univers super-héroïque, au travers des super-pouvoirs. La magie a su, à travers le temps, évoluer sous différents aspects. Selon l'historien Robert Muchembled, dans *Magie et sorcellerie en Europe du Moyen âge à nos jours*,

« La magie est de tous les temps. Depuis le début de l'humanité, elle suit les pas des hommes sur tous les continents. À l'ombre des religions, en leur sein parfois, plus souvent en vive concurrence avec elles, elle transporte une part du sacré, du transcendant, de ce qui dépasse l'être mortel, pour lui parler du surnaturel et pour lui laisser la certitude, l'espoir ou l'illusion de pouvoir agir efficacement sur le monde invisible. »

À l'époque de l'Égypte ancienne, la magie servait aussi bien le pharaon que le paysan, tous

196 LE BON Gustave, *Psychologie des foules*, Presses universitaires de France, 9^{ème} édition, 2013, p. 73.

197 MOSCOVICI Serge, *L'âge des foules : un traité historique de psychologie des masses*, Editions Complexe, 1985, p. 191.

utilisaient la magie contre la malchance, la peur et afin d'alimenter leurs espoirs dans la vie quotidienne¹⁹⁸. Aujourd'hui, la magie présente dans les œuvres de super-héros s'apparente à surpasser la peur et alimenter l'espoir. Les rêves de pouvoir voler ou disparaître sont remis au goût du jour dans une nouvelle forme d'imaginaire de l'illusion que sont les super-héros, dont les mises en scène se veulent toujours améliorées, notamment par les effets spéciaux au cinéma.

Dans sa vision d'amélioration de la planète Terre et de ses habitants, le super-héros croit au progrès. Le premier super-héros, Superman, vient à l'origine d'une planète bien plus avancée que la nôtre et il n'est que le précurseur d'une longue lignée de personnages de science-fiction mettant en avant des technologies inconnues, des canons-lasers aux robots tueurs. Les comics permettent, dans leurs récits, une mise en images d'un imaginaire futuriste. Comme le souligne Xavier Fournier dans *Super-héros : l'Envers du costume* :

« Dans toute super-équipe qui se respecte, il y a un scientifique [...] comprenez un personnage capable de se mouvoir dans les lois physiques qui gouvernent l'univers. Plutôt que de s'en tenir au niveau actuel et réel des sciences telles que nous les connaissons [...] aucun de ces héros-là ne fait jamais de référence à la "vraie" technologie, aucun n'est montré en train de changer une ampoule ou de dépanner une voiture mais tous sont capables de vous fabriquer un canon-laser¹⁹⁹. »

Dans l'univers des comics, il est rare de voir un personnage effectuer des tâches du quotidien, bien qu'ils soient tous capables d'expliquer et de justifier la science-fiction. Se met en place autour du personnage une forme d'imaginaire du scientifique futuriste, image qui serait sûrement démystifiée si celui-ci se cantonnait à des tâches plus classiques. Si la technologie dans ces récits permet de nombreux avantages, comme on peut le voir chez des personnages comme Batman, elle s'est vu également poser certains problèmes. Comme évoqué par le psychologue Florian Houssier, dans *Iron Man ou l'homme et son pouvoir : une quête identitaire*, il arrive que le super-héros, malgré sa toute-puissance devienne dépendant de sa capacité. Ici, Florian Houssier évoque cette problématique en s'appuyant sur le personnage d'Iron Man :

« Au départ, Stark invente un circuit électronique source d'énergie pour recharger son cœur comme une batterie, au point qu'à chaque fois qu'il

198 « La magie en Égypte antique » [Consulté le 05/04/17]

<http://www.aether.be/magie-et-occultisme-fr/213-magie-en-egypte-antique-fr>

199 FOURNIER Xavier, *Super-héros, l'Envers du costume*, Paris, Fantask, coll. « Super héros : l'Envers du costume », 2016, p. 65.

sent son cœur faillir, il lui est indispensable de trouver une prise électrique pour recharger son armure. Cette relation d'interdépendance homme-machine, à la vie à la mort, laisse progressivement entrevoir un paradoxe : l'armure enferme l'hôte qu'elle protège²⁰⁰. »

C'est en effet un réel paradoxe ici, l'homme qui utilisait l'armure comme support est devenu dépendant de celle-ci. On en arrive d'ailleurs à se demander que serait Tony Stark sans son armure légendaire ? C'est ici, une question sur l'identité même du personnage qui se met en place. Cette super-armure est donc, avec le temps, devenue un « super-problème », une dépendance pour le héros. Comme l'évoque Florian Houssier,

« En témoigne notamment l'épisode durant lequel la batterie alimentant Iron Man atteint un niveau si bas que Tony Stark fait une attaque cardiaque. Il parvient à recharger son armure suffisamment rapidement pour ne pas succomber, mais reste néanmoins enfermé à l'intérieur de la gangue métallique pendant plusieurs semaines²⁰¹. »

Tout en bénéficiant d'une toute-puissance due à son armure, le personnage se voit également prisonnier de celle-ci. Tout au long de l'évolution du récit, la machine se perfectionne, si bien que l'inventeur en fait un clone robot visant à tromper un de ses ennemis. Lors d'un conflit, le clone se rebelle et dit à Iron Man : « je suis mécaniquement parfait tandis que tu n'es qu'un homme au cœur malade. J'ai tous tes talents et aucune de tes faiblesses », mettant une fois de plus en avant que la machine ait dépassé l'Homme. Ici, la problématique de l'homme augmenté, dépassé par la machine n'est pas sans rappeler le transhumanisme qui, aujourd'hui, fait débat dans la communauté scientifique.

2.3. Science-fiction imaginaire

La définition de la science-fiction est la suivante : « Genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espaces-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes. » En s'appuyant sur cette définition, nous pouvons confirmer que le genre super-héroïque entre dans la catégorie du genre de science-fiction. De nombreux personnages tels que Iron Man, Docteur Strange ou encore le surfeur d'argent possèdent des caractéristiques physiques ou scénaristiques

200 HOUSIER Florian, *Iron Man ou l'homme et son pouvoir : une quête identitaire*, Le Carnet PSY 2017/1 (N° 204), p. 32.

201 *Ibid.*, 33.

entrant dans cette catégorie. Mais alors d'où vient cette branche de la science-fiction de l'univers des super-héros ?

L'univers de science-fiction présent dans les aventures de super-héros est propre à notre évolution culturelle. Par ailleurs, si la science-fiction avait déjà de grandes ambitions bien avant que des prouesses technologiques nous permettent de rentrer dans une véritable conquête spatiale, la fascination pour notre univers étendu est devenue un phantasme collectif auquel de nombreux auteurs voulaient ajouter leur créativité. Cette période dans l'ère des comics fait partie de l'Âge d'argent, comprise entre 1956 et 1970. C'est une période importante dans notre culture, étant charnière dans l'évolution de la conquête spatiale. On lui doit notamment trois événements majeurs :

- 6 octobre 1957 : le premier vol spatial orbital de l'Histoire par le satellite soviétique Spoutnik 1 ;
- 12 avril 1961 : le premier vol habité par un être humain avec le vol orbital du Soviétique Youri Gagarine ;
- 20 juillet 1969 : Neil Armstrong, premier astronaute à marcher sur la Lune.

Ces trois événements majeurs de notre histoire ont ouvert la voie à d'innombrables possibilités dans ce qu'on pensait possible et réalisable à notre échelle. L'univers de la science-fiction a largement pu surfer sur ces possibilités scénaristiques nouvelles et les aventures de super-héros dans les comics vont prendre une toute nouvelle dimension. Extraterrestres, vaisseaux spatiaux, voyages entre des planètes ou des galaxies, tout est possible et imaginable et cette créativité se fait sentir aussi bien dans les scénarios que dans la création et le développement des personnages.

2.4. Voyage au cœur de la super-ville

Dans le monde des super-héros, la ville est un emblème, elle est au centre de toutes les actions. C'est une véritable jungle urbaine au service du monde super-héroïque. Par essence, les comic-books sont une bande dessinée urbaine. La ville permet aux héros de se déplacer facilement, il serait par exemple compliqué pour Spider-Man de tisser des toiles sans buildings pour s'y déplacer. Les villes imaginaires de Métropolis et Gotham City sont largement représentées dans leurs univers respectifs, à savoir celui du personnage de Superman et celui de Batman, les deux héros sont véritablement reconnus pour veiller sur leurs villes.

La géographie et la bande dessinée sont connexes. Différents thèmes²⁰² sont abordés sur le sujet, une thèse de doctorat en géographie a notamment été soutenue en 2010 sur « L'espace dans la bande dessinée²⁰³. » Dans un travail de compréhension des lieux proposés, nous pouvons aisément citer la célèbre bande dessinée franco-belge créée en 1959 : *Astérix*. Lorsque celle-ci nous invite à situer la Gaule sur la carte : « en 52 av. J.-C., toute la Gaule est envahie par les Romains. Toute ? Non. Car un village d'irréductibles Gaulois résiste toujours à l'envahisseur ». Cependant, il est impossible de situer avec précision Alésia : « Alésia ? Connais pas Alésia ! Je ne sais pas où se trouve Alésia ! Personne ne sait où se trouve Alésia²⁰⁴ ! » Si aujourd'hui les débats sur la localisation d'Alésia sont clos, ce n'a pas toujours été le cas. En effet, avant que la communauté scientifique internationale s'accorde sur le fait qu'Alésia était dans le département de la Côte-d'Or en région Bourgogne-Franche-Comté, suite à une inadéquation du site avec un texte césarien, Alésia se voit dans cette polémique émerger à différents endroits, tels que Salins, (1952) ou Syam-Chaux-des-Crotenay également dans le département du Jura, (1962).

Métropolis, la ville lumière

À l'instar d'Alésia, Métropolis, la ville imaginaire, n'est pas toujours située au même endroit. Métropolis figure dans *Action comic-book n°16* en 1939. Cependant, Superman apparaît dans *Action Comics n°1*, ce qui indique que la ville de Métropolis arrive quinze comic-books avant de devenir un emblème du canon de Superman. Dans *Superman #2*, c'est dans l'état américain de New York qu'elle est située, ce qui en fait la référence la plus ancienne et spécifique localisation. Dans le comic-book, l'envoi d'un télégramme est adressé à « Métropolis N.Y. » ce qui appuie l'emplacement de Métropolis à New York. Dans les années 1940, Métropolis est indiquée comme étant à Manhattan pour ensuite être déplacée dans le Delaware. Comme de nombreuses villes présentes dans l'univers des comic-books, sa localisation a beaucoup varié, mais elle reste décrite comme une « grande ville de la côte Est » des États-Unis. Différentes villes se positionnent dans un fort ancrage territorial. La manière dont le lecteur, spectateur vit la super-ville est une géographie sensible aussi bien dans la ville et ses ambiances que dans ses dimensions imaginaires.

La ville peut être, dans cet univers, attractive comme la ville de Superman, Métropolis, qui représente « l'urbaphilie²⁰⁵ », ou bien répulsive comme la ville de Batman, Gotham City, qui

202 Le laboratoire Junior Sciences Dessinées a organisé, le 18 septembre 2013, une journée d'études intitulée « Ville et bande dessinée », avec Benoît Peeters comme invité.

203 Julien Champigny, à l'Université Paris 7, sous la direction de Christian Grataloup.

204 Chef Abraracourcix, est le chef du village gaulois.

205 Aymeric Landot présente et poursuit, ici, son billet : Aymeric Landot, 2013, « De Métropolis à Gotham City, quand la ville génère la bande dessinée », carnet de recherches Sciences Dessinées, 13 octobre 2013.

représente « l'urbaphobie », qui sont deux approches manichéennes de la ville. La ville de Métropolis est représentée comme une ville florissante et postmoderne, lorsqu'on voit Superman au premier plan, Métropolis est toujours symbolisée comme lumineuse et plus souvent représentée de jour, elle est à l'image de son héros. Le renouveau urbain largement représenté n'est pas sans rappeler la grande ville pensée par l'École de Chicago²⁰⁶.

Gotham City, la ville de l'ombre

À son opposé, Gotham City est une « ville sombre et stupéfiante²⁰⁷ », elle correspond à un paysage urbain particulier. Souvent représentée de nuit, c'est une ville rongée par la pègre et le crime, inspirée de New York ou du Chicago du temps de la prohibition. Gotham City vit dans l'ombre, jusque dans ses souterrains la ville baigne dans la corruption. Gotham City absorbe toute lumière, c'est un trou noir dans lequel ne peut survivre qu'une chauve-souris. Ce paysage urbain particulier influe largement sur le comportement des individus présents dans la ville et notamment sur Batman lui-même, tel qu'il le dit lui-même « *I'm Vengeance... I'm the Night... I am Batman!*²⁰⁸ ». Batman « est » la nuit, car Gotham City vit véritablement dans un paysage urbain nocturne, la violence instaurée dans Gotham City amène le héros à se positionner sur un même niveau de violence. L'interaction entre les individus et la société et culture présentes dans Gotham City détermine les différents modèles²⁰⁹ de vie et les rapports sociaux. La prise en compte de l'environnement de cette ville et la prise de décisions des individus amènent à l'idée de capital social. Le comportement présent dans Gotham City est très différent d'un modèle présent en campagne par exemple. Les interactions des habitants de cette ville sont définies tel que le propose le psycho-philosophe John Dewey comme « forme d'interférence transformatrice entre l'intérieur et l'extérieur, entre l'organisme et son environnement, entre l'individu et la société ». C'est donc dans un processus d'unification dans lequel l'individu et la société, ici Gotham City n'existent plus séparément.

Le célèbre asile de Gotham City, Arkham, symbolise un lieu de folie, l'asile devient le lieu de création des fous et autres criminels et invite le lecteur à plonger dans une nouvelle dimension plus sombre encore que la ville. De plus, le comportement des criminels s'adapte à la ville de Gotham

206 Née au sein du département d'anthropologie et de sociologie, l'école dite de l'« écologie urbaine » a connu son apogée au cours des décennies 1920-1930.

207 « Gotham City : une ville sombre et stupéfiante », par Pierre Tardy, [Consulté le 04/05/17]
<https://www.urbanews.fr/2012/04/29/20605-gotham-city-une-ville-sombre-et-stupefiante/>

208 « Je suis vengeance ... Je suis la nuit ... Je suis Batman! ».

209 Aussi appelé : « Pattern ».

City et ils sortent de l'ordinaire des super-vilains classiques. Dans *Batman Begins*²¹⁰, Ra's al Ghul²¹¹, un écoterroriste, évoque le fait de détruire Gotham City dans le but de « la sauver ». Ses motivations sont basées sur une volonté de créer un monde équilibré en passant par le terrorisme ou l'assassinat. Gotham City étant l'image moderne de Constantinople²¹² dans son niveau de décadence, c'est ce qui amène Ra's al Ghul à vouloir éradiquer la ville. Nous pouvons notamment voir ce phénomène lorsqu'il dit lui-même sur cette ville :

« Comme Constantinople ou Rome, par le passé... elle a développé le terreau de la souffrance et de l'injustice. Elle ne peut plus être sauvée et doit être achevée. Voilà la mission la plus importante de la Ligue des ombres. Délinquance, désespoir... Ce n'est pas une vie pour l'homme²¹³ » ; « La Ligue des ombres endigue la corruption depuis des millénaires. Nous avons pillé Rome, empli des navires de rats empestés, incendié Londres... Dès qu'une civilisation tombe en décadence, nous la neutralisons. Gotham City peut être sauvée²¹⁴ ».

Nous pouvons voir ici une figure expéditive de la justice divine en y voyant un parallèle avec Sodom et Gomorrhe. Selon Aymeric Landot²¹⁵ dans « *De Métropolis à Gotham City, quand la ville génère la bande dessinée* » :

« De l'urbaphobie à l'urbaphilie s'égraine tout un gradient de représentations faisant en quelque sorte de chaque comic-book une fractale de l'urbain. De ce riche éventail, Gotham City et Métropolis semblent être les bornes, esquissant deux idées contradictoires (et pourtant souvent concomitantes) d'un paysage urbain en constante évolution²¹⁶ ».

Ces deux perspectives très différentes soutiennent largement leurs récits et apportent une nouvelle facette du héros comme celle du protecteur de sa ville.

210 *Batman Begins* ou *Batman : Le Commencement* est un film américano-britannique réalisé par Christopher Nolan, sorti en juin 2005.

211 Ra's al Ghul est un des vilains de l'univers de Batman. Il apparaît pour la première fois en juin 1971 dans le *Batman* numéro 232 : « *Daughter of the Demon* » ou « *La fille du démon* ».

212 L'empire de Constantinople, autrefois synonyme de civilisation brillante, fut considérablement dégradé lors des siècles précédents sa chute. Lors de la prise de la ville par les troupes ottomanes, les annales qui évoquent cet empire narrent des trahisons, des gouvernants corrompus et des crimes imprégnés de querelles théologiques.

213 *Batman Begins* : 00:37:22 --> 00:37:25.

214 *Batman Begins* : 01:46:08 --> 01:46:25.

215 Aymeric Landot est professeur agrégé d'histoire.

216 LANDOT Aymeric, 2013, « *De Métropolis à Gotham City, quand la ville génère la bande dessinée* », *Carnet de recherches Sciences Dessinées*, 13 octobre 2013.

La ville est également représentée dans les comic-books, les mangas et dans de nombreuses bandes dessinées comme un lieu de violence et de guerre. En tant que citoyen, dans cet univers, choisir entre Métropolis ou Gotham City c'est prendre le risque de s'exposer à des dangers mortels. Gotham City est une ville envahie par la pègre et le crime mais les super-vilains de Métropolis sont à un niveau de puissance égale à celle de Superman, la possibilité d'extraterrestres tueurs n'est pas négligeable, ce qui fait de Métropolis une ville de tous les dangers, au même titre que Gotham City. L'ensemble de la représentation graphique spatiale et paysagère est là pour créer une « ambiance » particulière. Une série télévisée nommée *Powerless* évoque la position des citoyens n'ayant pas de super-pouvoirs. Son personnage principal est Emily Locke, une jeune femme travaillant pour une compagnie d'assurance aux États-Unis, ayant pour but de traiter les problèmes survenus lors des interventions des super-héros notamment pour les civils. Ce point de vue est rarement évoqué dans l'univers super-héroïque souvent centré exclusivement sur ses super-héros, pourtant les dégâts causés par ceux-ci ne sont pas sans importance.

Récemment, le film *Captain America, Civil War*, adapté de la série de comic-books *Civil War*, aborde cette question de destruction. La série de comic-books²¹⁷ de sept épisodes est une série en *crossover*²¹⁸, de nombreuses répercussions feront suite à cet événement dans l'univers de Marvel. *Civil War* est véritablement une guerre entre les super-héros. Il est intéressant ici de voir comment les auteurs traduisent un imaginaire s'attachant beaucoup plus à la présence de règles, de codes, et désunifiant le polythéisme de l'univers super-héroïque. Ce qui est révélateur ici, c'est de voir que les sauveurs que sont les super-héros sont aussi perçus comme incontrôlables et dangereux pour la collectivité. L'image du super-héros fondamentalement bon, incapable de causer de tort, connue dans la naissance des comic-books laisse place à des personnages plus humains, capables du meilleur comme du pire.

Dans le comic-book, après la catastrophe causée par Hulk à Las Vegas, l'attaque du Manoir des Vengeurs et la guerre secrète de Nick Fury, la peur est très présente envers les super-héros, ce qui crée un climat de tension. Dans le film *Captain America, Civil War*, cette guerre fait suite à un événement où un groupe de super-héros intervient face à un groupe de terroristes armés. Durant l'événement, un immeuble comprenant des civils est touché et de nombreux civils vont alors perdre la vie. Dans ces deux cas de figure, l'événement amène le gouvernement à vouloir instaurer une loi pour les super-héros afin de pouvoir les contrôler, connaître leurs identités et éviter ce genre de dommages collatéraux. Cette loi de recensement des surhommes impose aux individus possédant

217 Créée par Mark Millar, éditée par Marvel Comics, publiée entre 2006 et 2007.

218 Différents personnages de séries indépendantes vont se rencontrer.

des super-pouvoirs ou portant un masque dans le but de protéger les citoyens, de révéler leurs identités auprès des autorités pour que celles-ci puissent contrôler leurs activités. Tandis qu'une partie des super-héros adhère volontiers à la demande du gouvernement, une autre s'inquiète pour ses libertés individuelles de décision et s'oppose à cette loi. En effet, ces héros protestent le fait d'intervenir sur des événements choisis par le gouvernement ou par la menace due à la révélation de leurs identités. Ce qui va entraîner un combat titanesque opposant deux factions extrêmement puissantes représentées par des super-héros emblématiques de l'univers de Marvel Comics. Ceux qui sont favorables à la loi se rangent du côté de Iron Man et ceux qui y sont défavorables vont se ranger derrière Captain America. La campagne de publicité pour le film incitait largement le spectateur à prendre position avec des titres comme : « dans quel camp êtes-vous ? » Cependant, en voyant le film, il est impossible pour le spectateur de prendre position car on voit des individus qui ne sont pas d'accord sur la forme, mais qui dans le fond partagent les mêmes intérêts, fondamentalement ils ont tous pour but de sauver les innocents. La question du fond, c'est une question fallacieuse parce que les prémisses de la question sont erronées. De plus, le questionnement s'attache plus au comic-book de référence qu'au film car dans le film on parle véritablement de management des personnages alors que le comic-book évoque un recensement des individus les amenant à dévoiler leurs identités secrètes. Cette question est en fait un marketing viral dont la place sur les réseaux est très présente et incite avec un *hashtag* à ce que les individus y fassent référence sur les réseaux sociaux.

En ce qui concerne le traitement de la ville dans cette problématique, nous pouvons voir que c'est environ cinq mille super-héros et super-vilains qui se partagent la côte-est des États-Unis et dont la plupart sont à New York. On peut noter différents sites regroupant des super-héros de New York dont le manoir Sanctum Sanctorum de Docteur Strange à Greenwich Village, le manoir des Avengers sur la Cinquième Avenue, le Baxter Building à Manhattan qui est la base des Quatre Fantastiques, les égouts de Manhattan qui sont le domaine des Morlocks, des mutants SDF, Hell's Kitchen qui est le quartier de Daredevil, Times Square, occupé par le démon Shuma-Gorath ou encore Forest Hills dans le Queens qui est le quartier de Spider-Man. La concentration particulièrement dense en méta-humains²¹⁹ fait de New York une zone de combat récurrente. Cette dimension de guerre est là avant tout pour rappeler son impact sur les hommes par-delà le temps. Les villes dans les comic-books sont nombreuses, elles sont avant-gardistes, futuristes mais aussi criminogènes. Elles représentent le rêve aussi bien que la peur ou le fantasme, l'imaginaire urbain est sans limite.

219 Un « meta-humain » est un individu possédant des attributs, pouvoirs supérieurs.

Ici, nous abordons la ville dans la bande dessinée mais aussi la bande dessinée dans la ville. La ville s'adapte en proposant des lieux spécifiques à l'univers des super-héros. On y retrouve des bars dédiés, des librairies spécialisées et parfois même des lieux éphémères. Par exemple, l'événement du Point Éphémère au Canal Saint-Martin à Paris qui proposait de passer un réveillon déguisé en super-héros le lundi 31 décembre 2012 ou encore, l'exposition *Marvel Avengers Station* à Paris du 15 avril au 25 septembre 2016 située au métro la Défense/Grande Arche. De plus, de nombreuses infrastructures hébergent régulièrement des expositions sur les super-héros. Pour les plus populaires, on peut penser à *Archi & BD la ville dessinée* à la Cité de l'architecture et du patrimoine en 2010 ou *Mangapolis la ville japonaise* dans les mangas, une exposition itinérante en 2012. Le Louvre²²⁰ a notamment fait une exposition « *Mythes fondateurs. D'Hercule à Dark Vador* » en octobre 2015. Située dans « La Petite Galerie », cette exposition évoque comment dessinateurs, sculpteurs, peintres, marionnettistes, cinéastes ou musiciens se sont nourris des mythes et leur ont donné forme et vie. Cette exposition présente environ soixante-dix œuvres, elle propose de découvrir aussi bien les récits imagés par différentes civilisations pour tenter d'expliquer la création du monde, mais aussi que de découvrir les cycles de la nature dans le monde grec, égyptien ou dans les civilisations de l'Islam. Les héros mythologiques y sont représentés à l'instar de Gilgamesh, Orphée, Hercule ou encore Icare. Cette exposition invite le spectateur à s'interroger sur l'interprétation contemporaine des mythes. Les mythes sont présents dans toutes les cultures et civilisations, jusqu'à la culture populaire contemporaine.

L'univers de l'art s'expose aussi dans la rue. Le street art est aussi un moyen de rattacher les super-héros dans la ville réelle. La ville est donc un lieu de déploiement des super-héros car elle est la densité et la diversité, elle représente un lieu où se côtoient riches et pauvres, grandes banques et criminalité, où la ville sombre de Gotham City fait écho à la ville babylonienne. Babylone est une ville antique de Mésopotamie qui a connu son apogée au VI^e siècle av. J.-C.. La vision négative qui s'est mise en place autour de cette ville antique est d'origine biblique. Cette image s'est formée après la fin de la ville et plus précisément lors de l'époque médiévale lorsque les sources de son origine étaient inaccessibles. Présentée comme ville symbole de l'orgueil et du péché, elle s'apparente facilement à l'image de la ville de Gotham City. Espace de perdition et de guerre, la ville fait du super-héros un Messie sauveur et libérateur du crime dans un univers réutilisant les normes des espaces symboliques de la culture américaine.

220 Avec pour commissaire Dominique de Font-Réaulx, musée national Eugène-Delacroix. Comme chef de projet Frédérique Leseur.

3. REVÊTIR LE MASQUE

Les masques et costumes font partie intégrante du super-héros et de son univers. Permettant de différencier les super-héros tout en leur donnant une identité et une reconnaissance. Afin de comprendre cet attrait pour les costumes, nous avons ajouté à notre questionnaire quantitatif une question à ce propos. À la question « avez-vous déjà porté un costume lié à cet univers ? », une majorité des répondants ont indiqué être intéressés, avec plus de 58 % dont 28 % qui ont déjà franchi le pas avec la réponse « ça m'est arrivé » et « je fais régulièrement du cosplay ». La population de l'étude est donc favorable au fait de porter un costume. Mais alors d'où viennent les costumes de super-héros ?

3.1. Aux origines des costumes

Joe Shuster, le dessinateur de Superman, faisait de la musculation, il était fasciné par les magazines de culturisme, les images d'acrobates, les collants et les capes. Tout cela se retrouve dans le costume de Superman. Afin de garder son identité secrète, Superman se dissimule sous les traits de Clark Kent, reporter d'un grand journal. Il n'est pas seulement un homme à la force herculéenne mais il endosse aussi le costume de l'américain moyen. Dans les faits, Superman est un extraterrestre, un immigrant cherchant à s'intégrer dans la société en mettant à son service sa différence. Sans espoir de retour sur sa planète, il se transforme en symbole absolu du modèle américain, ce qui à l'époque était une transposition frappante de l'expérience de tous les migrants aux États-Unis. Pour le scénariste Mark Waid, « quand on fait abstraction du reste, on découvre un étranger en terre inconnue qui veut s'intégrer à la société et ne pas rester isolé. C'est la structure même des États-Unis. ». Cet esprit d'intégration est aussi un des moteurs principaux des histoires des *X-Men*. Si Clark Kent (Superman) ou Peter Parker (Spider-Man) ont, tous deux, une vie ordinaire en dehors de leur vie héroïque, ils permettent aux lecteurs, spectateurs de s'identifier à eux, le masque devient alors emblème de « *l'American Dream* », l'idée américaine exploitant le fait que tout le monde peut réussir et devenir un héros.

3.2. Identité secrète et reconnaissance sociale

L'importance des masques et costumes est d'autant plus marquée par le fait que de nombreux récits sont animés par l'éventualité que le héros finisse démasqué. Spider-Man, spécialiste de ce type de scénario, a été démasqué par le Docteur Octopus dans *The Amazing Spider-Man n°12* en

1964. Pour garder son identité secrète, il invente qu'il était déguisé en l'homme araignée pour pouvoir effectuer de meilleurs clichés photographiques. Véritable symbole de reconnaissance, le costume tient une place prédominante dans cet univers. Si dans certains contextes, tel que le film *Watchmen*, les super-héros sont appelés « *mask* », dans d'autres, ils sont moqués notamment pour la référence du caleçon par-dessus le pantalon. Dans le film *X-Men 2*²²¹, le personnage Magnéto insiste sur le fait que la véritable identité, que ce soit pour un super-héros comme pour un super-vilain est celle qu'il s'invente pour lui-même.

Merle Simon dans *Super-héros et Philo* a indiqué à propos des costumes :

« Le costume est enfin ce qui permet au héros d'entrer psychologiquement dans son rôle, c'est-à-dire de mettre temporairement de côté ses doutes et ses craintes. La transformation est ainsi souvent l'occasion d'un changement de caractère ou d'attitude ; elle peut alors coïncider avec l'éveil de certains pouvoirs²²² »

Il est, en effet, intéressant de constater ce changement d'attitude lorsqu'ils revêtent leur costume qui les transforme en super-héros. Lorsqu'il s'agit de traduire le beau et le bon, les super-héros n'y manquent pas. Leur morale et leurs valeurs en font des personnages véritablement bons et leur physique met leurs atouts en valeur. Leurs costumes dessinent leurs muscles et leurs corps dégagent une grande beauté. C'est alors qu'on peut évoquer le « *kalos kagathos* » qui signifie littéralement « le fait d'être un homme beau et bon ». Cette expression est utilisée dans la littérature grecque antique. Pour la pensée grecque, les dimensions d'idéales esthétiques et politiques sont indissolubles. Pendant longtemps, les héros, aussi bien chez DC Comics que chez Marvel Comics, ont été modelés dans un moule puritain, « sa silhouette reste plate à l'endroit où normalement, il devrait y avoir une bosse²²³ ». Dans la Grèce antique, le corps traduit aussi bien les qualités physiques qu'éthiques d'un individu. Pour les Grecs, la beauté du visage et du corps reflète également la beauté spirituelle.

Afin de souligner l'importance de l'image du héros, attelons-nous à définir ce qu'est un symbole. Le symbole est défini comme suit dans *Le Robert* : « objet ou image ayant une valeur évocatrice, magique ou mystique ; personne qui incarne, qui personnifie de façon exemplaire ; Du

221 *X-Men 2* est un film réalisé par Bryan Singer en 2003, il fait suite au premier film *X-Men* du même réalisateur sorti, lui, en 2000.

222 MERLE Simon, *Super-héros et Philo*, Paris, Breal, 2012, p. 23.

223 FOURNIER Xavier, *Super-héros, l'Envers du costume*, Paris, Fantask, coll. « Super héros : l'Envers du costume », 2016, p.153

latin *Symbolus*, signe de reconnaissance ». Ici, on note également que les super-héros sont effectivement l'incarnation de personnages exemplaires, ils ont, à travers leur costume, un signe de reconnaissance. Ce qui nous amène à définir ce qu'est l'incarnation. Celle-ci se définit dans *Le Robert* comme suit : « Ce qui incarne, représente ; Action par laquelle une divinité s'incarne dans le corps d'un homme ou d'un animal ». Il n'est pas rare de voir chez certains super-héros une forme de divinité. De plus, la référence à l'animalité est également appuyée par le fait que l'une des caractéristiques notables dans les costumes est de mettre en évidence une part animale. On retrouve ce phénomène dans les costumes de Batman représentant une chauve-souris, Ant-Man l'homme fourmi, ou encore Catwoman représentant un chat pour ne citer qu'eux. Le super-héros et son costume ont une forte imprégnation symbolique et incarnent l'ensemble des valeurs qui les caractérisent. Le costume est un symbole et à ce titre il est empreint de valeurs associées. Ce phénomène est appuyé lors des passations de costume comme exemple à suivre. Ces dimensions fortes de sens ont une influence psychologique et culturelle au sein de la *pop culture*, ce qui est largement confirmé par le succès des *blockbusters* que sont les films de super-héros au cinéma.

En ce qui concerne l'évolution des costumes, nous pouvons noter que chez les héros plus contemporains, tels que ceux des séries télévisées *Misfits* ou *Heroes*²²⁴, les personnages ne s'imprègnent pas de cette culture du costume, également, ils utilisent davantage leurs prénoms que des noms de super-héros. Cependant, pour ceux qui l'utilisent toujours, le costume continue d'évoluer avec le temps et certains héros tels que Batman ou Iron man, voient, selon le récit et leur mission, leurs costumes changer pour s'adapter à la situation. De plus, on note un effort des réalisateurs de film à moderniser les costumes, le plus notable dans cette catégorie est le costume de Superman. Le principe du masque, lui, reste de définir deux rôles du personnage, un rôle de civil et un rôle de super-héros. Que ses identités soient connues ou non, le super-héros intervient dans son costume, cela nous renvoie à l'image de Clark Kent se changeant dans une cabine téléphonique en Superman avant d'intervenir.

Le costume devient alors un vecteur d'identification pour le personnage et, est donc primordial dans le vaste panel de super-héros présents dans notre culture contemporaine. La popularité de certains costumes et leurs symboliques deviennent alors des nouvelles marchandises de consommation propres à la *pop culture*. L'ensemble de ces points nous permet de mieux comprendre cet attrait des costumes sur les usagers de notre questionnaire. Attachons-nous maintenant à comprendre la condition de super-héros et la forme archétypale de ces personnages.

²²⁴ *Heroes* est une série télévisée américaine créée par Tim Kring. Comportant 4 saisons au total, la série a été diffusée de 2006 à 2010.

4. LA CONDITION DE SUPER-HÉROS

Nous verrons dans cette partie différents thèmes qui sont, chez les super-héros, des contraintes dans la construction de leurs personnages mais également dans leur évolution. Certaines caractéristiques sont présentes chez de nombreux super-héros encore aujourd'hui.

4.1. Vulnérabilités et faiblesses

Souvent, les personnages n'ont pas leurs deux parents, voire pas de parents du tout. Nous pouvons citer ici des personnages tels que Superman, Diablo²²⁵ ou Spider-Man. Cette période de solitude précède une période d'initiation dans laquelle le personnage va découvrir ses nouveaux pouvoirs. Enfin, après différentes épreuves, le héros en ressort « sauveur », comme dans le schéma du « monomythe » de Campbell. Il est intéressant de voir ici que le manque familial est une constante dans les récits super-héroïques et permet en outre de créer une forme d'attachement pour le héros. Être un super-héros, ce n'est pas seulement avoir de grands pouvoirs, les nombreuses contraintes qui y sont rattachées permettent une forme d'humanisation du personnage.

Si la dimension de pouvoir semble chez certains décuplée, il n'en reste pas moins compliqué de pallier aux nombreux problèmes que notre planète peut rencontrer. Dans *Superman, Peace on Earth*²²⁶, Superman tente en vain de stopper la faim dans le monde. Mettant ses pouvoirs à contribution en s'associant aux Nations Unies, il essaie dans d'innombrables allers retours, d'apporter en quantité de la nourriture aux pays les plus démunis. Ses actions sont cependant compromises lorsqu'il arrive dans des pays sous régimes dictatoriaux où il n'est pas accepté par les dirigeants. Voyant que ses efforts ne paient pas, il préfère transmettre aux plus jeunes, sous les traits de Clark Kent, les rudiments de l'agriculture que son père adoptif lui avait enseignés. Ce récit, riche de sens, nous rappelle que même en étant le plus puissant des super-héros, la tâche s'avère bien plus complexe que prévue. *Superman, Peace on Earth* a reçu pour sa qualité le Prix Eisner du meilleur album en 2000.

Le super-héros possède en outre un certain nombre de vulnérabilités. Ces faiblesses se matérialisent dans des objets ou des abstractions venant diminuer ou annuler ses pouvoirs. Même chez les super-héros les plus puissants comme Superman, un simple morceau de roche en

225 Diablo ou Nightcrawler de la version originale. Le personnage a été créé par Len Wein et dessiné par Dave Cockrum, et apparaît pour la première fois dans *Giant-Size X-Men #1*; en 1975.

226 *Superman, Peace on Earth* ou en français *Paix sur terre* est un comics écrit par Paul Dini et dessiné par Alex Ross. Le comics est publié en 1999, il sort la même année en version française.

« kryptonite » peut l'affaiblir. Cette matière imaginaire utilisée dans les comics, films et séries-télévisées diminue et épuise le super-héros. Celle-ci peut, durant une longue exposition, tuer Superman. Dans le film *Superman Returns*²²⁷, on peut lire sur la valise contenant de la « kryptonite » les éléments suivants : sodium, lithium, bore, silicate, hydroxyde et fluor. En 2006, en Serbie, une pierre ayant les mêmes composants excepté le fluor a été trouvée par un minéralogiste londonien. Ce minéral est appelé « jadarite » et appartient à la famille des silicates. C'est en faisant des recherches sur ces composants que le chercheur londonien Chris Stanley a été redirigé sur une page Internet évoquant le film de *Superman Returns*. Il existe tout au long de l'évolution du personnage de Superman une multitude de « kryptonites » de différentes couleurs. Leurs différents effets permettent aux auteurs de rebondir sur la trame scénaristique tout en présentant un contenu nouveau. Ce même type de vulnérabilité est présent chez les personnages Green Lantern, dont l'énergie jaune va à l'encontre de leurs grands pouvoirs. Les Green Lantern utilisent tous le pouvoir de leur anneau, celui-ci pouvant créer tout ce que le héros souhaite selon son niveau de volonté. Plus le porteur de l'anneau a de la volonté, plus l'anneau est fort. L'énergie jaune représente ici la peur en opposition à l'énergie verte associée à la volonté. En outre, tout ce qui est fait de plantes peut perturber ses pouvoirs et n'est pas affecté par ceux-ci. Cette faiblesse viendrait de sa flamme verte qui est l'incarnation de tout ce qui est vert et qui pousse. Nous pouvons également évoquer le personnage de Venom qui est faible et désorienté face aux sons puissants.

Certaines faiblesses sont tirées des avantages des héros, comme par exemple le personnage de Shazam qui devient un super-héros lorsqu'il prononce son nom. C'est également de cette façon qu'il redevient un jeune homme sans histoire. Cette faiblesse est utilisée par ses ennemis pour lui ôter ses capacités. Le personnage Aquaman est surpuissant dans l'eau et devient vulnérable sur terre, éloigné de l'eau trop longtemps. Iron Man possède un cœur artificiel lui permettant de vivre et d'alimenter son armure cependant, celui-ci est instable en plus d'être la cible de ses ennemis. On peut également évoquer les personnages qui ne maîtrisent pas leurs pouvoirs et peuvent donc être victimes de leur propre puissance. De plus, il est fréquent que les proches des super-héros soient la cible de leurs ennemis. C'est aussi pour cette raison que les identités secrètes sont importantes pour les super-héros.

²²⁷ *Superman Returns* ou *Le retour de Superman* est un film produit par la Warner Bros et réalisé par Bryan Singer sorti en 2006.

4.2. La douleur chez les invincibles

« I can do this all day²²⁸ »

- Captain America, *Captain America : First Avenger*²²⁹

Cette citation renvoie au film *Captain America : First Avenger*. Comme dans les comics, Steve Rogers y est représenté frêle et souhaitant s'inscrire comme soldat pour rejoindre la guerre, mais sa condition physique trop faible l'amène à être réformé. Avant d'obtenir le sérum de super soldat, on voit Steve Rogers dans un cinéma. La projection avant le film vise à promouvoir l'effort de guerre et l'engagement de futurs soldats. Le héros sensible à cette situation demande alors à un perturbateur de se taire. Dès la scène suivante, nous voyons Steve Rogers à l'extérieur pour se battre. Il encaisse les coups sans pouvoir les rendre, mais en se relevant à chaque fois. C'est alors qu'il répond à son agresseur lui disant « je peux faire ça toute la journée ». Cette citation reviendra dans la saga du MCU à trois reprises, faisant écho à ce désir de justice le poussant à affronter plus fort que lui, sans jamais se laisser intimider par ses adversaires. Cette façon d'encaisser les coups traduit chez ce personnage comme la plupart des héros une forme de volonté infaillible. Pour Jean Ungaro,

« À l'image du Christ, non seulement le héros américain accepte la souffrance mais il sait qu'elle est inéluctable et nécessaire. Il ne la craint pas, il va au-devant d'elle, il l'accueille comme le martyr chrétien consent à sa souffrance. Elle est, en quelque sorte, le signe manifeste qu'il est celui que l'on attendait, celui que Dieu a choisi. Il acquiesce à la souffrance dans son corps et dans son esprit parce qu'elle est l'épreuve que Dieu lui envoie pour connaître sa disposition à accomplir la mission qui lui est confiée. L'exhibition des chairs sanglantes, des corps meurtris, des tortures physiques et morales n'a pas seulement pour fonction de soutenir le côté spectaculaire du film ou de solliciter le goût morbide du spectateur, elle a aussi pour rôle de sanctifier le héros, de lui attribuer un statut exemplaire. Montrer en abondance la souffrance du héros, c'est susciter chez le spectateur la connivence en lui suggérant la même détestation des mêmes ennemis, c'est éveiller sa compassion au sens où il souffre avec le héros des douleurs identitaires²³⁰ »

228 Dans le film *Captain America : First Avenger*, de 00:10:10 à 00:10:12.

229 JOHNSTON Joe, *Captain America : First Avenger*, v. f. *Capitaine America : Le Premier Vengeur*, États-Unis, 2011.

230 UNGARO Jean, *Américains héros de cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 79.

Ici, l'auteur évoque que le héros ne craint pas la souffrance. En effet, si le héros ne la craint pas, c'est parce qu'elle représente le cheminement vers la victoire, son sacrifice face à l'adversité. La souffrance est ici vécue non pas comme une fin, mais comme un moyen de parvenir à la victoire. Comme évoquée par Jean Ungaro, en plus de montrer la détermination du héros, la souffrance permet de générer de la compassion auprès des spectateurs qui, à leur tour, vont se positionner dans son sens. Les nombreux combats de super-héros amènent ces personnages à endurer de nombreuses souffrances.

La question de la dimension de douleur subie par le super-héros n'est pas sans rappeler l'œuvre *Mythologies*²³¹ de Roland Barthes et plus précisément, son chapitre sur le catch. À ce propos, l'auteur déclare :

« La souffrance paraît infligée avec ampleur et conviction, car il faut que tout le monde constate non seulement que l'homme souffre, mais encore et surtout comprenne pourquoi il souffre. [...] Mais ici encore, seule l'image est dans le champ du jeu, et le spectateur ne souhaite pas la souffrance réelle du combattant, il goûte seulement la perfection d'une iconographie²³². »

Dans l'univers super-héroïque, la douleur est visible, parfois les souffrances y sont très présentes. Comme le déclare l'auteur, le fait de montrer un personnage en souffrance accentue l'implication empathique du spectateur. La souffrance souligne la volonté du héros à défendre ses valeurs. Le super-héros est le seul à pouvoir endosser ce rôle de combattant, sa toute-puissance lui permet d'encaisser les coups, mais alors, si le super-héros ne défend pas ses valeurs, qui sera en mesure de le faire ? La seconde partie de cet extrait mentionne que le spectateur ne souhaite pas la souffrance du combattant, cela fait partie du spectacle. Cette notion de spectacle dénoncé comme étant violent n'est pas sans nous rappeler les périodes de censures de l'univers des comic-books jugés comme trop violent.

À propos de la vision de souffrance, l'auteur fait un lien avec la mythologie grecque, « c'est un spectacle, et il n'est pas plus ignoble d'assister à une représentation catchée de la Douleur qu'aux souffrances d'Arnolphe ou d'Andromaque²³³. » C'est donc, pour l'auteur, une représentation théâtrale.

Dans le film *Deadpool 2*, Wade Wilson évoque sa peine concernant la mort de sa petite amie à

231 BARTHES Roland, *Mythologies*, Points, 2014, 288 p.

232 *Ibid.*, 18.

233 *Ibid.*, 13.

sa colocataire qui lui répond :

« *Listen to the pain. It's both history teacher and fortune teller. Pain teaches us who we are, Wade. Sometimes, it's so bad, we feel like we're dying. But we can't really live till we've died a little, can we²³⁴ ?* »

La peine fait partie intégrante de la vie du héros. Ce sentiment de se sentir mourir sera accentué lorsqu'à cette douleur psychologique sera ajouté la douleur physique. Lors d'une mission, il sera forcé à porter un collier annulant son pouvoir de régénération ce qui aura pour conséquence de libérer son cancer en sommeil. Cette peine lui permettra grâce à des visions de sa petite amie de trouver la force de poursuivre sa quête pour sauver Russell et se pardonner. La peine sera le moteur du anti-héros mis en scène par les nombreuses visions de sa petite amie décédée.

La gestion des souffrances individuelles et collectives des super-héros est parfois révélatrice des imaginaires de la société industrielle occidentale dans lesquels s'inscrivent les auteurs. Les souffrances des super-héros peuvent aussi être d'ordre psychologique traitant par exemple de rejet face à la différence comme pour les X-Men ou de manque familiale comme pour Batman et Spider-Man. Différents tabous de la société américaine furent traités à travers les histoires de super-héros, permettant ainsi de mettre certaines minorités en avant ou d'évoquer des problématiques sociales. En voyant le, ou les super-héros en souffrance, se battre pour défendre leurs idéaux, le spectateur peut créer un lien identitaire. Le super-héros devient alors porte étendard d'une souffrance sociale collective. Comme l'évoque le personnage Nick Fury dans la scène post-générique du film *Thor*²³⁵ : « *Legend tells us one thing, history, another. But every now and then, we find something that belongs to both²³⁶.* »

Revenons à présent aux douleurs physiques des super-héros, les douleurs que subissent les héros sont parfois inimaginables pour de simples mortels. Nous y reviendrons dans la partie : hybridité et super-pouvoirs, la douleur est un aspect évolutif utile pour les humains permettant d'envoyer un signal d'alerte du corps face au danger. Mais alors, comment fonctionne la douleur dans l'univers super-héroïque ? Certains super-héros, malgré leur toute-puissance, possèdent des équipements de protection tels que, Captain America et son bouclier ou le Fléau dans X-Men lorsqu'il invoque une armure à partir du Cosmos écarlate par exemple.

Dans l'univers des super-héros, être invincible ne signifie cependant pas être indestructible.

234 Dans le film *Deadpool 2* de 00:22:49 à 00:23:04.

235 BRANAGH Kenneth, *Thor*, États-Unis, 2011.

236 Dans le film *Thor* de 01:54:03 à 01:54:11.

En effet, Superman est le symbole du super-héros invincible, mais cela ne l'empêchera pas de mourir dans *Death of Superman*²³⁷. Alors, en comparant la planète Terre et la planète de Superman, Krypton, pouvons-nous dire que les Kryptonniens ressentent la même douleur que les Terriens ? Les différences présentes entre les deux planètes ont permis à Superman de changer son métabolisme en arrivant sur Terre. L'environnement terrestre a augmenté sa puissance. La planète Krypton possède une gravité plus importante que la gravité terrestre, ce qui permet à Superman, sur Terre, d'effectuer des sauts plus grands et d'avoir une force plus importante. De plus, le rayonnement du soleil rouge de Krypton est indiqué comme étant plus faible que celui de la Terre. Cela permet à Superman d'absorber son rayonnement et de le métaboliser en énergie. Pour souligner les différences environnementales dans les récits, nous pouvons évoquer l'épisode où Brainiac²³⁸, l'un des vilains des aventures de Superman, réduit la capitale de Krypton, Kandor, dans une bouteille en verre. Lorsque des Terriens visitent la ville en bouteille ils subissent la forte gravité et devaient avoir un équipement en conséquence. En 2009, dans *Superman : New Krypton*²³⁹, une fois sorti du piège de Brainiac, les habitants se découvrent de nouveaux super-pouvoirs sur Terre. Mais alors quelles sont les particularités des Kryptonniens communs ? L'invincibilité des Kryptonniens est due à leur structure moléculaire plus dense. Cette différence leur permet d'avoir des molécules plus compactes et donc d'avoir une meilleure résistance physique et par conséquent, à la douleur. Cette faculté déjà présente chez Superman lui assure sa résistance physique. L'ensemble de ces facteurs permettent, selon leur environnement, des améliorations de la condition physique des personnages tout en améliorant leur endurance face à la douleur.

Le rapport du super-héros à la douleur varie également selon le contexte. Certaines souffrances physiques sont parfois subies, comme pour le personnage de Wolverine, lorsqu'on lui implante l'adamantium recouvrant son squelette ou Deadpool qui subira de graves dommages physiques lors des expériences du projet Arme X. La douleur peut également être choisie par le super-héros comme dans le film *Docteur Strange*²⁴⁰, lorsqu'il rencontre l'entité interdimensionnelle Dormammu pour négocier, le super-héros sait qu'il sera exécuté dans une boucle temporelle infinie mais choisi cette condition jusqu'à ce que l'entité cède à la négociation. Ces différences amènent une perception de la douleur spécifique aux super-héros. Chez le super-héros, la douleur traduit une forme de courage, le héros ne peut craindre la douleur sans quoi il ne prendrait pas nécessairement

237 JURGENS Dan, SIMONSON Louise, ORDWAY Jerry, STERN Roger, *Death of Superman*, Urban Comics, coll. « DC Essentiels », 2013, 528 p.

238 Sa première apparition sera dans *Action Comics #242* en 1958.

239 JOHNS Geoff, ROBINSON James, *Superman: New Krypton, Vol. 1*, DC Comics, 2009, 176 p.

240 DERRICKSON Scott, *Doctor Strange*, États-Unis, 2016.

part au combat. Pour le chercheur en langue et littérature, Jean-Christophe Courtil,

« La résistance à la douleur est l'un des points fondamentaux de la sagesse stoïcienne. Elle permet de témoigner à la fois de la vertu cardinale de courage, de la mise à distance des contingences corporelles, et de la tranquillité de l'âme qui caractérise, pour les philosophes du Portique, le bonheur et la sagesse. [...] de lutte victorieuse contre la douleur répondent à une esthétique sublime, à la fois par la mise en œuvre rhétorique, mais aussi par l'illustration éthique de l'idée de grandeur d'âme²⁴¹ [...] En effet, la grandeur d'âme est la vertu la plus importante de toutes (De la constance du sage 11, 1), celle qui différencie le mieux le sage du commun des mortels, une force, une élévation de l'esprit acquise grâce à la philosophie, qui permet au sage de prendre de la hauteur pour mépriser les maux extérieurs²⁴² »

Cette dimension de grandeur d'âme évoquée par Jean-Christophe Courtil, représente bien la figure archétypale du super-héros, sage et prêt à tous les sacrifices. Cette lutte permanente du héros pour ses valeurs permet de créer de grands événements marquants pour les spectateurs/lecteurs. Lors du questionnaire, à la question : « avez-vous en tête un événement qui vous a particulièrement marqué dans cet univers ? », différentes réponses allaient dans ce sens tel que : « *Dans la trilogie de Nolan sur Batman il y a plusieurs scènes qui m'ont marqué notamment par rapport à la façon dont Batman se sacrifie pour le bien des autres* » ; « *la scène du train dans un des Spider-Man (le 2) où Peter après avoir sauvé les gens, ceux-ci vont le porter et découvrir le visage de Spider-Man* ». Ces scènes de sacrifice du héros en souffrance marquent les spectateurs et s'inscrivent dans la grande histoire des comic-books. En effet, un combat mémorable sera réutilisé ou cité dans d'autres comics par exemple. Pour Monique Castillo,

« Hegel explique en philosophe ce phénomène comme étant l'incarnation des idées dans le monde à travers l'action des grands hommes. Si les idées et les valeurs ne sont pas de pures abstractions ou de simples théories, c'est qu'elles font l'histoire : mais elles ne peuvent la faire que grâce à la médiation de grands caractères et d'actes uniques qui sont eux-mêmes la synthèse quasi-charnelle des ressources spirituelles et matérielles d'une époque. Le héros matérialise les idées et spiritualise la lutte, il en réalise ainsi concrètement le

241 COURTIL Jean-Christophe, « *L'Épreuve de la douleur et la sublimation du héros sénéquien* », Cahiers des études anciennes, LVI -1, 2019, p. 1.

242 *Ibid.*, 2.

sens. Ce besoin d'héroïsme trouve à s'investir dans d'autres figures que celles des héros guerriers (pensons à des prophètes de la libération comme Martin Luther-King, Nelson Mandela...), mais ce sont toujours des acteurs de luttes fondées sur le courage, précisément parce qu'il s'agit d'inscrire des idéaux dans la réalité : c'est une mise au monde²⁴³. »

Comme mentionnées par la philosophe Monique Castillo, les figures héroïques s'incarnent également en dehors des guerriers, cela fait écho à la question de notre questionnaire : « en dehors de l'univers des super-héros, êtes-vous attiré par des figures héroïques ? Si oui, lesquels ? » à laquelle avait été mentionné par les répondants les noms suivants : Madame Bovary, le Dalaï-lama et Gandhi.

Malgré qu'on perçoive la douleur dans les cases colorées ou au cinéma, le super-héros ne la craint pas, on pourrait croire que ses nocicepteurs ne fonctionnent pas mais c'est en fait une traduction de sa force physique associé à sa force mentale qui lui permettent de conserver sa détermination. Dans l'univers des super-héros, l'endurance à la douleur varie d'un personnage à un autre, ainsi les scénarios adaptent leurs adversaires en conséquence. Cela étant, la dimension de douleur est également subjective dans notre monde. Hors mi des dysfonctionnements physiques, certains individus parviennent, comme les super-héros, à aller au-delà de la souffrance comme les fakirs par exemple. Certains tours de fakirs s'expliquent en utilisant la physique, comme le tour de la plaque piquante où le fakir va s'allonger et parfois ajouter un poids supplémentaire. L'astuce est en fait la répartition du poids qui va changer la pression exercée. En ajoutant des piques et donc, de la surface, la pression est plus faible malgré un poids élevé. La répartition de la masse aide donc à réaliser ce tour. Mais certains tours mettant leurs corps à l'épreuve restent un mystère, la sagesse des fakirs leur permet d'avoir une distanciation face à la douleur. La concentration, les techniques de respiration et l'entraînement permettent aux fakirs de se soustraire au sentiment désagréable de souffrance. Mais alors, les fakirs sont-ils des super-héros ? Les êtres humains ne ressentent pas la même intensité dans la douleur, deux individus peuvent ressentir différemment une même douleur. La douleur est traduite par notre cerveau en se basant sur des acquis, des expériences, la mémoire et une analyse de la situation. Certaines techniques permettent de diminuer la souffrance telles que l'hypnose, la distraction ou les placebos. Pour comprendre l'activité du cerveau, des expériences menées par le « Mind and Life Institute » ont démontré que la pratique de la méditation chez certains individus expérimentés pouvait créer une réorganisation de l'activité neuronale. Nous

243 « *L'individualisme est-il condamné à l'héroïsme ?* », par Castillo Monique, [Consulté le 13/04/21]
<https://www.cairn.info/journal-etudes-2013-9-page-197.htm#no2>

pouvons donc affirmer que la douleur est subjective mais que nous pouvons à notre échelle exercer certaines parties de notre cerveau pour modifier notre rapport à la douleur.

4.3. Des super-héros qui nous ressemblent

Ces vulnérabilités permettent d'humaniser le personnage et par conséquent, au lecteur et/ou spectateur de s'identifier. Ces faiblesses sont indispensables quant au traitement du personnage. Tout au long de leurs histoires, les super-héros sont animés par la dimension du dépassement de soi, en outre ces efforts les rapprochent davantage de la perfection. Certaines vulnérabilités sont cependant bien plus humaines. Les super-héros, extraterrestres ou non, restent dans les récits et dans les films attirés par la gent féminine, cela permet encore une fois une certaine forme d'identification. Ainsi, nous pouvons noter un grand nombre d'enlèvements de jeunes femmes proches de super-héros ou l'image romantique du chevalier sauvant la princesse.

À la question, « vous identifiez-vous aux personnages proposés dans cet univers ? », 54,77 % des individus ont indiqué s'identifier ou s'être identifié à ces personnages à un moment de leur vie. Ce qui souligne une part importante de ce facteur chez les consommateurs de cet univers.

Si la société américaine peut s'identifier aux super-héros c'est dû au fait que chaque super-héros représente une « classe sociale » : Spider-Man est un adolescent martyrisé par son patron, Iron Man et Batman sont des milliardaires, Superman représente le « garçon de campagne », avant sa transformation Captain America est petit, loin d'être svelte comme on le connaît et Hulk est un physicien avant d'être une machine à tuer. Enfin ces personnes recherchent comme tous les citoyens américains avant tout : l'amour, la richesse, être la fierté de ses proches et aider son prochain. Lors des entretiens, l'auteur David Hine nous indiquait à ce propos : « *I still have a soft spot for Spider-Man. That was the character that really appealed to me as a kid, probably because he was skinny and nerdy like me.* ». Certains personnages comme Spider-Man rencontrent un grand succès car les consommateurs de comics peuvent s'identifier facilement à ces personnages. Spider-Man n'est pas milliardaire, il fait des petits boulots pour vivre en plus de sa vie de super-héros. Il n'a pas un physique extrêmement musclé, et ses super-pouvoirs ne le rendent pas invincible. Enfin, il rencontre des difficultés dans ses relations amoureuses et familiales. L'ensemble de ses traits font de ce personnage un personnage plus humain, quelqu'un qu'on pourrait croiser dans le bus, avoir comme ami, voisin, camarade de classe, quelqu'un qui peut nous ressembler.

4.4. Les loisirs des super-héros

Comme évoqué par Xavier Fournier dans *Super-héros : l'Envers du costume*, les super-héros n'ont pas de loisirs.

« Pour la plupart des gens qui liront ces lignes, les comic-books sont un passe-temps. Mais à l'inverse, ces comics renvoient une image bien particulière de la société [...] seule est prise en compte une certaine idée de la productivité. Vos héros préférés sont tout simplement privés de loisirs²⁴⁴... »

Par ailleurs, bien que certains super-héros soient occupés dans divers groupes de héros en plus de leur activité principale, les super-héros ont tous la même contrainte, ils n'ont pas de passe-temps qui puisse leur changer les idées. Comme l'évoque Xavier Fournier, ce phénomène ne s'attache pas qu'aux super-héros, il en est de même pour les héros en général. Colossus²⁴⁵, le mutant russe des X-Men, serait l'un des rares personnages à prendre le temps de faire de la peinture. Souvent les activités des héros sont en lien avec le destin du héros par exemple comme l'évoque Xavier Fournier,

« le fait que Peter Parker, adolescent, s'intéresse à la photographie, lui permettra d'entrer au service du *Daily Bugle*. Les nombreux héros passionnés par l'informatique finiront le plus souvent en hackers de pointe tels qu'Oracle, la madame techno de l'univers DC²⁴⁶. »

4.5. Les équipes de super-héros

« *Se réunir est un début, rester ensemble est un progrès, travailler ensemble est la réussite.* »

– Henry Ford

Si les super-héros sont majoritairement représentés seuls dans leurs aventures, les équipes et alliances de personnages permettent de surpasser leur toute-puissance. Que ce soit la Justice League, les Avengers ou les acolytes des personnages comme Bucky Barnes pour Captain America, Robin pour Batman, Donna Troy pour Wonder Woman ou encore Hit-Girl pour Big Daddy, ces alliances permettent de décupler la force des personnages mais également le renfort du groupe qui

244 FOURNIER Xavier, *super-héros, l'Envers du costume*, Paris, Fantask, coll. « *Super héros : l'Envers du costume* », 2016, p.29.

245 Colossus, alias Piotr « Peter » Nikolaievitch Rasputin est un personnage créé par Len Wein et dessiné par Dave Cockrum. Colossus apparaît pour la première fois dans *Giant-Size X-Men #1* en mai 1975.

246 *Ibid.*, p. 30.

devient alors une unité. Comme l'évoquait Émile Durkheim dans *De la division du travail social* :

« [...] le plus remarquable effet de la division du travail n'est pas qu'elle augmente le rendement des fonctions divisées, mais qu'elle les rend solidaires. [...] il dépasse infiniment la sphère des intérêts purement économiques ; car il consiste dans l'établissement d'un ordre social et moral [...] Des individus sont liés les uns aux autres qui, sans cela, seraient indépendants ; au lieu de se développer séparément, ils concertent leurs efforts ; ils sont solidaires²⁴⁷. »

Ici, les alliances de super-héros dépassent les intérêts économiques pour un intérêt commun visant à respecter leur rôle de sauveurs dans l'expression d'actions solidaires. Ce regroupement de personnages est rendu nécessaire par l'environnement et les épreuves rencontrées par ces héros. En nous appuyant sur l'origine de l'expression « dynamique de groupe » du psychologue Kurt Lewin dans un contexte de guerre et plus particulièrement dans cette théorie, le contexte de la Première Guerre mondiale, l'environnement et la vision du soldat en action se distingue de celle d'un simple promeneur. Son environnement et la représentation qu'il en fait forment un ensemble. Cet ensemble mis en place par l'individu et son environnement apparaît comme un « champ » structuré de zones d'attraction et de répulsion.

Les dynamiques de groupe sont souvent des alliances au combat permettant de décupler les forces de super-héros et ainsi d'utiliser l'influence créée par le groupe. Augmenter la puissance des personnages permet aux auteurs d'intégrer des ennemis plus importants et ainsi favorise les récits épiques incluant de grandes batailles. L'influence créée par le groupe est formée par l'interdépendance des personnages au sein de l'équipe et permet de véhiculer des valeurs communes fortes et de s'assurer d'atteindre les objectifs fixés et la pérennité du groupe. Les équipes permettent à chaque personnage d'utiliser son super-pouvoir l'illustrant en alliance avec les autres. Cette répartition des tâches permet une synergie du groupe. Ces équipes permettent également de rassembler les consommateurs dans une œuvre commune. Les spectateurs auront plaisir à retrouver chacun leur personnage préféré dans un film par exemple. L'utilisation de nombreux personnages dans un même récit est également très intéressante pour la consommation, les enseignes peuvent ainsi vendre plus de produits dérivés.

Les nombreux *blockbusters* de super-héros au cinéma utilisent ces alliances de personnages

247 DURKHEIM Émile, *De la division du travail social*, Paris, Les Presses universitaires de France, 6e édition, 2004, 416 p.

aussi bien d'un point de vue économique, incluant un ou plusieurs personnages populaires permettant un rendement au film, que d'un point de vue spectaculaire pour ouvrir les possibilités d'actions des scénarios. On y retrouve, comme dans l'univers des comics, des alliances fortes de personnages se développant ensemble et concentrant leurs efforts pour répondre à leurs attentes morales. Pour comprendre les valeurs morales de ces personnages, nous allons maintenant aborder les questions philosophiques qui s'y rattachent.

5. PENSER SUPER-HÉROS

Au sein de l'univers des comic-books et notamment des super-héros, nous retrouvons une grande importance de la philosophie, de la morale, du bien, des normes et des devoirs. Le super-héros se définit en grande partie dans ses qualités morales, sa responsabilité sociale et son grand sens de la justice. Ainsi, il sera donc inévitable d'évoquer les théories de différents philosophes tel que Kant pour aborder la question de la morale et du vivre ensemble, ou encore la phénoménologie d'Husserl qui est largement présente au travers des multivers aussi bien chez Marvel que chez DC.

5.1. La morale, structuratrice de l'être

En français, le terme « moral » vient du latin « mores » qui signifie mœurs et éthique vient du grec « ethos » qui signifie « habitude », ils désignent tous deux une forme de jugement portant sur la distinction à la fois du bien et du mal. La morale implique une certaine idée de devoir universel. C'est en nous appuyant sur l'impératif catégorique de Kant évoqué notamment dans *Critique de la raison pratique* que nous aborderons la morale, véritable moteur de choix des super-héros. Publié en 1788, *Critique de la Raison Pratique* se situe dans le prolongement de la *Critique de la raison pure* publié en 1781 ainsi que des *Fondements de la métaphysique des mœurs* en 1785. C'est une étude sur les aspects subjectifs de la morale ainsi que l'explication de la loi morale selon Kant.

Selon Kant, l'ensemble de nos actions se divise en deux catégories distinctes à savoir l'impératif catégorique et l'impératif hypothétique. L'impératif catégorique se forme a priori, c'est-à-dire avant toute expérience du monde sensible. L'action de l'impératif catégorique est nécessaire et absolue. Pour Kant l'important est que les conséquences de nos actions aient un caractère moral, respectant la loi morale. La seule chose qui peut dicter nos actions, a priori, est la morale. L'Homme doit agir par devoir et non par inclination. L'impératif catégorique se compose de trois principes. Le principe d'universalité « agis de telle sorte que la maxime de ton action puisse être érigée par ta volonté en une loi universelle », le principe d'humanité « agis de telle sorte que tu traites toujours l'humanité en toi-même et en autrui comme une fin et jamais comme un moyen » ; « agis comme si tu étais à la fois législateur et sujet dans la république des volontés libres et raisonnables. », ainsi que le principe d'autonomie : « la loi morale s'impose à nous, par nous-même. »

La deuxième catégorie est l'impératif hypothétique. Celui-ci arrive a posteriori, cet impératif prend en compte la partie empirique d'une décision, il se base sur le vécu. Si on peut classer

l'impératif catégorique comme inconditionnel, absolu, l'impératif hypothétique est lui conditionnel, il se base sur l'objectif à atteindre et forme le comportement de l'individu. Pour Kant, un acte moral est un acte qui répond à l'impératif catégorique. Chez les super-héros, la morale est instaurée afin de nous rappeler la grandeur du personnage, encore une fois, ce caractère messianique du super-héros montre l'exemple. Ce qui nous renvoie au premier impératif catégorique, « agis de telle sorte que la maxime de ton action puisse être érigée par ta volonté en une loi universelle ». Cette éthique qui leur est propre définit les super-héros sauveurs comme favorisant le bien-être des individus, ne visant aucun bénéfice si ce n'est celui du bien et de la justice, ce qui nous renvoie au second précepte de Kant à savoir « agis de telle sorte que tu traites toujours l'humanité en toi-même et en autrui comme une fin et jamais comme un moyen ». Les super-héros s'emploient à diverses tâches morales touchant aussi bien la sécurité des personnes au sein de la ville, que celles de l'environnement en contrant des catastrophes naturelles. Certains super-héros se sont employés à entrer au gouvernement pour avoir la possibilité de changer certains points d'ordre social. Ce qui nous renvoie au dernier précepte « agis comme si tu étais à la fois législateur et sujet dans la république des volontés libres et raisonnables. » Ce point marque également le devoir de justice des super-héros omniprésents. Enfin, « la loi morale s'impose à nous, par nous-même », ce précepte est représenté par les super-héros comme l'ensemble des valeurs et principes revendiqués et incarnés par les héros. Les super-héros sont les prismes de nos espoirs, de notre imaginaire du progrès et du bien moral.

« Deux choses remplissent le cœur d'une admiration et d'une vénération toujours nouvelles et toujours croissantes, à mesure que la réflexion s'y attache et s'y applique : le ciel étoilé au-dessus de moi et la loi morale en moi. Ces deux choses, je les vois devant moi, et je les rattache immédiatement à la conscience de mon existence. La première commence à la place que j'occupe dans le monde extérieur des sens, et étend la connexion où je me trouve à l'espace immense, avec des mondes au-delà des mondes et des systèmes de systèmes, et, en outre, aux temps illimités de leur mouvement périodique, de leur commencement et de leur durée. La seconde commence à mon invisible moi, à ma personnalité, et me représente dans un monde qui possède une infinitude véritable, mais qui n'est accessible qu'à l'entendement, et avec lequel je me reconnais lié par une connexion universelle et nécessaire²⁴⁸. »

248 KANT Emmanuel, *Critique de la raison pratique*, trad. de l'allemand par François Picave, Paris, Presses

L'évocation que fait Kant du ciel étoilé au-dessus de lui doit être inscrite dans la postérité de la révolution scientifique qui a marqué le XVIII^e siècle. Révolution scientifique composée de la publication des thèses de Galilée sur les rapports de la terre et du soleil en 1632, ainsi que ses observations astronomiques et ses premiers principes mécaniques, qui sont venus légitimer l'héliocentrisme.

Cette étendue infinie qu'est l'Univers a toujours fasciné l'Homme. La fin de la cosmogonie grecque a marqué un nouveau sentiment d'inconnu planant dans cet espace infini²⁴⁹. Cet attrait continue aujourd'hui de fasciner et il se traduit notamment dans l'univers super-héroïque. Voyageant à travers les planètes, comme *Valérian et Laureline*²⁵⁰, le lecteur et spectateur se voit, dans l'univers héroïque, offrir des possibilités scénaristiques infinies. Bien que Superman soit le premier extraterrestre venu de Krypton, c'est dans les années 1960 que les super-héros se sont érigés comme emblèmes dans l'imaginaire de la science-fiction. Au-delà des étoiles, l'univers super-héroïque regorge de planètes, d'empires extra-terrestres ou encore de différentes lunes. Ces voyages intergalactiques comportent des haltes dans des planètes étranges telle que la planète « Demi-monde » qui est le plus grand asile de l'univers, c'est d'ailleurs l'ancienne patrie de Rocket Raccoon²⁵¹. Sur cette planète, ses habitants se transforment en n'importe quoi, elle est également le monde natal de l'Homme impossible²⁵². Ces différents exemples soulignent la variété de scénarios possibles dans l'univers super-héroïque où tout est possible.

Les interventions des super-héros ou méta-humains, sont animées par de grandes difficultés à faire le bien, parfois ces tentatives se soldent par un échec mais leur bravoure sans faille en fait des figures morales indéniables. Aujourd'hui, on voit se mettre en place une conception plus sacrée de la justice dans la lignée des Droits de l'homme visant une justice plus universelle. Il s'agit, pour les méta-humains, de défendre l'homme quel qu'il soit. Aux valeurs d'égalité, de liberté et de fraternité s'ajoute celle de la dignité. Les super-héros d'aujourd'hui, pour faire une action durable dans le temps, doivent se plier à cette justice humaine et ne pas céder et tuer simplement leurs ennemis. Ces questions éthiques sont abordées dans différents contextes, notamment celui de *Batman Begins*²⁵³ :

universitaires de France, 2012, 8e édition, 189 p.

249 BLAISE Pascal, *Pensées*, Gallimard, Le Livre de Poche, 2000, p. 91.

250 *Valérian, agent spatio-temporel* est une série de bandes dessinées française de science-fiction dont la première publication date de 1967. Réalisée par Pierre Christin, dessinée par Jean-Claude Mézières et colorée par Évelyne Tranlé.

251 Rocket Raccoon apparaît pour la première fois dans *Marvel Preview* #7 en 1976.

252 Impossible Man ou l'Homme impossible est un super-vilain qui apparaît pour la première fois dans *Fantastic Four* #11 en 1963.

253 Dans le film *Batman Begins* de 00:17:25 à 00:17:44.

Ra's al Ghul - « *You must become more than just a man in the mind of your opponent.* »

Batman - « *Who is he?* »

Ra's al Ghul - « *He was a farmer. Then he tried to take his neighbor's land and became a murderer.* »

[...]

Batman - « *What'll happen to him?* »

Ra's al Ghul - « *Justice.* »

Batman - « *Crime cannot be tolerated.* »

Ra's al Ghul - « *Criminals thrive on the indulgence of society's understanding.* »

Ra's al Ghul demande à Batman de tuer un paysan afin d'être craint et d'obtenir une légitimité de pouvoir sur ses hommes, Ra's al Ghul estime cela nécessaire. Et puisqu'il estime que cela est pour le bien, dans ce contexte, pour vaincre le mal, il demande à Batman de renoncer à sa morale. Cet événement n'est pas sans rappeler *Le Prince*, de Nicolas Machiavel, qui évoque que « la fin justifie les moyens ». Pour Machiavel, le prince ne doit pas se limiter à sa morale pour faire ce qui est nécessaire pour bien diriger.

5.2. Multivers et phénoménologie

Attachons-nous maintenant à évoquer la phénoménologie d'Edmund Husserl. Husserl à voulu, au travers de la phénoménologie, enlever la philosophie de présupposition métaphysique. Le but étant de décrire les structures essentielles, c'est en fait la perception de la perception. Un retour aux choses, détaché de toutes connaissances. L'objectif étant de savoir comment les phénomènes apparaissent à la conscience. Cette étude pousse l'individu à se poser des questions sur sa perception d'une chose et son prérequis par rapport à celui-ci.

Il n'est pas rare que cette remise en question soit présente dans certains comics, notamment ceux de Flash où l'on peut se poser la question de la dimension dans laquelle le personnage évolue. Dès les premières pages du comics, le lecteur est amené à s'interroger sur la perception d'une dimension et ce qui s'y rattache. La phénoménologie est largement présente au travers des multivers dans l'univers des super-héros. DC Comics n'est pas le seul à évoquer différentes dimensions, chez Marvel Comics, nous pouvons citer la Dimension Pourpre, un univers inclus dans un autre univers où les habitants sont exploités comme esclaves dans les mines de diamants. Le souverain de la

Dimension Pourpre est Aggamon. La Dimension Noire a parfois comme souverain Dormammu, c'est une dimension comprenant différents univers inquiétants, les espèces qui y sont présentes vivent des millions d'années. La Dimension des Rêves a pour souverain le terrible démon Cauchemar ; dans ce Royaume mystérieux, des rêves démoniaques s'introduisent dans l'esprit des mortels. Hel est un royaume asgardien comportant des morts ainsi que des âmes d'individus ordinaires. C'est Hela, reine de la mort qui règne sur Hel. Hadès est le domaine olympien des morts. C'est ici que reposent les esprits des dieux et de leurs fidèles. Son souverain est le dieu olympien Pluton. Le Cosmos Écarlate a pour souverain l'entité en exil Cyttorack. C'est un royaume de silence éternel. Les Limbes, royaume du feu éternel, sont peuplés par divers démons. Cette dimension a pour souverain le diabolique Belasco.

Ces divers multivers conduisent le spectateur à s'interroger sur sa propre perception. L'imaginaire de la réalité des super-héros est régulièrement remis en question. Comme évoqué dans le film *Doctor Strange* :

« Vous croyez que l'univers matériel est tout ce qui existe ? Qu'est-ce qui est réel ? Quels mystères dépassent la portée de vos sens ? [...] Les pensées forment la réalité. Cet univers n'en est qu'un parmi un nombre infini. Des mondes sans fin²⁵⁴. »

Ces multivers et cette perception altérée de la réalité sont alimentés par l'environnement du héros mais également par ses capacités. Nous pouvons évoquer Doctor Strange qui a le pouvoir de créer des boucles temporelles et des prisons temporelles ou Flash et sa super-vitesse pouvant modifier la temporalité. Ces notions de réalité sont régulièrement remises en question et amènent un questionnement autour de notre perception. Ces réflexions autour de la réalité ont également été soulevés dans d'autres champs d'étude de la philosophie. Nous pouvons citer la théorie du réalisme naïf qui remet en question les représentations de la réalité. La réalité serait propre à chaque individu, ne pouvant pas comparer cette réalité à la réalité elle-même mais à d'autres représentations de la réalité. Cette appropriation de chaque individu à avoir sa propre réalité tend à remettre en question la notion de vérité. Par ailleurs nous pouvons également citer la théorie du réalisme critique. Cette théorie soutient que la réalité dépend d'une temporalité et des croyances collectives.

254 Extrait du film *Doctor Strange* de 00:29:34 à 00:30:21

CONCLUSION DE CHAPITRE

Dans l'imaginaire collectif, les caractéristiques des personnages de super-héros sont constituées de capes, de collants et de super-pouvoirs. Cependant, être un super-héros nécessite également de grandes qualités morales. C'est sur ces points que s'appuie le modèle « l'idéal type ». Comme développé dans ce chapitre, les costumes et super-pouvoirs ne sont pas uniquement propres aux super-héros et peuvent être possédés par les personnages dit méchants de ces récits. Les super-pouvoirs permettent dans leur développement chez le personnage de soulever des questions de responsabilité. Que ces pouvoirs soient innés ou acquis chez le personnage, leurs usages mettent en avant les qualités morales du personnage, car comme le célèbre adage l'évoque dans l'univers du comics « un grand pouvoir implique de grandes responsabilités ».

Les costumes non plus ne suffisent pas à définir le super-héros, ils peuvent être un accessoire de combat ou une simple tenue définissant la double identité. Par ailleurs, ils permettent une forme de reconnaissance symbolique. Ce qui définit vraiment le super-héros de son opposé, le supervilain, sont ses qualités morales et ses choix. L'ensemble des attributs définissant le super-héros fait de ces personnages des symboles transcendants dépassant leur statut de simple divertissement. Pour analyser l'engouement de ces personnages de fiction, penchons-nous à présent sur les résultats de notre enquête par questionnaire.

Dans les résultats de notre questionnaire à la question « en dehors de l'univers des super-héros, êtes-vous attiré par des figures héroïques (romans, mangas, films, séries, personnages historiques etc.) ? » chez 59,9 % des répondants nous observons une attirance pour les figures héroïques en dehors de l'univers des super-héros. Il y a donc un véritable attrait autour de l'imaginaire du héros. Également, à la question : « sur une échelle de 0 à 10, à combien estimez-vous l'intérêt des super-héros dans votre vie ? » le résultat nous indique un certain intérêt dans la vie des interviewés dont la moyenne de l'ensemble de l'échantillon est de 5,82/10 (écart type = 2,73). À la question : « à quelle période avez-vous commencé à porter un intérêt aux super-héros » seulement 8,19 % des participants ont déclaré « je n'ai jamais commencé ». Les super-héros représentent un marché très large ciblant potentiellement la majorité de la population étudiée.

Si l'univers des super-héros attire, la figure du anti-héros aussi. Également présent dans ces récits, ce héros imparfait et postmoderne occupe aujourd'hui une place importante dans l'espace de la *pop culture*. En effet, la figure archétypale du anti-héros est de plus en plus utilisée dans l'univers

des super-héros. Comme nous avons pu le voir, 20,45 % des femmes et 22,06 % des hommes indiquent préférer les anti-héros dans notre enquête. Nous pouvons en conclure que la figure héroïque attire sous plusieurs formes.

Dans cet univers, la place des méchants, aussi appelés super-vilains, est aussi importante que celle des héros. En effet, ces personnages créent les rebondissements scénaristiques nécessaires qui justifient l'action du héros. Leurs rôles mettent en avant la place du super-héros. Souvent relayé au second plan, le super-vilain est moins populaire et inspire la peur. Dans notre questionnaire, à la question : « aimeriez-vous que cet univers soit réel ? » ; « si non, pourquoi ? », 13,94% des participants ont évoqué la dangerosité de la présence des super-vilains. Malgré leurs rôles de méchants, certains super-vilains se démarquent par leur popularité comme le Joker, célèbre ennemi de Batman. Le super-vilain, comme personnage essentiel au récit, possède une force semblable à celle du super-héros et est souvent un personnage récurrent de ces récits.

Nous ne pouvons parler de super-héros sans parler de super-héroïnes. Si aujourd'hui, l'image des super-héroïnes tend à se diversifier, les personnages féminins ont longtemps été mis au second plan. De plus, nombreuses sont les super-héroïnes qui ont été directement inspirées de personnages masculins. Les écarts importants entre hommes et femmes présents dans les résultats de notre enquête montrent que les femmes interrogées portent moins d'intérêt aux super-héros. Le format comic-books, format originel, est encore perçu comme un divertissement masculin alors que le format film, plus consommé par les femmes est moins genré. Le manque de personnages féminins comme héros central des aventures et la sexualisation exacerbée de ces super-héroïnes jouent dans cet imaginaire et dans le fait que les consommatrices aient plus de mal à s'identifier.

Aujourd'hui, de plus en plus de femmes travaillent dans l'industrie du comic-book par conséquent, les contenus sont de plus en plus variés concernant la présence et l'utilisation des personnages féminins. Il sera pertinent d'observer l'évolution de la place des super-héroïnes dans l'univers des super-héros d'ici quelques années. En ce qui concerne la condition de super-héros, nous avons pu voir qu'ils suivent des caractéristiques scénaristiques précises permettant une identification et un attachement au consommateur de cet univers. Souvent, le super-héros a de nombreuses vulnérabilités. Ces contraintes lui donnent accès à une forme d'humanisation. Représentant toutes les classes sociales, les différents super-héros sont rattachés à des souhaits communs comme l'amour ou la fierté de leurs proches ce qui leur permet une humanisation nécessaire au besoin d'identification des lecteurs. La condition de super-héros ne leur permet pas d'avoir de véritables divertissements, les super-héros sont contraints de ne vivre que pour leur rôle

de héros.

Dans l'univers des super-héros, les super-pouvoirs occupent une place essentielle. Ces pouvoirs permettent de donner une reconnaissance aux héros qui sont souvent associés à ceux-ci. Également, plus un héros est puissant plus le récit comporte de scènes extraordinaires. L'intérêt pour cette forme de magie possède à la fois un caractère de rêverie divertissant et une volonté de puissance du consommateur. Les consommateurs de cet univers peuvent, dans ces récits, s'immerger dans un univers où tout est possible y compris posséder des super-pouvoirs. Nous avons pu voir de nombreux exemples de personnes réelles ayant des capacités hors normes souvent apparentées à des super-pouvoirs. Ces individus ont su s'adapter avec leurs différences extraordinaires. Les capacités hors-normes dans notre monde réel ont été étudiées et financées comme nous avons pu l'évoquer avec les projets déclassifiés de la CIA. Il y a donc eu, au-delà de l'imaginaire, un souhait gouvernemental concret de mettre à profit des « super-pouvoirs ».

Les attraits pour la magie et l'illusion surnaturelle présente sont liés au fait que ces récits transportent le lecteur/spectateur au-delà de la vie quotidienne. Dans cet imaginaire où tout le monde peut devenir un super-héros et avoir des super-pouvoirs, les auteurs chassent les peurs et les angoisses pour créer, recréer l'espoir. Qu'ils soient d'origine scientifique, provoqués par des rayons gamma, des araignées radioactives ou innés, les super-pouvoirs font des super-héros un type particulier de héros. En outre, ces super-capacités sont parfois connexes avec le transhumanisme et les améliorations du corps humain qui soulèvent des interrogations encore récentes. Les apports de la science-fiction dans l'univers des super-héros sont riches et animent ces récits de robots, d'extraterrestres et de voyages spatiaux ouvrant les possibilités scénaristiques infinies. L'environnement dans lequel évolue le super-héros est principalement urbain. Ces environnements urbains sont souvent des mégapoles qui sont représentatives des super-héros qui les protègent. En effet, les criminels qui y sont présents ont une puissance proportionnelle à celle du super-héros. Il y a donc un attachement du super-héros pour sa ville, car il est le plus à même de défendre cet environnement. Mystérieuse et tentaculaire, la mégapole permet de créer une ambiance particulière propre au récit.

La philosophie de la morale est inhérente aux personnages des super-héros. C'est cette morale qui les distingue des super-vilains. Comme nous l'avons évoqué avec les différentes théories développées par Kant, la morale des super-héros répond à une volonté transcendante et innée de faire ce qui est juste. Les actions des super-héros peuvent être érigées en lois universelles, la volonté d'aide qui les anime est menée comme une fin et non comme un moyen, contrairement aux super-

vilains. De plus, la maîtrise de leur superpuissance et le fait qu'ils n'en abusent pas fait d'eux des êtres justes. Par ailleurs, les différents récits dans lesquels se développent les super-héros amènent le lecteur à se questionner sur la perception qu'il a de l'environnement. En effet, à l'instar de la phénoménologie, il est nécessaire dans certains récits intégrant des multivers ou des boucles temporelles de s'interroger sur la perception de l'environnement présent.

C'est cet ensemble de caractéristiques qui forme le modèle archétypal du super-héros et l'imaginaire qui lui est rattaché. Alors demandons-nous à présent quelle est sa place dans notre espace culturel, comment ce nouvel imaginaire du héros est devenu un marché florissant et comment s'est-il développé comme industrie.

CHAPITRE IV – CULTURE ET BUSINESS

1. ÉCONOMIE DU GENRE

Depuis leur création en 1938, les super-héros sont des mythes qui intéressent et qui plaisent. Cette popularité des personnages a permis à l'industrie de proliférer sous différentes formes. En tant que produit de consommation à l'origine très abordable dans les premiers comic-books, l'univers lié à ces personnages de fictions a su s'imposer d'un point de vue économique.

1.1. L'industrie des comic-books

L'industrie du comic-books a énormément évolué depuis leur début en kiosque. En effet, si l'économie de la vente de comics a eu des hauts et des bas, on retrouve aujourd'hui, grâce aux nombreuses superproductions l'augmentation du prix de certains comics, suivant l'adaptation des personnages au cinéma. L'économie liée à l'industrie des super-héros est aujourd'hui centrée sur le cinéma. Par ailleurs, depuis 1990, les productions de films, séries télévisées et séries d'animation se sont décuplées. Dans les années 1990, nous pouvons déjà noter des productions telles que *Power Rangers* en 1995, *Captain America* en 1990, *Batman, le défi* en 1992 ou encore *Batman Forever* en 1995.

C'est dans les années 2000 et grâce à l'évolution des effets spéciaux au cinéma que les super-héros bénéficient de nombreuses œuvres comme *X-Men* en 2000, *Spider-Man* en 2002, *Les Quatre Fantastiques* en 2005, *Iron Man* en 2008 ou *The Dark Knight – Le Chevalier noir* en 2008. Enfin, après l'année 2010, le rythme des productions s'intensifiera, nous pouvons citer *Kick-Ass* en 2010, *Iron Man 2* la même année, *X-Men : Le Commencement* en 2011, *Captain America : First Avenger* en 2011, *Man of Steel* en 2013 ou encore *Deadpool* en 2016. Pour les années à suivre, Marvel Comics prévoit des films jusqu'en 2021 et pour cause, l'industrie du cinéma super-héroïque est très florissante, dépassant le milliard, les films de super-héros sont souvent en haut du classement au box-office. Nous pouvons citer dans cette catégorie les films *Avengers* de Joss Whedon qui, en 2012, pour un budget de deux cent vingt millions de dollars américains ont rapporté un total d'un milliard cinq cent dix-huit millions cinq cent quatre-vingt-quatorze mille neuf cent dix dollars américains ou encore *Captain America : Civil War* de Anthony Russo et Joe Russo qui, en 2016, pour un budget de deux cent vingt millions de dollars américains, a lui aussi rapporté un total d'un

milliard cent quarante-neuf millions soixante-dix-sept mille deux cent vingt-trois dollars américains. Marvel Comics, en mettant des scènes post-génériques, parvient à mettre le spectateur en haleine, l'incitant à suivre le prochain film comme le faisait les séries de comic-books autrefois. Les super-héros ont encore un avenir prometteur au cinéma. En outre, on peut également noter aujourd'hui un grand nombre de séries télévisées, basées elles-aussi sur des super-héros de comic-books.

1.2. Dynamique sérielle

La Grande Dépression est la crise économique des années 1930. Elle s'étend de la fin de 1928 jusqu'à la seconde guerre mondiale. Lors de la Grande Dépression, la syndicalisation de la presse est extrêmement active. En 1935, cent trente agences proposent près de deux mille bandes dessinées à des millions de lecteurs, les auteurs étaient identifiés à leurs personnages, tel que Alex Raymond, le créateur de *Flash Gordon*.

C'est à cette époque que Joe Shuster et Jerry Siegel, les deux créateurs de *Superman*, voient une bonne occasion de proposer leur héros. Cependant, *Superman* ne trouve pas preneur. Selon la légende familiale racontée par William Gaines²⁵⁵, son père a découpé la page des comic-books dans le journal du dimanche puis il l'a pliée en deux puis en quatre, et a obtenu un format de la taille des comic-books actuels. Un jour, voyant que ce format marchait bien, monsieur Gaines a eu l'idée de coller une pastille « 10 cents » dessus pour ensuite aller les distribuer en kiosque. Ce petit marché florissant a duré deux années, puis les planches déjà parues dans les anciens journaux se sont faites rares et c'est comme ça que l'industrie est née. Au départ, les éditeurs ne travaillaient pas vraiment dans la légalité. Et ceux qui voulaient travailler dans la légalité voulaient également travailler là où personne ne viendrait surveiller leurs comptes de trop près²⁵⁶. Detective Comics faisait partie de ces nouveaux éditeurs. Cherchant un matériel original, ils ont misé sur le titre de *Superman*. Les deux créateurs ont reçu au total cent trente dollars américains pour treize pages de *Superman*. Joe Shuster et Jerry Siegel ont alors dû découper des *strips* de journaux pour les coller sur des pages au format comic-books. C'est ainsi que la machine DC Comics s'est lancée dès le comic-book *Action Comics n°1*. *Superman* a été un succès instantané pour l'éditeur DC Comics, c'est par la suite que la maison d'édition a envisagé de créer d'autres héros, pouvant intéresser leurs lecteurs américains à l'aube de la Seconde Guerre mondiale. Peu de temps après, un jeune artiste de vingt-deux ans, Bob Kane,

255 Dans le documentaire de Michael Kantor : *Super-héros : L'Éternel combat*, partie 1 sortie le 14 février 2014.

256 *Super-héros : L'Éternel combat*, à 00:07:42

créé *The Bat-Man*²⁵⁷. Différent de son prédécesseur *Superman*, *The Bat-Man* n'est pas doté de pouvoirs, c'est un être humain, *The Bat-Man* est semblable au commun des mortels, ce qui favorise la projection imaginaire du lecteur. C'est dans *Detective Comics*, publié en 1939, que *Batman* est présenté au public.

Ce format narratif en série est défini par une dynamique qui répond à des périodes de sorties plus ou moins régulière. Ainsi, l'œuvre s'étend et se poursuit durant des mois voire des années. La dynamique sérielle permet aux lecteurs de s'attacher aux personnages plus facilement. En effet, il est plus simple pour les consommateurs d'apprécier des personnages dont ils vont suivre les aventures pendant une longue période. Pour Jan Baetens, ce format est connexe à celui du feuilleton,

« La littérature dessinée demeure en effet en grande partie une narration caractérisée par les contraintes du feuilleton (la prépublication en chapitres ou fragments est tout sauf rare, même lorsque le roman graphique est pensé prioritairement en fonction du format « livre ») et il y a tout lieu de croire que certaines pratiques bien rodées de la bande dessinée peuvent jeter une nouvelle lumière sur nos approches du feuilleton²⁵⁸. »

Le format comics et celui du feuilleton sont similaires et répondent à une volonté de sorties régulières. Si ce format est tributaire de certaines contraintes notamment sur les sorties, Philippe Rioux nous rappelle que :

« Le principe économique régissant la sérialisation des œuvres mène à la poursuite de deux objectifs agissant comme moteurs d'une littérature qui s'industrialise : rapidité et rentabilité. Tout est mis en œuvre afin de maximiser les profits de la maison d'édition, qui devient une entreprise culturelle. Des économies sont faites lors de la confection matérielle des livres, notamment en optant pour un papier de qualité inférieure et en privilégiant des supports peu dispendieux (le fascicule, le livre de poche). Les récits reposent sur des clichés et des motifs connus, ce qui facilite la lecture et accélère le rythme d'écriture. Cela est nécessaire, puisque l'offre doit être sans cesse renouvelée. Les parutions s'avèrent ainsi très fréquentes, mais la durée de vie des œuvres en commerce est courte, leur obsolescence étant rendue inévitable par l'arrivée imminente d'objets

257 Nom original de *Batman* dans ses premiers comic-books.

258 BAETENS Jan, « Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites », *Cahiers de Narratologie*, 2009, p. 6. [Consulté le 18/10/21] <http://journals.openedition.org/narratologie/974>

nouveaux²⁵⁹. »

Ce format amène l'œuvre à être un objet de consommation. Il amène les consommateurs à s'approprier plus facilement les personnages et permet une certaine rentabilité. Ce format s'est poursuivi dans les séries et les sagas, notamment celle du MCU où les spectateurs prennent plaisir à retrouver les mêmes super-héros dans plusieurs films.

1.3. L'empire du *fan* et la culture de consommation

La consommation est une dimension centrale dans nos sociétés. Évidemment les super-héros sont objets de consommation variés. Aussi bien au cinéma, dans la papeterie, dans le prêt-à-porter, les jeux vidéo, dans diverses publicités à grande échelle mais aussi dans le secteur de la grande distribution, en objets de décoration ou encore dans les jouets, cette déification ne s'arrête pas là. En effet, à l'image des dieux gréco-romains et autres divinités, on retrouve une « statufication » des figurines de super-héros.

Dans l'œuvre de Pierre Bourdieu *La Distinction*, en 1979, l'auteur met en évidence que le choix des consommateurs est déterminé par leurs habitus, un ensemble caractéristique de leur style de vie. À la question : « possédez-vous des produits dérivés liés à cet univers ? » c'est 451 personnes, soit 55,13 % des participants qui confirment posséder des produits liés à cet univers. Il y a donc, dans la consommation des individus, une forme caractéristique de leur style de vie. Les figurines forment aussi un support fondateur de lien communautaire, elles sont partagées sur Internet, mises en évidence et permettent aux fans de se distinguer et de s'associer entre eux. Les fans de super-héros collectionnent les t-shirts, les comic-books et les figurines etc., et forment consciemment, entre eux, de fortes valeurs communautaires, une revendication d'appartenance aux valeurs dégagées par les héros qu'ils représentent. Cette consommation est ancrée dans une volonté d'assimilation à un groupe de référence. Les individus dans leur consommation sont conditionnés à associer un produit à une émotion, une idée. On retrouve également des fans costumés de la tenue de leur personnage favori lors de conventions ainsi que des concours de cosplay mettant en avant les représentations les plus fidèles afin de les récompenser. Le cosplay est un mot anglais formé de « *costume* » et « *play* », il signifie « pratiquer le déguisement ». Le cosplay consiste à se costumer et à jouer le rôle du personnage choisi. Il est important dans cette pratique de ressembler au maximum au personnage que ce soit dans l'attitude de celui-ci comme en ce qui concerne son

259 RIOUX Philippe, *Ater Ego : le transfert du genre super-héroïque dans la bande dessinée au Québec (1968-1995)*, Thèse, Université de Sherbrooke, 2019, p. 27.

apparence, vêtements, coiffure, accessoires. Tout type de personnage peut être cosplayé, qu'il provienne des jeux vidéo, comics, animés, livres, mangas, chanteurs ou même acteurs. Les cosplayers(euses) peuvent, dans certaines conventions, participer à un concours de cosplay leur permettant de gagner des prix. Il existe également des concours de cosplay à échelle internationale. Lors du questionnaire, nous avons pu constater à la question : « avez-vous déjà porté un costume lié à cet univers ? » qu'une majorité des répondants avait affirmé être intéressée par le fait de se costumer ou l'avoir déjà fait. Nous pouvons noter également à cette question un intérêt beaucoup plus fort pour les femmes concernant le cosplay.

C'est lors de ces mêmes conventions que l'on retrouve des stands dédiés à la consommation de produits dérivés de cet univers. Porter un t-shirt de super-héros, c'est reconnaître son appartenance aux valeurs du héros que l'on montre au monde, c'est également un moyen de reconnaissance des individus entre eux. La consommation ici est une construction identitaire. Gary Becker²⁶⁰ a proposé dans sa « théorie de l'allocation du temps » d'expliquer comment les individus répartissent leur temps entre le travail et les loisirs. Il considère que la consommation exige des biens mais aussi du temps pour profiter des biens et services achetés. Ce phénomène est également notable ici. En achetant des figurines, le consommateur doit changer son intérieur, les collections qui s'agrandissent demandent de la place et une certaine organisation, il en est de même pour les comic-books. Tout collectionneur prend le temps de ranger sa collection, de l'ordonner mais aussi de protéger son bien. Certaines pièces ont un réel aspect économique lié à valeur monétaire. Concernant les individus extérieurs à ces pratiques, cet aspect économique n'est pas anodin mais pour un(e) fan, cette consommation obéit à des motifs plus symboliques qu'économiques. Dans *A theory of Shopping*, Daniel Miller²⁶¹ a travaillé sur les relations affectives que les individus tissent avec les objets de consommation. Il n'est pas étonnant que dans toutes collections, les collectionneurs aient leurs objets, figurines, t-shirts ou posters favoris. Cette pièce maîtresse a une importance au milieu du réel sanctuaire mis en place par l'individu. La définition de la culture de masse utilisée par Edgar Morin dans *L'esprit du temps, essai sur la culture de masse*, marque la place des super-héros dans celle-ci :

« Culture de masse, c'est-à-dire produite selon les normes massives de la fabrication industrielle ; répandue par des techniques de diffusion massive (qu'un étrange néologisme anglo-latin appelle *mass-média*) ; s'adressant à une masse sociale, c'est-à-dire un gigantesque agglomérat d'individus saisi en-

260 Gary Becker, prix Nobel d'économie. Sa théorie de « l'allocation du temps » date de 1965.

261 Miller Daniel, *A Theory of Shopping*, Londres, Cornell University Press ; Édition : 1st New edition, 1998, 180 p.

deçà et au-delà des structures internes de la société (classes, familles, etc.). »

Dans *L'Esprit du temps*, Edgard Morin présente ses conceptions de la culture de masse, de l'industrie culturelle et de l'ensemble de leurs dynamiques. Dynamiques qui sont faites de l'exploitation des formes archétypales de l'imaginaire et des formes archétypales des thèmes et personnages mythiques créant des stéréotypes de masse. En outre, Edgard Morin évoque une standardisation des stéréotypes formés dans la culture de masse mais aussi ses inventions et son originalité.

Les fans se distinguent des autres consommateurs par plusieurs points : leurs valeurs, leur stratégie identitaire ainsi que leur qualité de public spécifique. En ce qui concerne les valeurs, nous voyons qu'être *fan* demande un investissement budgétaire et de temporalité. Cet investissement personnel dépend de la valeur accordée à l'adoration, il y a donc différentes façons de vivre le fait d'être fan. L'engagement peut également dépasser sa propre identité et, selon le degré d'adoration, investir toute la vie du fan. Comme l'évoque Christian Le Bart :

« Le terme est flou, encombré de connotations négatives : il est supposé désigner une posture qui, bien au-delà de la simple admiration, emporterait l'ensemble de la personnalité. Immédiatement pointe la pathologie, sinon la monstruosité : le *fan* est dépossédé de lui-même, il est la figure contemporaine de l'aliénation, victime des industries culturelles de masse. La dénonciation de cette aliénation, que l'on trouvait par exemple dans l'œuvre d'Adorno (1982), vaut dénonciation des produits culturels standardisés imposés aux consommateurs les plus fragiles (les jeunes, les milieux populaires), conformément aux hypothèses de l'École de Francfort²⁶² »

Certains fans sont prêts à sacrifier leur propre personnalité pour se rapprocher au plus possible de celle de leur idole, il y a donc un impact important de l'adoration selon les fans. Dans l'univers *geek*, on retrouve plusieurs formes de *fandom* différents : les *geeks* japonisants ayant pour passion la culture, la nourriture, la littérature japonaise ; les *otaku* ayant pour passion les mangas, les animés ; le hardcore gamer, *fan* invétéré de jeux vidéo ou encore les rôlistes fans de jeux de rôle ; les Star Wars *geeks* ; les Potterhead, fans de l'univers d'*Harry Potter* ; les *trekkie geeks*, fans de l'univers de *Star Trek* ; Apple *fanboy geek*, etc.

Dans l'univers des super-héros, on retrouve également des *fanbases* qui y sont associés tel que

262 LE BART Christian, « *Stratégies identitaires de fans. L'optimum de différenciation* », Revue française de sociologie, vol. 45, no. 2, 2004, p. 1.

les collectionneurs de comics aussi appelés « *comic-book geek* » connaissant l'entière mythologie de l'univers des super-héros, pouvant prédire ce qu'il va se passer dans la suite des aventures de nos héros masqués et parlant souvent de leurs rencontres avec leurs idoles lors des conventions ; les *geeks* matérialistes, collectionnant les figurines, les t-shirts ou toute forme de *goodies* associés à l'univers des super-héros ; les cosplayers ; les *geeks* de films, possédant une collection impressionnante de films, connaissent les noms des acteurs par cœur ; les *geeks* de marques dépensant leur argent uniquement selon leur maison d'édition préférée ; les fans de science-fiction ou encore les créateurs de contenus autour des super-héros via un blog, une radio, ou une chaîne YouTube. Un *geek* est donc aujourd'hui un usager ayant une passion affirmée. Ces passions sont génératrices de liens sociaux et communautaires.

Les stratégies identitaires développées par les fans se font aujourd'hui massivement sur Internet. L'accès à Internet a permis aux individus des rassemblements communautaires simplifiés. Gabriel Segré évoque à ce sujet : « aujourd'hui il suffit de quelques clics pour être membre d'un fan-club sur Internet, discuter sur des forums et acheter des produits dérivés²⁶³. » Le lien social développé sur Internet est accessible à tous. S'y développent alors des actions spécifiques tels que le *live tweet* ou le *fansubbing* par exemple. Le *live tweet* consiste à ce que des fans d'un même *fandom* puissent discuter en temps réel et échanger autour d'un *hashtag* sur un évènement, la diffusion d'un épisode ou d'un film en direct. Le *fansubbing* est l'action par un *fan* de créer des sous-titres pour un film, une série, un animé etc. Ces actions spécifiques permettent aux individus de se regrouper, d'échanger et de partager leur univers dans le cadre d'un esprit communautaire. La sociologue Dominique Pasquier évoque que « ce qui fait la force d'un *fandom* est composé de la communauté, des pratiques de réception actives, des activités collaboratives²⁶⁴ ».

Leur qualité de public spécifique s'exprime par leur connaissance du sujet, leur investissement et le temps qu'ils y consacrent. Selon Jenkins : « les fans de médias sont des consommateurs qui produisent, des lecteurs qui écrivent et des spectateurs qui participent²⁶⁵ ». Les fans produisent des contenus, les partagent et sont générateurs d'une construction identitaire dépassant ainsi la logique d'un divertissement classique. Cependant, il arrive que ces communautés soient si spécialisées qu'elles soient fermées à des usagers non-initiés. On retrouve également des

263 « *Les fans expriment des comportements présents en chacun de nous* » [Consulté le 15/12/20]

<https://usbeketrica.com/fr/article/fan-sociologie-comportements-chacun-de-nous>

264 PASQUIER Dominique, *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Maison des Sciences de l'Homme, 2000, 233 p.

265 JENKINS Henry, « *La "filk" et la construction sociale de la communauté des fans de science-fiction* », *Cultural Studies Anthologie*, Armand Colin, 2008, 222 p.

conflits entre communautés selon l'univers associé.

Il est difficile au temps de la technologie et du divertissement omniprésents de ne pas être un *geek*. À une certaine époque, être un *geek*, un *nerd* étaient des termes péjoratifs qui définissaient les individus comme asociaux ou en marge la société. Nous reviendrons sur ce point plus tard dans ce travail. Tout le monde peut être un *geek*. Un homme d'affaire toujours sur son téléphone aurait, à une certaine époque, été perçu comme un *geek*, c'est aujourd'hui une attitude fréquente dans notre société. Nous retrouvons ce même phénomène avec les jeux vidéo qui concernaient à l'origine un public de niche et sont maintenant présents dans nos téléphones en permanence. Ne sommes-nous pas tous des geeks ?

Les *fandoms* permettent à chacun de s'identifier, d'appartenir à une communauté. On retrouve dans cette culture du partage de passion une place particulière pour l'univers étendu des super-héros dont les fans ne cessent de croître.

vues des nombreuses sorties les mêmes années.

Tableau 87: Légende - Frise chronologique de l'évolution des films et séries

Légende	
Couleur	Correspondance
Vert clair	Films sortis avant les années 2000
Vert	Films sortis après les années 2000
Rose clair	Séries sorties avant les années 2000
Rose	Séries sorties après les années 2000

2.1. Le cinéma de super-héros

Aujourd'hui les films sont le format le plus consommé de l'univers des super-héros. À la question « quel est votre support préféré lorsque vous vous intéressez à cet univers ? » de notre questionnaire, les résultats d'enquête indiquent que 294 participants, soit 35,94 % de l'échantillon total composé de 818 participants ont indiqué préférer le format film. En divisant l'échantillon en deux, selon leur génération, chez les plus de 35 ans (soit 176 des répondants) 50 ont indiqué utiliser le format film. Chez les moins de 35 ans (soit 642 répondants) 244 ont également indiqué que leur format favori était les films. Ce format a devancé le format comic-books. Il y a donc aujourd'hui une place prépondérante du format film dans l'univers des super-héros et une évolution du genre.

Cette évolution ne s'éloigne pas entièrement du format comics. En effet, si la plupart des films s'attachent à donner une dimension plus moderne à l'esthétique d'un univers, on retrouve une esthétique retro propre aux comics comme dans les films *Thor* ou encore pour les films *Les Gardiens de la Galaxie*. En outre, cette évolution permet de mettre en avant des personnages de super-vilains ou de anti-héros tels que le Joker qui a eu plusieurs films ou encore Deadpool qui sont moins représentés au travers d'autres médias comme les jeux vidéo ou les séries. Par ailleurs, au cinéma, le personnage du Joker a été représenté un certain nombre de fois. Sans parler des films d'animation, des apparitions dans des séries télévisées ou autres jeux vidéo, le personnage fait apparition dans les films : *Batman* de Leslie H. Martinson avec Cesar Romero, 1966 ; *Fight Batman Fight !* De Romeo N. Galang en 1973 ; *Batman* de Tim Burton en 1989 interprété par Jack Nicholson ; *Alyas Batman en Robin* de Tony Y. Reyes, en 1991 ; *Batman: Dead End* de Sandy Collora, 2003 avec Andrew Koenig ; *Grayson* de John Fiorella, en 2004 ; *The Dark Knight : Le Chevalier noir* de Christopher Nolan, en 2008 et enfin *Suicide Squad* de David Ayer, en 2016 interprété par Jared Leto.

Paradoxalement à ce qui pourrait paraître, la communauté de fans consommateurs de films de super-héros est très difficile à satisfaire. Aujourd’hui, les fans deviennent eux-mêmes des critiques de contenus et n’apprécient plus les films tels quels, on retrouve chez les fans des recherches de scènes à critiquer ou des comparaisons entre les films. C’est ainsi que naissent les grands débats de comparaison sur les films. Il y a chez le spectateur une véritable prise de position. Pour les lecteurs de comics, le format film n’est souvent pas à la hauteur de leurs attentes. Cela correspond au fait que les productions s’attachent parfois à vouloir montrer différentes histoires dans un même film ce qui crée une forme de saturation du contenu parfois trop présent dans les sorties au cinéma. Pour l’artiste colleur Mr. Garcin, interviewé dans le cadre de cette recherche à propos des films « Je les aime bien mais bon je pense qu’il y en a trop maintenant, on en voit un tous les mois, avant il y en avait un par an, tu l’attendais et on est souvent déçu ». Lors de l’évènement Comic Con 2018, l’artiste Neal Adams menait une conférence dans laquelle il évoquait la fréquence importante des nombreuses sorties au cinéma des films de la compagnie Marvel ces dernières années. Conférence dans laquelle il a souligné que les films étaient moins bien que le format comic-book. Lors de nos entretiens, David Hine a affirmé à ce propos : « *I watch some of the movies but to be honest it’s not my favourite genre and it continues to annoy me that a single genre dominates the marketplace to such a great extent.* »

Il est intéressant de noter que le format film, ressorti en majeure partie dans notre questionnaire comme étant le format le plus utilisé, n’est pas celui conseillé par les professionnels de l’industrie du comics.

Les films avant les années 2000 – des feuilletons avant les superproductions

Si les images de personnages de comics semblent aujourd’hui communes à notre environnement culturel, les débuts des super-héros au cinéma n’étaient pas toujours prometteurs de leur succès actuel. Avant les années 2000 et l’accroissement de ce genre cinématographique, les films de super-héros n’étaient pas si populaires. Les moyens techniques et les effets spéciaux de cette période ne permettaient pas de rendre justice à l’action présente dans les récits et aventures de super-héros. Les acteurs volaient grâce à des câbles et les décors étaient faits mains. Également, l’univers des comics était mal accepté socialement, les consommateurs de comics étaient perçus comme des *outsiders*, des *nerds*, c’était un genre peu exploité et par conséquent peu financé et produit. Ce manque de moyens mettait en scène des scénarios et réalisations dont le rendu semble kitsch aujourd’hui. Certains précurseurs masqués des super-héros apparaissent dans des films bien avant les super-héros contemporains. On peut citer des films comme *Zorro* en 1920, *Tarzan* en

1932, *Flash Gordon* en 1936 ou encore *The Shadow* en 1937 qui ont marqué l'histoire du cinéma et ont posé les bases de la symbolique du héros justicier au cinéma. L'espace occupé par les super-héros contemporains au cinéma a commencé par des apparitions dans des feuilletons diffusés avant les films dans les salles obscures. Comme nous pouvons le constater sur la seconde frise chronologique, s'il y a eu quelques films et séries entre les années 1940 et 1960, l'après 1966 marque le lancement de la récurrence des super-héros au cinéma et donc la reconnaissance des personnages pour le grand public.

Deux films ont marqué le début de l'ère des super-héros au cinéma. Le premier est *Superman* de Richard Donner en 1978 dont le slogan publicitaire était « *You'll believe a man can fly* ». L'enjeu était donc de pouvoir proposer des super-pouvoirs convaincants pour le public. Durant la scène d'envol de Superman et Lois, on retrouve Lois d'abord effrayée puis émerveillée. Les images montrent de magnifiques plans sur la statue de la liberté ainsi que leurs vêtements flottants au vent. Si ces effets spéciaux ne semblent pas impressionnants pour les spectateurs d'aujourd'hui, la promesse de Richard Donner a été respectée pour l'époque. Le deuxième film ayant marqué le début des super-héros au grand écran était *Batman* de Tim Burton en 1989. Apportant sa patte, Tim Burton offre un Batman plus sombre et intrigant en exploitant le célèbre comics de Frank Miller, *Batman : The Dark Knight Returns* sorti en 1986. Ces deux films ont ouvert la voie des superproductions d'aujourd'hui animées par la volonté de faire des films de qualité à gros budget. L'âge d'or des super-héros au cinéma se situe après les années 2000. C'est à cette période que le genre a su s'imposer dans le box-office de par sa popularité et ses recettes.

Les films après les années 2000 – l'ère du numérique

Cette période est importante car elle marque l'arrivée des caméras numériques. Rapidement de grosses productions telles que *X-Men* en 2000 réalisé par Bryan Singer ou *Spider-Man* en 2002 réalisé par Sam Raimi, vont pouvoir proposer des contenus visuels dignes de l'action du format comic-book. Le film *X-Men* est le premier opus de la saga cinématographique X-Men qui comprend en 2020 onze films. Ces personnages rencontraient déjà un grand succès en série d'animation et ce premier film de la saga est aussi très bien reçu par la critique. Comme dans les comics, les X-Men sont des minorités de mutants ayant des super-pouvoirs. Leur place dans la société est remise en question à cause de leur dangerosité. Comme l'explique Patrick Stewart, l'acteur interprétant Charles Xavier, le Professeur X, dans le documentaire²⁶⁶ *Making X-Men 2000 Film Documentary*

266 « *Go Behind the Scenes of X-Men « Making X-Men 2000 Film Documentary* » disponible sur YouTube [Consulté le 02/03/2020] <https://www.youtube.com/watch?v=U36vuZggomY&t=307s>

sur le film,

« les problématiques sont assez pertinentes dans nos sociétés aujourd'hui : comment nous vivons avec des gens différents de nous, qui nous font peur, envers qui nous ne sommes pas à l'aise et comment nous avons la possibilité de créer une société où tout le monde peut coexister ensemble, dans la joie, la créativité et la productivité [...] montrer que la violence n'est pas ce vers quoi il faut aller ».

Ces problématiques, évoquées dès 1963 à l'origine de leur création dans les comics, sont toujours d'actualité et c'est ce qui fait que cette saga continue encore aujourd'hui à être si populaire. Le message qui est véhiculé peut être compris par tous et le cinéma a su retranscrire cette intention.

En 2002 sort *Spider-Man*, réalisé par Sam Raimi. Le film de super-héros rencontre également un très grand succès. C'est l'acteur Tobey Maguire qui retrace l'*origin story* de l'homme araignée, rôle pour lequel il remporte de nombreuses récompenses et nominations. Comme pour les comics, la saga de films sur Spider-Man a droit à un *reboot* et à différentes réécritures du personnage. Comme l'indique Guy Debord dans *La Société du Spectacle*,

« c'est pour devenir toujours plus identique à lui-même, pour se rapprocher au mieux de la monotonie immobile, que l'espace libre de la marchandise est désormais à tout instant modifié et reconstruit²⁶⁷ ».

Si plusieurs acteurs ont joué le rôle de Spider-Man, tel que Nicholas Hammond, Tobey Maguire, Andrew Garfield ou encore Tom Holland, c'est bien souvent la version de Tobey Maguire, soit la première version « Hollywood » du personnage, qui est évoqué comme étant la plus marquante. On peut lui attribuer cette place grâce au fait que les films *Spider-Man* de Sam Raimi ont été les premiers à être d'une bonne qualité visuelle, les personnages jouent tous un rôle important dans les différents scénarios et visuellement, l'aspect dynamique et positif de l'imaginaire du super-héros est très bien retranscrit. Le grand succès de ces premiers volets et leur dynamique visuelle ont largement inspiré les différents *reboots* du personnage au cinéma. En outre, ces films se sont insérés dans les débuts de la pop culture comme culture de masse où les spectateurs d'autrefois sont les consommateurs d'aujourd'hui.

À ces productions s'ajoute *Iron Man*, le premier film entièrement financé par Marvel Studios qui a ouvert le *Marvel Cinematic Universe* aussi appelé : « MCU ». Le MCU et son

267 DEBORD Guy, *La Société du Spectacle*, 3e édition, 1992, p. 103.

système de franchises à suites marque un tournant au cinéma Hollywoodien. Cette dynamique épisodique permet, comme pour le format comic-book, de développer les personnages et l'imaginaire des individus. Occupant aujourd'hui la plus grosse part de production de films de super-héros, le MCU a su mettre en avant de nombreux personnages et comme dans les comics, créer des alliances et rassemblements de super-héros. Ces rassemblements permettent un spectacle de puissance toujours plus impressionnant. Ces trois films, *X-Men*, *Spider-Man* et *Iron Man* marquent le lancement de l'ère des *blockbusters* de super-héros au cinéma et l'occupation de ce genre dans la culture de masse.

L'utilisation du blockbuster au cinéma

Mêlant dans ces scénarios action, science-fiction, comédie et fantasy, l'univers des super-héros est vaste et permet un contenu qui répond aux attentes du public des films hollywoodiens. L'histoire des films de super-héros se scinde en deux temps. Les films se situant avant les années 2000 et les films après les années 2000. Avant les années 2000, le cinéma ne permettait pas d'un point de vue technique de pouvoir mettre en scène la toute-puissance des super-héros. Réjane Hamus-Vallée évoque : « depuis sa naissance, le cinéma convoque les effets spéciaux, que ce soit pour créer "l'ordinaire de l'extraordinaire" ou "l'extraordinaire de l'ordinaire"²⁶⁸ » ; avec les évolutions, la dimension de l'extraordinaire dans l'ordinaire a pris un nouveau tournant. Les effets spéciaux ainsi que la technique de post-production ayant énormément évolué, les films et séries de super-héros ont eu, après les années 2000, autant d'impact et de dynamisme visuel que dans l'imaginaire créé dans les comic-books. Mettant en scène de grandes batailles épiques, des combats impressionnants et l'utilisation des nombreux super-pouvoirs, leur place dans l'univers cinématographique répond parfaitement aux attentes du cinéma hollywoodien.

Les costumes aussi ont évolué, grâce aux différentes techniques d'effets spéciaux actuelles en post-production ou avec du maquillage artistique. Le cinéma des superproductions permet aux spectateurs de ne pas sortir de l'imaginaire de l'histoire, des personnages et de leur environnement, ce qui les conforte dans la véracité du récit. On peut y voir des super-pouvoirs ou des matières qui n'existent pas et c'est avec tous ces moyens techniques que se produit la magie des super-héros d'Hollywood. Cette mise en scène demande un budget conséquent et les films de super-héros sont souvent des superproductions. Les films de super-héros les plus récents doivent une partie de leur succès à la popularité grandissante des blockbusters au cinéma. Ces superproductions attirent également les investisseurs et permettent d'accéder à des budgets très importants. Les recettes

268 HAMUS-VALLÉE Réjane, *Les effets spéciaux*, Cahiers du cinéma, 1er édition, 2004, p. 8.

généérées sont, par exemple pour les recettes les plus basses du tableau : « 10 films de super-héros ayant la rentabilité la plus importante en 2019 » ci-dessous, 4,32x plus hautes que le budget investi et 7,85x pour le film ayant rapporté le plus de recettes à savoir : *Avengers : Endgame*. Les *blockbusters* de super-héros au cinéma ont une place de choix dans la culture de masse qui leur assure une forte rentabilité. Cette rentabilité est le reflet de la popularité des films de super-héros, comme le précise Barry Fitzgerald,

« One measure of the popularity of superhero films is their earnings at the box office. For instance, the Christopher Nolan-directed Batman trilogy of Batman Begins (2005), The Dark Knight (2008) and The Dark Knight Rises (2012) earned just under \$2.5 billion at the box office. As of February 2018, the Marvel Cinematic Universe (MCU) has grossed more than \$14 billion from an initial investment of just over \$3 billion²⁶⁹. »

Afin de comprendre au mieux, ce système économique, penchons-nous sur les 10 films de super-héros ayant rapporté le plus.

269 FITZGERALD Barry, *Superhero Science and Technology: A New Open Access Journal*, Eindhoven University of Technology, 2018, p. 3.

Ce tableau représente les 10 films de super-héros ayant rapporté le plus de recettes au box-office mondial. Il est basé sur des informations du site Box Office Mojo²⁷⁰ réalisé le 27/11/2019 :

Tableau 88: Dix films de super-héros ayant la rentabilité la plus importante en 2019

Dix films de super-héros ayant la rentabilité la plus importante en 2019					
Recettes (dans le monde entier)	Titre	Année	Maison	Réalisateur	Budget
2 797 800 564 \$	<i>Avengers: Endgame</i>	2019	Marvel Comics	Anthony et Joe Russo	356 000 000 \$
2 048 359 754 \$	<i>Avengers: Infinity War</i>	2018	Marvel Comics	Anthony et Joe Russo	400 000 000 \$
1 518 812 988 \$	<i>The Avengers</i>	2012	Marvel Comics	Joss Whedon	220 000 000 \$
1 402 805 868 \$	<i>Avengers : L'Ère d'Ultron</i>	2015	Marvel Comics	Joss Whedon	250 000 000 \$
1 346 913 161 \$	<i>Black Panther</i>	2018	Marvel Comics	Ryan Coogler	200 000 000 \$
1 214 811 252 \$	<i>Iron Man 3</i>	2013	Marvel Comics	Shane Black	200 000 000 \$
1 153 296 293 \$	<i>Captain America: Civil War</i>	2016	Marvel Comics	Anthony et Joe Russo	250 000 000 \$
1 147 661 807 \$	<i>Aquaman</i>	2018	DC Comics	James Wan	160 000 000 \$
1 128 274 794 \$	<i>Captain Marvel</i>	2019	Marvel Comics	Anna Boden et Ryan Fleck	175 000 000 \$
1 081 041 287 \$	<i>The Dark Knight Rises</i>	2012	DC Comics	Christopher Nolan	250 000 000 \$

Dans cette sélection des films ayant rapporté le plus d'argent, ces films ont tous été produits et réalisés après les années 2000 et possèdent un fort investissement budgétaire, souvent le fruit d'une forte rentabilité comme nous pouvons le constater. Si la grande majeure partie des films de

270 Site Box Office Mojo [Consulté le 27/11/2019]
https://www.boxofficemojo.com/?ref_=bo_nb_se_mojologo

super-héros se base sur des éditeurs dits « major » tels que Marvel Comics, DC Comics ou Dark Horse, de nombreuses productions appelées « indépendantes » comme dans l'univers des comics, proposent des contenus de plus en plus complets. Comme on a pu le voir avec des films comme *The Green Hornet* dont l'histoire s'inspire de la série radiophonique et de son adaptation télévisée datant de 1960. Nous pouvons également citer les films : *Chronicle*, *Super*, *The Crow*, *Defendor*, *Psychokinesis*, *American Hero* ou encore *Incassable*. Ces scénarios de super-héros, anti-héros ou même super-vilains proposent des contenus originaux et sortant de l'image des super-héros dits classiques.

Par exemple, le film *Incassable* est une œuvre qui amène le spectateur à imaginer et comprendre le point de vue humain sur le phénomène super-héroïque, cette perspective n'est pas sans rappeler le célèbre comic-book *Walking Dead*²⁷¹ qui lui, nous immerge dans un univers dystopique envahi par des zombies. Tous deux illustrent dans leurs scénarios l'adaptation humaine face à un univers fantastique. Dans *Incassable*, le personnage principal, David Dunn, est doté d'une capacité de résistance physique hors du commun lui permettant de survivre à des accidents terribles sans dommages physiques. Le second personnage est Elijah Price, un homme atteint de la maladie des os de verre ou ostéogénèse imparfaite. L'ostéogénèse imparfaite se caractérise par une extrême fragilité des os, cette maladie conduit souvent les individus en étant atteints à de nombreuses fractures à répétition ainsi qu'une déformation du squelette. Dans le récit, Elijah Price est un *fan* invétéré des super-héros depuis son enfance, il possède également une boutique spécialisée dans les bandes dessinées.

Dans sa quête de héros, il va alors effectuer des recherches sur les désastres qui ont laissé derrière eux des survivants. Souvent, ses recherches n'aboutiront à rien jusqu'à ce qu'il trouve David Dunn. Le film est structuré d'une façon à ce que ce soit le personnage d'Elijah Price qui pousse David Dunn à s'identifier et se reconnaître en tant que super-héros. Le film évoque qu'Elijah, nourri par sa volonté de faire émerger un super-héros a également engendré de nombreux crimes. Ce questionnement nous amène une fois de plus à nous demander qui est le créateur de l'autre, est-ce le super-héros qui engendre le super-vilain ou l'inverse ? En outre, il est intéressant de voir dans ce film que le héros choisit de lui-même de ne pas incarner son rôle de super-héros. Ici se traduit un scénario nouveau sortant des scénarios classiques des origines des super-héros du *Golden Age*.

271 KIRKMAN Robert, *Walking Dead*, Delcourt, coll « Contrebande », 2007.

L'espace social occupé par les vedettes

Dans l'univers des super-héros au cinéma, le rôle des acteurs est primordial et occupe une place importante dans l'image et l'imaginaire du super-héros. Les productions des films de super-héros, notamment dans le cadre du MCU, étant faites sous forme de saga, certains acteurs jouent leurs rôles depuis plus de vingt ans. Nous pouvons citer dans cette catégorie l'acteur Hugh Jackman qui a incarné le personnage Wolverine ou Patrick Stewart qui incarne le Professeur Charles Xavier des X-Men depuis les années 2000 pour ne citer qu'eux. Certains acteurs sont perçus comme indissociables de leur rôle et bénéficient d'un réel capital sympathie lié à leur personnage de super-héros. Ce système de suite à franchise encourage la réutilisation des mêmes acteurs et permet de lier un visage à un personnage leur créant ainsi un certain succès et une forte rentabilité. On peut notamment citer l'acteur Robert Downey Jr dans cette catégorie, classé comme l'un des acteurs les mieux payés au monde selon le magazine Forbes en 2018. Il est amusant de noter que dans le film *Iron Man* de 2008, Tony Stark alias Iron Man interprété par Robert Downey Jr est mentionné dans Forbes.

Cependant, dans cet univers étendu en perpétuel réécriture, il arrive, comme souvent au cinéma, que certains rôles soient joués par différents acteurs comme ça a été le cas pour des personnages tels que Spider-Man, Batman ou encore le Joker. Ces interprétations peuvent avoir une appréciation différente. Comme nous avons pu le noter dans les réponses au questionnaire, pour certains interrogés, l'acteur Tobey Maguire reste le meilleur Spider-Man. Cette popularité pour les premiers volets de *Spider-Man* de Sam Raimi est liée à la redécouverte de ce personnage et de son *origin story*. Si en 2002, la culture de masse découvre avec émerveillement l'homme araignée, de nos jours, il est connu et accepté par tous que Peter Parker se métamorphose en se faisant mordre par une araignée et que son oncle Ben se fait tuer. Il n'est pas rare aujourd'hui que certains acteurs soient nommés par les spectateurs par le nom de leur personnage sur la toile, reflétant un symbole dépassant leur statut d'acteur.

Une problématique de l'industrie du cinéma est l'actualité et les contrats des acteurs. Par ailleurs, ces contrats permettent aux spectateurs de prédire l'histoire et l'apparition de certains personnages au cinéma. Face à leur forte présence dans l'industrie, de nombreux spectateurs se tiennent informés et anticipent certains scénarios. Cela leur permet de continuer à s'immerger dans cet univers et partager des discussions dans les multiples *fanbases* présentes sur la toile. Ces actions entretiennent la popularité et l'engouement autour de certaines franchises.

Le cinéma comme expérience sociale

Le cinéma, en plus de nous donner accès à divers récits d’aventure et d’action, est aussi une véritable expérience sociale. Par ailleurs, c’est une sortie culturelle et une activité accessible au plus grand nombre. Cette accessibilité est créatrice de références communes, ce qui une fois encore, alimente la pop culture. Le large panel d’effets spéciaux rend les films de super-héros réellement spectaculaires. En tant qu’activité, cette sortie permet de vivre une véritable expérience spectaculaire. Comme dans tout spectacle, les individus y font le plein d’émotions, du rire aux larmes et parfois même des cris de joie, des sifflements et applaudissements.

Si le cinéma est un lieu ritualisé comme calme, il n’est pas rare selon l’attachement des spectateurs avec certaines franchises comme Marvel Comics ou Star Wars de vivre dans les salles obscures des manifestations émotionnelles. Souvent ces éruptions de joies se font durant les séances d’avant-première. La présence de nombreux *fans* d’une même communauté désacralise le fait de ne pas « être soi-même ». Dans la salle de cinéma, le ressenti est celui d’appartenir à une communauté qui ressent une émotion forte et commune. Comme l’appelle Emile Durkheim « l’effervescence collective²⁷² » qualifie ce sentiment de surexcitation. Le cinéma prend donc une forme d’expérience sociale commune et brise ainsi l’individualisme de ces salles souvent silencieuses.

L’esprit communautaire amène ses membres à effectuer des recherches afin d’étoffer leurs connaissances. Le but étant de partager ce savoir autour de l’engouement des *blockbusters* et leurs récits. Ce partage renforce l’appartenance de l’individu au groupe et génère une valorisation personnelle. La popularité autour de l’univers de certains films, notamment dans le cadre des sagas de super-héros, crée un besoin pour le spectateur de voir un film le plus tôt possible en avant-première. Cette nouvelle forme de sacralisation du contenu pousse les individus à voir un film avant sa sortie dite « officielle ». Lors de ces projections sont parfois présents des acteurs ou membres de l’équipe de réalisation du film comme lors des conventions spécialisées. Cette expérience ressentie comme un privilège est proposée parfois juste quelques jours ou heures avant la sortie officielle. En tant qu’évènement spécial, ces séances sont souvent médiatisées pour attirer le public et attiser le concept social de voir le film en premier.

L’ennemi du spectateur devient alors le *spoil*. Le terme est anglais signifie « gâcher ». En français, on utilise le mot « divulgâcher » pour parler de *spoil*, un mot valise associant « divulguer » et « gâcher » ce qui traduit parfaitement le terme anglais *spoil*. Lors de l’une de nos rencontres, Mr Garcin a dit sur le *spoil* : « Il n’y a rien de pire que le *spoil* ». La problématique ici est donc de

²⁷² DURKHEIM Emile, *Les formes élémentaires de la vie religieuse : le système totémique en Australie*, p. 571

connaître la fin ou le contenu d'une histoire avant de pouvoir consommer l'œuvre, cela gâche finalement l'expérience d'un film, d'une série ou d'un livre. La forte présence dans l'espace culturel des mêmes objets de consommation permet à la fois un rassemblement communautaire des individus vers un même objet mais également un détachement voire une isolation vis-à-vis d'Internet pour éviter d'être *spoilé*. Par ailleurs, si le *spoil* peut être oral, il est également très présent sur Internet dans ce qu'on appelle des « *live tweets* » ou des internautes *spoilent* un film directement pendant qu'ils le regardent ou encore via des mêmes Internet.

Les scènes post-génériques ou l'attente de ceux qui savent

Situées après le générique de fin du film, ces scènes sont très courtes et visent à gratifier les spectateurs connaisseurs et dévoiler des images d'une suite ou d'un prochain film. Les scènes post-génériques sont destinées à susciter et à maintenir l'attention du public et l'engouement autour de l'univers d'un film et peuvent également servir à conclure un film sur une note positive et humoristique. Ce contenu a été majoritairement utilisé dans les films de super-héros possédant des suites à franchise permettant d'attirer les spectateurs à revenir pour les futures sorties. La démocratisation de ces scènes, notamment dans les films du MCU, crée une attente commune où rares sont les spectateurs qui quittent les salles avant que les lumières se rallument. Lorsque certains films ne mettent pas de scènes post-génériques, les spectateurs ayant été les plus patients sont parfois confus et déçus.

La question des droits sur les personnages

Les droits d'utilisation des personnages appartiennent à différentes sociétés de production et distribution dont Constantin Film, 20th Century Fox, Universal Pictures, Sony Pictures etc. Les contrats établis autour des droits d'utilisation de certains personnages permettent à ces sociétés de production l'exclusivité de personnages comme X-Men, Fantastic Four, Deadpool possédés par Century Fox ou Spider-Man dont les droits sont à Sony Pictures depuis 1998 avant de passer un accord avec Disney pour terminer la trilogie *Spider-Man* lancée en 2017 avec le film *Spider-Man : Homecoming*. Les questions autour du renouvellement de l'accord passé entre Sony et Marvel ont été à nouveau soulevées en 2019, remettant en cause les droits du personnage qui peut être désormais utilisé par les deux sociétés de production prévues pour au moins deux autres films.

En 1998, l'éditeur Marvel Comics était en quasi-banqueroute et ne voyait pas encore le vrai potentiel de rentabilité des personnages. L'entreprise a proposé à Sony l'ensemble des droits de son catalogue de personnages pour vingt-cinq millions de dollars américains. Cette offre n'a pas été

acceptée par Sony qui ne croyait pas au succès des personnages. En 2009, l'entreprise The Walt Disney Company rachète Marvel Entertainment, cet événement marque un tournant dans l'histoire de l'entreprise. Sur Google, le sujet « *Disney buying Marvel* » apparaît dans environ 31 800 000 résultats et le débat partage les *fans* de la franchise d'une part, les plus « puristes » ne voulant pas de changement et d'une autre, les *fans* souhaitant bénéficier de nouveaux contenus. Onze ans plus tard, en 2020, nous pouvons constater qu'économiquement, l'investissement de Disney a permis la création de nombreux contenus à forte rentabilité. Également, Kevin Feige, actuel président de Marvel Studios a évoqué à propos du rachat :

« It was the greatest thing that ever happened to us. You brought up the hypothetical about if Dave Maisel hadn't gotten that financing before the crash would we have gotten it, probably not. If Disney hadn't bought us, you wouldn't have seen the movies we've made since then. For sure. I just don't think it would have been possible²⁷³. »

273 « *Disney Buying Marvel Was "The Greatest Thing That Ever Happened to Us," Says Kevin Feige* », Nicole Drum. [Consulté le 30/08/20] <https://comicbook.com/marvel/news/marvel-studios-kevin-feige-disney-best-thing-to-ever-happen/>

Prix et notoriété

La popularité et le budget important fourni dans ces productions ont permis aux films de super-héros d’avoir des nominations et parfois même d’être oscarisés, en voici 10 :

Tableau 89: Nominations et Oscars

Films	Année de sortie	Nominations et Oscars
<i>Superman</i>	1978	<ul style="list-style-type: none"> • Oscar du Meilleur son • Oscar du Meilleur montage : Stuart Baird • Oscar de la Meilleure musique - Meilleure partition originale : John Williams • Oscar de la Meilleure musique - Meilleure partition de chansons et adaptation musicale : John Williams
<i>Batman Forever</i>	1995	<ul style="list-style-type: none"> • Oscar de la Meilleure photographie : Stephen Goldblatt • Oscar du Meilleur son : Frank A. Montaño, Petur Hliddal, Michael Herbick, Donald O. Mitchell • Oscar du Meilleur montage sonore : Bruce Stambler, John Leveque
<i>Iron Man</i>	2008	<ul style="list-style-type: none"> • Oscar du Meilleur montage sonore : Frank Eulner, Christopher Boyes • Oscar des Meilleurs effets visuels : Ben Snow, Shane Mahan, John Nelson
<i>The Dark Knight: Le chevalier noir</i>	2008	<ul style="list-style-type: none"> • Oscar du Meilleur acteur dans un second rôle : Heath Ledger • Oscar du Meilleur montage sonore : Richard King
<i>The Avengers</i>	2012	<ul style="list-style-type: none"> • Oscar des Meilleurs effets visuels : Janek Sirrs, Dan Sudick, Jeff White, Guy Williams (III)
<i>Captain America The Winter Soldier</i>	2014	<ul style="list-style-type: none"> • Oscar des Meilleurs effets visuels : Dan DeLeeuw, Bryan Grill, Russell Earl
<i>Gardians of the Galaxy vol 1</i>	2014	<ul style="list-style-type: none"> • Oscar des Meilleurs maquillages : David White (II), Elizabeth Yianni-Georgiou • Oscar des Meilleurs effets visuels : Nicolas Aithadi, Stephane Ceretti, Jonathan Fawkner, Paul Corbould
<i>Black Panther</i>	2018	<ul style="list-style-type: none"> • Oscar des Meilleurs décors : Jay Hart, Hannah Beachler

		<ul style="list-style-type: none"> • Oscar des Meilleurs costumes : Ruth E. Carter • Oscar de la Meilleure musique : Ludwig Göransson • Meilleur mixage sonore • Oscar du Meilleur film : Kevin Feige • Oscar du Meilleur montage sonore • Oscar de la Meilleure chanson • Meilleur scénario adapté : Joe Robert Cole, Ryan Coogler
Spider-Man	2018	<ul style="list-style-type: none"> • Meilleur film d'animation : Christopher Miller, Avi Arad, Christina Steinberg, Phil Lord, Amy Pascal
Joker	2019	<ul style="list-style-type: none"> • Oscars 2020 Meilleur acteur : Joaquin Phoenix Meilleure musique : Hildur Guðnadóttir • César 2020 : Meilleur film étranger

Si les films de super-héros ont de nombreuses nominations dans la catégorie meilleurs effets spéciaux, ils ne gagnent que très rarement des Oscars du meilleur film. Les films de super-héros, encore rétrogradés au rang de films pour enfants n'ont pas le crédit d'autres catégories de films. À ce propos, Martin Scorsese a relancé le débat en évoquant :

« Cinema was about revelation – aesthetic, emotional and spiritual revelation. It was about characters – the complexity of people and their contradictory and sometimes paradoxical natures, the way they can hurt one another and love one another and suddenly come face to face with themselves²⁷⁴. »

L'industrie des comics peut être également récompensée par des prix. Le plus célèbre est le prix Will Eisner de l'industrie de la bande dessinée²⁷⁵. Les prix sont remis durant le festival Comic-Con à San Diego, en Californie. Avec les Harveys, les prix Eisner sont les trophées les plus prestigieux aux États-Unis. L'auteur ayant remporté le plus de prix est Alan Moore, auteur à qui l'on doit *Batman : The Killing Joke* ou encore la série *Watchmen*.

274 « *Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren't Cinema. Let Me Explain.* » par Martin Scorsese [Consulté le 30/07/2020] <https://www.nytimes.com/2019/11/04/opinion/martin-scorsese-marvel.html>

275 En anglais : *Will Eisner Comic Industry Award*.

La consommation de films de super-héros

Les films permettent au grand public de découvrir l'univers des super-héros. Les comics n'étant pas le format le plus populaire, de nombreux spectateurs ont découvert et découvrent encore les personnages et leurs aventures au cinéma. Les films permettent aux novices de découvrir de nombreux thèmes et histoires retranscrites au cinéma. Les films de super-héros permettent de se reconnecter avec des personnages qui parfois avaient un public de niches. Les différentes apparitions des personnages comme Deadpool, Colossus, Shazam, Diablo des X-Men, par exemple, ont permis de mettre en avant des personnages méconnus du grand public. Comme mentionné par le dessinateur Juni lors de notre entretien à propos des films « ça a permis aux gens d'avoir une version fixe. » En effet, les innombrables comics présents sur le marché saturent le contenu, chaque lecteur va trouver une version d'un personnage différente selon les auteurs et l'année de leur parution. Le format film permet donc d'avoir une histoire commune sur laquelle les spectateurs peuvent se baser.

Les *blockbusters* de super-héros permettent également de relancer les ventes de produits tels que des comics, des figurines et autres *goodies*. La place de la *pop culture* et de l'esprit de consommation est aujourd'hui largement présente dans notre société et l'univers des super-héros a su s'adapter à ce système.

La place du genre super-héroïque au cinéma

Le genre super-héroïque a su se créer une place dans l'univers du cinéma. Largement critiqué et rarement récompensé, comme évoqué plus haut, ce genre tient aujourd'hui une place à part entière. Ce genre possède ses propres codes proches des films d'action. Comme dans tous les genres cinématographiques, on retrouve des productions à succès et d'autres qui n'ont pas une bonne rentabilité. Certains films reviennent souvent dans les forums de *fans* comme étant « les pires films de super-héros » tels que les films *Elektra*, *Daredevil* ou encore *Suicide Squad*. On peut également évoquer des films dont les super-héros sont moqués au cinéma comme *Hancock* ou *Super*. Cependant, le genre super-héroïque est aujourd'hui celui qui possède le monopole des *blockbusters*.

2.2. Séries et feuilletons : l'occupation du petit écran

Déjà très présents au cinéma, les super-héros occupent une place importante dans l'univers du petit écran. Le premier *serial* de super-héros date de 1941, avec : *Adventures of Captain Marvel*.

Ce format permet d'étendre une histoire en utilisant les mêmes personnages, le même univers et s'adapte donc parfaitement aux retranscriptions d'histoires de super-héros. Cette notion amène les spectateurs à s'attacher plus facilement aux personnages en les voyant de manière récurrente. Le format série permet comme pour les sagas de films une dynamique semblable à celle du format comics. À l'égal des films, les séries de super-héros sont nombreuses et présentes sur différentes chaînes de diffusion. On retrouve également deux périodes d'évolution du genre, avant et après les années 2000. Les années 2000 marquent, comme pour le cinéma, l'ère du numérique, des moyens techniques et l'arrivée d'un grand nombre de séries d'une qualité proche de celle du cinéma.

Selon les résultats d'enquête, sur l'ensemble de l'échantillon interrogé, à la question : « quel est votre support préféré lorsque vous vous intéressez à cet univers ? » les séries ressortent pour 125 participants, soit 15,28 % de l'ensemble de l'échantillon. Chez les plus de 35 ans, soit 176 interrogés, 21 ont indiqué préférer les séries. Chez les moins de 35 ans, soit 642 interrogés, 104 ont répondu préférer les séries. Les séries sont un format attractif selon les interrogés. Également, à la question « vous identifiez-vous aux personnages proposés dans cet univers ? » ; « si oui, lequel, lesquels ? » comptabilisant 183 participants, de nombreuses séries animées sont mentionnées comme par exemple : *Teen Titans*, *Batman* la série animée ou encore *X-Men : Evolution*.

Depuis les premiers *serials* et feuilletons, de nombreuses séries ont vu le jour. Comme pour l'univers des comics, on peut distinguer les séries appartenant aux grands groupes Marvel Comics, DC Comics et les indépendants. Depuis 2015, grâce à la plateforme Netflix, les super-héros ont bénéficié d'une forte présence dans l'espace médiatique. Par ailleurs, Netflix avait prévu tout un Marvel Cinematic Universe au format série. On y retrouve des personnages souvent peu exploités au cinéma comme Jessica Jones, Daredevil, Punisher, Luke Cage, Iron Fist ou encore Flash. Ces séries sont perçues comme plus adaptées à un jeune public et ne rencontrent pas le succès des superproductions hollywoodiennes. En outre, l'annulation de nombreuses de ces séries est liée au fait de l'ouverture de la plateforme Disney+ et de sa volonté de conserver l'exclusivité de certains personnages.

La différence avec les films est notable lorsqu'il s'agit du regroupement de super-héros. En effet, dans les films, les regroupements de personnages sont mieux travaillés que dans les séries-télévisées. En outre, un autre comparatif notable est le fait que les séries ne sont pas toujours renouvelées ce qui peut amener le spectateur à être déçu. Comme pour les films, certaines séries se démarquent par leur qualité de production et réalisation. A contrario, les séries-télévisées sont parfois produites trop rapidement et on retrouve des scénarios répétitifs où de nombreux épisodes se

ressemblent. Nous pouvons citer dans cette catégorie les séries Netflix *Arrow* ou *Flash* en comparaison à des séries-télévisées plus travaillées comme *Legion* ou la série *Watchmen*. Nous pouvons noter dans les séries une évolution dans le contenu, comme pour les films, nous retrouvons des liens entre les personnages, un univers étendu alors que dans des séries plus anciennes l'histoire était exclusivement réservée aux personnages principaux. Ces techniques permettent aux spectateurs d'en connaître plus sur l'univers étendu et donc de consommer davantage cet univers. Comme l'évoque Fabio La Rocca à propos des séries dans *Configurations de l'univers de la culture pop : pour une archétypologie des formes du roi clandestin contemporain* :

« L'icône, la figure pop est ancrée dans les divers secteurs de la culture de masse. Nous pouvons en effet observer dans le panorama de la sérialité – qui est en soi un élément pop-culturel – divers témoignages de ce processus qui se fonde, en premier lieu, sur un mouvement médiatique tendant à conquérir des parties toujours plus larges de public ou d'aficionados qui prolifèrent dans notre société. Les séries télévisées sont donc des éléments de la culture pop puisqu'elles ont une forte capacité communicationnelle et impactent le social en orientant, par ce fait, les goûts et les passions. Par conséquent, il est possible d'observer ce retour, ou mieux, cette invasion des plateformes des séries télévisées comme symptôme d'un imaginaire pop envahissant l'univers mass-médiatique²⁷⁶. »

Les scénarios de séries-télévisées coûtent souvent moins de budget que les films mais sont souvent plus variés et originaux notamment avec des séries indépendantes comme *Powerless*, *Hero Corp* ou *Misfits* par exemple. La place des super-héros dans les séries s'élargit également à d'autres univers intégrant des épisodes spéciaux dédiés à l'univers des comics comme ça a été le cas dans les *Simpson* ou *South Park*. De nombreux studios, chaînes de télévision créent leur propre programme tel que Netflix, qui a en 2012 initié différentes séries autour des super-héros.

2.3. Jeux vidéo et super-héros

Comme dans l'univers des comics, *Superman* a été le premier personnage à avoir son titre en 1979 sur Atari 2600. La sortie de ce jeu d'action marque l'arrivée du genre dans les jeux vidéo. Son contenu est encore limité par le format et la technologie de son époque. Comme pour les films

276 LA ROCCA Fabio, *Configurations de l'univers de la culture pop : pour une archétypologie des formes du roi clandestin contemporain*, Sociétés, 2019/4 n° 146, 2019, p. 84.

et séries, l'évolution des technologies a permis la création de jeux beaucoup plus complets et permettant de jouer avec la toute-puissance des personnages, ce qui a renforcé les ventes.

Les jeux vidéo et leur aspect ludique et interactif ne se restituent pas lors d'une expérience filmique. Ils amènent les joueurs à vivre une expérience immersive qui n'est pas encore égalée par le cinéma. En effet, les nouvelles technologies présentes dans les salles obscures telles que la technologie IMAX et sa meilleure résolution d'image ou la 4DX permettant des mouvements du siège, des sensations de vent, d'eau ou encore d'éclairs proche de celles d'une attraction ne permettent pas d'égaliser l'immersion présente dans une expérience vidéoludique également en train d'évoluer. Comme l'évoque Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexane Couturier dans l'article : *L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité*, « Dans l'industrie du jeu vidéo, l'immersion du joueur est l'un des effets les plus recherchés par les développeurs et un argument de vente de taille que les marketeurs n'hésitent pas à invoquer²⁷⁷. » Selon Yann Leroux, trois types d'immersion sont notables au travers des jeux vidéo :

« Les jeux vidéo font intervenir trois types d'immersion : l'immersion sensorielle, systémique et narrative. Cette immersion dépend des capacités de régression du joueur, de la qualité du pacte dénégatif qu'il établit et de l'élaboration langagière qu'il construit à partir des interactions avec le jeu. La régression est provoquée par les qualités du média qui fonctionne comme un objet attracteur. Les lumières, les sons, les mouvements ou leurs combinaisons drainent la vie pulsionnelle et émotionnelle du joueur²⁷⁸. »

Il y a donc dans l'univers des jeux vidéo un avantage d'appropriation de l'expérience sensorielle immersive par le consommateur. Les nouvelles technologies telles que les casques de réalité virtuelle tendent à intensifier ces sensations et ces technologies sont amenées à évoluer. En outre, les jeux vidéo sont également un espace d'échanges entre les usagers comme l'évoquent Audrey De Ceglie et Robin Recours :

« Grâce au jeu vidéo, ici BCL, les joueurs rentrent en interaction avec leurs avatars et les autres joueurs (adversaires ou partenaires). Ils se transmettent des informations conditionnées par les règles du jeu propres au contexte dans lequel ils sont. [...] Ces acteurs construisent ainsi, ensemble et

277 « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », Sciences du jeu par Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexane Couturier [Consulté le 02/06/20] <http://journals.openedition.org/sdj/950>

278 « Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo », Adolescence, par Yann Leroux, vol. t. 30 1, no. 1, 2012, p. 30. [Consulté le 01/08/20] <https://www.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-107.htm#no3>

grâce aux médiations, leur réalité sociale virtuelle²⁷⁹. »

De nombreux jeux vidéo de super-héros ont vu le jour depuis le premier *Superman* en 1979. Les super-héros ont su prendre place dans l'univers des jeux vidéo et certains personnages ont une meilleure rentabilité que d'autres. Les jeux de super-héros les plus vendus sont ceux autour des personnages de Spider-Man pour l'entreprise Marvel Comics, comprenant 38 jeux, et Batman pour l'entreprise DC Comics, comprenant 34 jeux. Le premier jeu *Spider-Man* date de 1982 sur Atari 2600, c'est également le premier jeu vidéo Marvel. Concernant les jeux autour de Batman, nous pouvons citer la série à succès Arkham comprenant 9 jeux, c'est la série de jeux vidéo sur les super-héros la plus rentable. Dans sept pays, l'exposition autour du titre *Batman : Arkham Knight* a été présentée en 2014 pour célébrer les 75 ans du personnage. Ça a été l'exposition vidéoludique la plus exportée. Les super-héros ont également pu bénéficier de jeux multijoueurs en ligne, le plus ancien toujours actif est *Champions Online* créé en 2009. Dans ce jeu, les joueurs doivent se battre pour la paix et la justice. L'équipe de super-héros la plus prolifique dans l'univers des jeux vidéo est celle des X-Men. En 2017, 27 jeux intégraient l'équipe des mutants de chez Marvel Comics.

Plus récemment, Mat Piscatella, un analyste pour NPD Group, une entreprise d'analyse des jeux vidéo a annoncé dans une publication sur Twitter une liste des jeux vidéo de super-héros les plus vendus aux États-Unis. Le jeu vidéo de super-héros le plus vendu en 2019 est *Marvel's Spider-Man* sorti en 2018 exclusivement sur la console Playstation 4. La qualité des graphismes et la fluidité des mouvements présents dans ces jeux dernière génération n'étaient pas toujours présentes dans les jeux plus anciens. En effet, les super-héros étant un objet de consommation ayant une forte rentabilité, ont depuis leur création, eu de nombreux jeux vidéo.

Le format jeu vidéo propose de nombreux *gameplay* différents, contrairement au cinéma qui est un format spécifique, le format jeu vidéo varie selon les consoles et les différents types de jeux. Aussi, on peut revivre le même récit de différente façon selon les plateformes de jeux. Il est intéressant de voir ces réadaptations dans différents médias au même moment. En effet, selon la console, ou l'ordinateur de support, l'immersion n'est pas la même. De plus, nous voyons entre les films, les comics et les adaptations en jeux une évolution du scénario afin de correspondre au format.

Lors de la veille scientifique sur Internet, les résultats Google Trend indiquent que les recherches correspondant au terme « super-héros » sur YouTube sont davantage portées sur des

279 CEGLIE, Audrey, et RECOURS Robin, « La construction d'une identité numérique via un jeu vidéo online politiquement incorrect », Les Cahiers du numérique, vol. 7, no. 1, 2011, p. 8.

contenus de jeux vidéo et films. Il y a donc un fort intérêt pour ce format chez les utilisateurs. Les contenus présents sur YouTube autour des jeux vidéo correspondent en majeure partie à des vidéos de jeux en direct ou en rediffusion, des exploits et records, des extraits, des cinématiques et bandes annonces. Cependant, lors du questionnaire sur l'ensemble du panel à la question « quel est votre support préféré lorsque vous vous intéressez à cet univers ? » les jeux vidéo ne sont représentés qu'à 4,16 %. Selon les générations, nous pouvons noter que chez les plus de 35 ans, représentés par 176 individus, un seul soit 0,57 % a indiqué le format jeu vidéo. Chez les moins de 35 ans, représentés par 642 individus, 33 soit 5,14 % ont répondu préférer le support jeu vidéo. Le constat est que malgré la forte immersion présente dans ce format, les jeux vidéo de super-héros ne sont pas le format privilégié par les consommateurs de cet univers.

2.4. Des ondes radios à la musique contemporaine

À leur origine sur les bandes passantes, les super-héros arrivent en série radiophonique avec *Les Aventures de Superman*, diffusées entre 1940 et 1951. Célèbre pour avoir évoqué Superman comme : « *Faster than an airplane, more powerful than a locomotive, impervious to bullets. Up in the sky, look ! It's a bird, it's a plane, it's Superman !* » cette phrase a été réutilisée notamment dans une comédie musicale en 1966. Les super-héros ne cessent d'inspirer les artistes et d'occuper l'espace musical. De nombreuses chansons évoquant directement ou indirectement des super-héros sont désormais disponibles.

Pour citer quelques musiques populaires triées par années de sortie et par genres :

Tableau 90: Musiques sur le thème des super-héros

Artiste(s)	Titre	Année de sortie	Genre musicale
Elizabeth	<i>Madame Superman</i>	1967	Pop
The Traits	<i>Nobody Loves The Hulk</i>	1969	Rock
Black Sabbath	<i>Iron Man</i>	1970	Rock
Paul Mc Cartney & Wings	<i>Magneto And Titanium Man</i>	1975	Rock
Suicide	<i>Ghost Rider</i>	1977	Musique alternative/indé
Steve Band Miller	<i>The Joker</i>	1978	Blues Rock, Pop Rock

Laurie Anderson	<i>O Superman</i>	1982	Pop
XTC	<i>That's Really Super, Supergirl</i>	1986	New wave/Post-punk, Punk
Le Stamp	<i>Superman</i>	1988	Electronic/Synth-pop
Prince	<i>Batdance</i>	1989	Pop
The Ramones	<i>Spiderman</i>	1995	Pop Rock
Goldfinger	<i>Superman</i>	1996	Musique alternative/indé
Daft Punk	<i>Superheroes</i>	2001	Dance/Électronique
Eminem	<i>Superman</i>	2003	Hip-hop/Rap
Sufjan Stevens	<i>The Man Of Metropolis Steals Our Hearts</i>	2005	Musique alternative/indé
Oldelaf & Monsieur D	<i>Super héros</i>	2006	Chanson française, humour
Balbino Medellin	<i>Super héros</i>	2008	Chanson Française / Rock / Rumba
Epica	<i>Spiderman medley</i>	2009	Metal symphonique
Tarrus Riley	<i>Superman</i>	2009	Reggae
Power Glove	<i>Batman</i>	2010	Metal
Bohemian Lifestyle	<i>Superman</i>	2012	Musique alternative/indé
The Big Pink	<i>Hit The Ground (Superman)</i>	2012	Musique alternative/indé, Rock
Coldplay the Chainsmokers	<i>Something just like this</i>	2017	Dance électro; pop
Ultra Vomit	<i>Batman Vs Predator</i>	2017	Metal parodique
Aya Nakamura / Gradur	<i>Super Héros</i>	2017	R&B/Soul

Comme nous pouvons le voir avec ces différents exemples, les super-héros inspirent tous les genres musicaux. La musique permet aux artistes un format différent de celui des images pour s'exprimer sur les super-héros. Il est intéressant de noter que le personnage qui revient le plus

souvent est Superman. En tant que marchandise culturelle, l'univers des super-héros touche à tous les domaines artistiques. Selon Edgar Morin dans *L'industrie culturelle*,

« Certes, déjà le livre, le journal étaient des marchandises culturelles, mais jamais la culture et la vie privée n'étaient entrées à ce point dans le circuit marchand et industriel, jamais les murmures du monde – autrefois soupirs des fantômes, chuchotements des fées, farfadets et lutins, paroles des génies et des dieux, aujourd'hui musique, paroles, films portés sur les ondes – n'avaient été à la fois fabriqués industriellement et vendus mercantilement. Ces nouvelles marchandises sont les plus humaines de toutes, puisqu'elles débitent en rondelles des ectoplasmes d'humanité, les amours et les craintes romancées, les faits divers du cœur et de l'âme²⁸⁰ »

Les musiques de super-héros sont également largement occupées par les génériques des séries, films et animés. Parfois dans des séries qui ne traitent pas directement de super-héros comme pour le titre « Superman » de Lazlo Bane sorti dans les années 2000, réutilisé dans le générique de la série *Scrubs* qui se passe dans un hôpital dont voici un extrait : « *But I can't do this all on my own, no I'm, I'm no superman* ». La chanson *The Ramones - Spiderman (1995)* a inspiré les créateurs des *Simpson* lors du film et de l'apparition de Spider-cochon, faisant une fois de plus référence à la *pop culture*. En outre, on peut citer le personnage Silver Surfer sur la pochette de l'album « *Surfing with the Alien* » de Joe Satriani, sorti en 1987.

Les musiques de films sortent du cadre des génériques plus kitsch présents dans certaines séries ou dessins animés pour s'adapter au format épique des films. Dans cette catégorie, nous pouvons citer les titres suivants : *John Williams - Theme from Superman - Superman, le film* ; *Danny Elfman - Spider-Man 2 Title - Spider-Man 2* ; *Danny Elfman - The Batman Theme* ; *Hans Zimmer & James Newton Howard - I'm not a Hero - The Dark Knight* ; *Seal - Kiss from a rose - Batman Forever* ; *John Ottman - Suite from X2 - X-Men 2* ; *Ramin Djawadi - Driving with the Top Down - Iron Man* ; *Danny Elfman - Hellboy II Titles - Hellboy II et les légions d'or maudites* ; *Craig Armstrong - Hulk Theme - L'Incroyable Hulk* ; *Gaeme Revell et Mike Einziger - Daredevil Theme - Daredevil*.

Qu'elles fassent références aux super-pouvoirs, qu'elles parlent de la vie des super-héros, de leurs *fans*, ou qu'elles parlent d'amour, les chansons qui évoquent les super-héros sont très nombreuses et célèbrent toutes la *pop culture*. Les musiques servent de narratologie à l'imaginaire

280 MORIN Edgar, *L'industrie culturelle*, Communications, 1, 1961, p. 38.

des super-héros. Ces musiques, souvent très populaires, participent à la culture orale de ces mythes. C'est une forme de mise en récit de ces héros.

2.5. Marketing et image du super-héros

L'image des super-héros est également largement diffusée dans des publicités. Si certains personnages sont des figures emblématiques du modèle américain et ont souvent été utilisés dans le cadre de propagandes, de nombreux personnages ont su attirer l'univers des publicités. Parfois sur le ton de l'humour, parfois en utilisant les valeurs représentées chez les super-héros.

Les scénarios les plus utilisés mettent en avant des super-héros sur le terrain en train de se défendre contre le mal et se sortant de cette situation grâce au super-produit présenté. Les publicitaires souhaitent, au travers de ces scénarios, véhiculer des valeurs positives au produit en utilisant l'imaginaire lié aux super-héros. En plus de souhaiter ressembler au personnage fictif, le consommateur pourra, une fois le produit acheté, devenir lui-même super-héros. L'univers du marketing utilise l'ensemble des caractéristiques présentes chez ces personnages et associe régulièrement les produits et leurs « super-pouvoirs » ; on retrouve également les costumes et capes ou plus généralement le mot « super » pour parler du produit ou de ses actions.

Il arrive également qu'un produit soit représenté comme palliatif à certaines capacités manquantes chez le super-héros afin de mettre en valeur le produit. Pour répondre aux attentes des consommateurs et de leur identification, les publicitaires nous proposent également des représentations d'actions positives quotidiennes visant à aider d'autres individus via leur enseigne ou leur produit de consommation. L'argumentaire des publicitaires est donc de promouvoir leurs produits en les présentant comme indispensables aux problématiques quotidiennes.

Certaines marques de voitures n'ont pas hésité à reprendre la charte graphique de certains logos de super-héros afin de les réadapter à leur marque, nous pouvons nommer le « S » de Seat représenté comme le « S » de Superman. Les publicitaires disposent également d'un large panel de slogans incluant le terme « super » pour vanter les mérites d'un produit. Le fait d'utiliser ces codes communs à ceux des super-héros permet d'utiliser une référence commune positive.

2.6. Les super-héros sur Internet

Sur Internet, les super-héros occupent un espace large notamment dans les mèmes. Les mèmes sont une image, un *gif* ou une vidéo ayant pour but d'exprimer un ressenti de façon

humoristique et étant largement partagé sur Internet. Internet, ses réseaux sociaux et autres forums de discussions mettent en place la création de liens entre les individus autour de la pop culture et des super-héros. Des communautés se créent pour échanger autour de leur passion et on y trouve tout un panel dont la limite est l'imagination. On y retrouve des spéculations quant au devenir des personnages, des scénarios, des informations sur l'actualité des acteurs, le tout mettant en avant l'occupation des super-héros dans l'univers médiatique.

On retrouve également sur la toile les forums et les groupes de *fans* également appelés *fanbase* ou *fandom* où se développent les grands débats autour des personnages ou des histoires de super-héros. Ces dispositifs permettent un regroupement communautaire autour d'un même sujet, d'une même passion. Ces « *fanbases* » sont également à l'origine de « *fanfictions* » réécrivant des histoires parfois érotiques autour de certains personnages. L'espace de création est également artistique autour des super-héros comme sur des sites de vente de créations personnelles comme Etsy où chacun peut vendre ses créations autour de l'univers des super-héros.

Sur Internet, les consommateurs de contenu spécialisé ne sont plus des internautes solitaires devant leur écran, mais des individus appartenant à un ou plusieurs groupes communautaires. L'importance des groupes sur la toile n'est pas sans rappeler l'évocation de Milena Meo : « à l'époque actuelle, il est de plus en plus fréquent de rencontrer des situations où le relationnel prévaut sur le rationnel, le groupe sur l'individu, le local sur le global²⁸¹ ». En tant que *fan* de comics, l'utilisateur peut être sur plusieurs communautés simultanément. Ces communautés permettent aussi bien des débats autour des contenus des scénarios que des conseils d'achat ou des conseils de lectures ou de films. Les différents réseaux sont des lieux d'échange où l'utilisateur est invité à participer à des concours, s'inscrire à une newsletter ou donner un commentaire sous une vidéo. L'utilisateur qui est également consommateur est actif et peut interagir avec les autres, partager son expérience avec le groupe.

Ainsi, chaque membre peut apporter ses connaissances renforçant le sentiment d'appartenance à la communauté. Ces regroupements sur la toile sont majoritairement gratuits, cela n'enlève cependant pas l'engagement des membres à proposer des contenus diversifiés et travaillés compte tenu du vaste champ d'étude que sont les super-héros et leur univers étendu. Ce sont des passionnés qui parlent à d'autres passionnés, ce qui renforce un lien de confiance entre les membres. Nous avons pu voir lors de nos résultats d'entretiens que l'univers des comics est un univers de

281 MEO Milena, « *Le corps médié et le corps vécu. Vers une nouvelle re-naissance écologique* », Corps, vol. 15, no. 1, 2017, p. 8.

passionnés, du créateur au consommateur. Les *fanbases* répondent à un besoin de partager et d'être ensemble autour d'un même centre d'intérêt.

Dans le cadre du terrain, nous avons diffusé des podcasts et émissions en ligne lors de l'émission spécialisée ComicsDiscovery. Les auditeurs pouvaient réagir en direct sur le chat en ligne et ainsi participer à ces communications. Nous avons ainsi la possibilité d'interagir avec eux en direct.

Les super-héros occupent un espace important dans des vidéos sur la toile, notamment sur la plateforme YouTube, que ce soit dans le cadre du *gaming*, détaillant en direct ou non des jeux vidéo, ou dans des podcasts, des émissions expliquant ou lisant des comics, ou encore des vidéos sur les « *what if* » ou les comparaisons entre personnages. Internet est avant tout un lieu de partage dans lequel chacun peut s'exprimer et partager ses créations autour des personnages et cet espace permet également à la pop culture de continuer à s'auto-alimenter. C'est sur Internet qu'on a vu naître la citation « tous les héros ne portent pas de cape » incluant de nombreuses images mettant en scène des héros de la vie quotidienne dans des situations variées.

Nous avons pu voir dans nos résultats au questionnaire qu'il y avait une différence de consommation du support selon les générations. Internet étant privilégié pour 5,75 % des répondants sur la totalité du panel. Par génération, nous observons que les plus de 35 ans indiquent favoriser Internet à 1,14 % et les moins de 35 ans à 7,01 %. Ces résultats soulignent un conflit de générations entre les *digitales natives* et les *digitals immigrants* sur le support préféré des répondants lorsqu'ils s'intéressent à cet univers. Afin de quantifier le nombre de recherches sur la plate-forme Google nous avons effectué une veille scientifique.

Mars 2020

- En anglais : « *superheroes* » environ 187 000 000 résultats le 10/03/2020
- En français : « super héros » environ 65 100 000 résultats le 10/03/2020
- En espagnol : « *super héroe* » environ 806 000 000 résultats le 10/03/2020

Décembre 2020

- En anglais : « *superheroes* » environ 159 000 000 résultats le 21/12/2020
- En français : « super héros » environ 77 500 000 résultats le 10/03/2020

- En espagnol : « *super héroe* » environ 143 000 000 résultats le 10/03/2020

On note une baisse significative des recherches en espagnol autour du terme. Ces résultats démontrent un intérêt des usagers à s'intéresser au sujet. Internet est donc un moyen pour les consommateurs de l'univers des super-héros de se retrouver, de partager et de créer un lien social entre les individus. Davantage de données générées sur le moteur de recherche sont disponibles dans la partie Rapport de Google Trend en annexe.

3. LA POP CULTURE VS LE RESTE DU MONDE

Les super-héros en tant que produit culturel de masse se sont développés en suivant le flux de la mondialisation. Selon la définition du dictionnaire Larousse, la définition de « mondialisation » est le fait de « devenir mondial, de se mondialiser », nous retrouvons ici ce qui définit notre sujet d'étude, à savoir un phénomène mondial. Rentrant dans un système économique global, l'univers de la *pop culture* dans laquelle se développent les super-héros est une industrie culturelle, ou, comme l'appellent les promoteurs de stratégie des industriels créatifs anglo-saxons, une « *creative economy* ». Ce nouveau système « d'économie créative » répond à un système industriel de création. Comme évoqué par Theodor Adorno et Max Horkheimer,

« le fait que l'industrie culturelle s'adresse à des millions de personnes impose des méthodes de reproduction qui, à leur tour, fournissent en tous lieux des biens standardisés pour satisfaire aux nombreuses demandes identiques²⁸² »

Ce phénomène autour de la *pop culture* est une forme d'industrie culturelle répondant à certains critères. Le sociologue Patrice Flichy et les chercheurs en communication Bernard Mieghe et Gaétan Tremblay ont définis les industries culturelles sous les points suivant : nécessitant de gros moyens, mettant en œuvre des techniques de reproduction en série, travaillant pour le marché ou « marchandisent » la culture, fondées sur une organisation du travail capitaliste et la culture en produits culturels. Cette définition répond à l'ensemble de ce qui fait de la culture-pop une culture de masse. L'industrie comme culture est un sujet ayant été critiqué par de nombreux chercheurs au sein de L'école de Francfort notamment par Théodor Adorno, Max Horkeimer, Herbert Marcuse ou Jurgen Habermas. Il était reproché à cette culture industrielle une inauthenticité, une standardisation ou de mettre en péril la production artistique.

Pour Jean-Pierre Warnier dans *La mondialisation de la culture*, deux formes de cultures sont bien distinctes, la culture-tradition et la culture moderne. La culture-tradition répondrait à une forme d'apprentissage alors que la culture moderne serait, elle, objet de consommation de masse éphémère. Ici, l'univers étudié correspond, selon cette définition, à une culture moderne. Cette culture moderne n'est pas figée et continue d'évoluer avec nos sociétés et nos technologies de communication. Mais alors quelle est la place des super-héros dans la *pop culture* et comment

282 ADORNO Theodor, HORKHEIMER Max, *Kulturindustrie*, trad. Eliane KAUFHOLZ, Paris, Allia, 2012, p. 9.

évolue-t-elle dans nos sociétés contemporaines ?

3.1. La place de la *pop culture* dans le monde social

La *pop culture*, passée au rang de phénomène mondial, traite de tous les sujets, inspire toutes les formes d'arts et de divertissements. Touchant aussi bien l'art, la musique, le cinéma, les séries-télévisées, les comic-books que les jeux vidéo, ce mouvement culturel devenu international impacte désormais le champ du social. La culture populaire est une forme de culture qui se définit comme appréciée par la majeure partie des individus dans une société.

Qu'est-ce que la culture pop ?

Dans l'article « De quoi la "culture pop" est-elle le nom ? »²⁸³, Hubert Artus²⁸⁴ définit la culture pop comme ceci : « Le mot "*pop*" est la contraction du terme anglais "*popular*" qui n'a pas vraiment d'équivalent en français. On le traduit communément par "populaire" au sens "de ce qui vient du peuple". Dans son acception anglo-saxonne, le mot désigne "ce qui sort de la rue" par opposition à ce qui est "issu de l'université, de l'élite ou des milieux autorisés" ». Hubert Artus évoque la notion « "culture de masse" qui est venue s'ajouter, se superposer et parfois s'opposer à ce que l'on appelle traditionnellement la "culture de classe" ». C'est une véritable culture de masse qui vise à satisfaire le plus grand nombre. On peut l'opposer à certaines formes de culture comme la culture élitiste ou la culture avant-gardiste, qui touchent, elles, une partie plus aisée de la population. La culture populaire, aussi appelée *pop culture* en anglais, a notamment été abordée dans des études de sociologie, d'anthropologie culturelle, d'ethnologie, de littérature, d'art, ou encore de philosophie, dans le cadre des sciences de la culture ou *Cultural Studies*. Les *Cultural Studies* émergent en Angleterre dans les années 1960, avec la publication de l'ouvrage fondateur *La Culture du pauvre* de Richard Hoggart. Dans cet ouvrage, l'auteur fait un portrait du style de vie des classes populaires anglaises. Les *Cultural Studies* sont pluridisciplinaires, mêlant sémiotique, sociologie, anthropologie ou encore littérature, elles ont effectué de nombreuses études sur les sous cultures considérées comme déviantes. Aux États-Unis, les *Cultural Studies* se sont employées à produire des travaux sur la *pop culture* davantage portés sur la sémiologie. Elles s'efforcent d'étudier différents aspects de la culture sur ses agents d'un point de vue social. En franchissant les frontières universitaires, elles interrogent les rapports culture-société ainsi que les rapports stratégiques de la politisation du culturel.

283 « De quoi la "culture pop" est-elle le nom ? », [consulté le 06/05/17] http://www.lepoint.fr/pop-culture/livres/de-quoi-la-culture-pop-est-elle-le-nom-13-02-2017-2104333_2945.php

284 Journaliste et chroniqueur pour France culture.

La culture pop comme expérience identitaire

La culture populaire est une forme de culture accessible à tous, néanmoins, demandant une connaissance globale des œuvres constitutives de cette culture. La culture populaire se définit généralement par ce à quoi elle s'oppose, car il n'y a pas de définition précise qui soit unanime au sein de la communauté scientifique. Elle se concrétise au travers de nombreux médias tels que le cinéma, les séries, la musique, les jeux vidéo ou la bande dessinée. On peut mentionner la saga *Star Wars*, créée en 1977 par George Lucas, mêlant fantastique et science-fiction. La saga a d'ailleurs eu un rôle important au cinéma en remettant au goût du jour la science-fiction qui, à cette époque, était perçue comme dépassée. *Star Wars* fait figure de monument au sein de la culture populaire. Les films se composent d'une prélogie comptant trois épisodes de 1999 à 2005, de la trilogie originale de 1977 à 1983 et enfin de la trilogie de 2015 terminée fin 2019. En ce qui concerne la bande dessinée, au début de la série, George Lucas voulait que *Star Wars* soit adapté au format papier, c'est alors que Marvel Comics publie une version personnalisée de l'épisode IV. Si depuis 1991 c'est Dark Horse Comics qui avait le monopole de la saga, le rachat de LucasFilm par Disney en 2012 a changé la donne, les contrats avec Dark Horse n'étant pas renouvelés, c'est Marvel qui a récupéré la licence.

La *pop culture* est aussi présente dans les jeux vidéo comme avec la licence « *Mario* » par exemple. Créé par Shigeru Miyamoto, Mario est le plombier mascotte de Nintendo. Il a fait sa première apparition en 1981 dans le jeu *Donkey Kong*, dans lequel il s'appelait Jumpman. C'est à partir de 1985 qu'il devient célèbre dans la série de jeux vidéo *Super-Mario*. Mario est aujourd'hui une figure emblématique du jeu vidéo. Cette année, le célèbre plombier de Nintendo a fait une nouvelle fois parler de lui dans *Super Mario Odyssey*. Toujours en évoquant la *pop culture*, la série « *The Big Bang Theory* » créée par Chuck Lorre et Bill Prady, est une sitcom américaine diffusée du 24 septembre 2007 au 16 mai 2019 sur le réseau CBS aux États-Unis et au Canada. Elle a été diffusée pour la première fois en France en 2008. Cette série met en scène un groupe d'amis scientifiques dont les deux héros principaux sont Leonard Hofstadter, interprété par Johnny Galecki et Sheldon Cooper, interprété par Jim Parsons ; leurs aventures évoquent de très nombreuses références à la *pop culture*. La série a été un tel succès qu'en 2009, elle a remporté le prix du *Teen Choice Awards* dans la catégorie Meilleure série comique et le prix de la meilleure prestation de cette même catégorie a été attribué à Jim Parsons. Mais la *pop culture* ne s'arrête pas là, elle touche également la musique. On peut notamment évoquer la chanteuse « Lady Gaga », surnommée *Gaga*, *Queen of pop*, *Mother Monster*, Joanne, Lady Gaga est une chanteuse, auteure-compositrice-

interprète, productrice et actrice. C'est en 2008, après la sortie de son album *The Fame* que Lady Gaga est devenue célèbre, son album a été un véritable succès commercial. Sa personnalité excentrique et son style hors du commun ont rapidement attiré l'univers médiatique. Selon le magazine américain *Billboard* consacré à l'industrie musicale, les ventes de disques de Lady Gaga à travers le monde sont estimées à 180 millions, soit environ 30 millions d'albums, et près de cent cinquante millions de singles.

Pour Richard Mèmeteau, la *pop culture* peut être perçue comme une « structure esthétique spécifique »²⁸⁵ comme il le propose dans son ouvrage *Pop culture. Réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités* :

« Ma première hypothèse est historique et sociale. L'attitude fondamentale de la *pop culture* est héritée de cette intégration nécessaire des musiciens noirs, des dessinateurs et scénaristes de comic-books juifs et de l'invention par les homosexuels d'une certaine posture camp. Ce genre de posture permettait de se frayer un chemin parmi les normes d'une société hostile tout en ne perdant pas sa propre voie. La deuxième hypothèse est historique et pragmatique. Elle consiste à suivre les recettes qui se sont transmises dans l'industrie d'Hollywood, toujours encline à plus de rationalisation, compte tenu des investissements colossaux qu'elle engage – quitte à parier sur les travaux érudits d'un mythologue nietzschéen et jungien ».

Joseph Campbell, auteur du livre *Le Héros aux mille et un visages* déclare la structure et la composition du héros avec sa théorie du « monomythe ». Les travaux de Campbell sont influencés par la psychologie analytique et notamment par les travaux de Jung.

Richard Mèmeteau propose donc deux hypothèses permettant de comprendre l'émergence et la continuité du phénomène. Dans son travail d'exploration, il propose une analyse fine des comic-books, romans, séries, films et chansons. Il admet qu'il « n'existe tout simplement pas de public si homogène qu'il consommerait indifféremment tout ce qui est pop »²⁸⁶ ; la culture pop se comprend comme un phénomène bien plus complexe qu'il n'y paraît. La réflexion se porte également sur des enjeux de stratégie visant à savoir ce que veulent les masses et le ressenti des acteurs de la *pop*

285 MEMETEAU Richard, *Pop culture. Réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*, Paris, La Découverte, Zones, 2015, 250 p. pp. 238-239.

286 MEMETEAU Richard, *Pop culture. Op. Cit.*, p. 39.

culture en tant qu'expérience de l'identité. Enfin, Mèmeteau nous permet de voir que dans cette société si souvent décrite comme ultra-individualiste et déchirée par le multiculturalisme, la *pop culture* s'inscrit dans un mouvement communautaire : « Nos récits pop ne rendent peut-être pas la vie démocratique meilleure, mais ils la rendent au moins possible en reconduisant sans cesse les bases minimales d'un idéal de solidarité²⁸⁷ ».

La culture pop, créatrice de lien social

Si la *pop culture* est aujourd'hui une véritable expérience de l'identité, elle permet dans ce cadre la création de liens sociaux. La *pop culture* en tant qu'objet culturel est un objet social. Dans le monde social, la création d'un lien peut s'effectuer en cherchant les références communes avec l'autre. Cette recherche se positionne naturellement sur les références culturelles cinématographiques, musicales, artistiques, etc., qui permettent aux individus de partager leurs expériences et leurs goûts. En outre, il est nécessaire de prendre en compte que chaque individu perçoit le monde à travers ses lunettes culturelles. Selon les cultures, il y a différentes formes de politesse, différentes façons de se rencontrer et d'appréhender le monde. La *pop culture* permet aujourd'hui une nouvelle façon d'envisager l'altérité. Sur la toile, la culture pop est omniprésente et dans le cadre de la création de liens sociaux, les « mêmes » sont une nouvelle forme de communication. Ils permettent aux individus de s'accorder sur des ressentis de la vie quotidienne, d'appréhender le monde social selon des références communes ou encore de rendre compte d'un type de solidarité vécu individuellement puis collectivement. En outre, certains événements permettent de réels rassemblements visant à célébrer la *pop culture*. On peut notamment citer le Comic-Con International de San Diego²⁸⁸ : une convention dédiée aux comic-books et super-héros. Ce festival a rassemblé environ 130 000 personnes en 2010. Le fait que la *pop culture* soit aussi importante dans l'univers social se construit sur le fait que son contenu nous définit et nous rapproche. La *pop culture* permet une connexion collective de nos émotions dépassant les barrières de la langue et les frontières.

Fandom et appropriation d'un mouvement culturel

Au sein de l'univers de la *pop culture*, nous pouvons constater une évolution des réactions des internautes sur la toile. Les connaissances des *fans*, assez ciblées, amènent à une appropriation du contenu de la culture pop. Cette appropriation, en tant que construction identitaire, amène au sein des communautés de *fans* une forme « d'extrémisation » des discours. Retranchés dans leurs

²⁸⁷ *Idem*, p. 21.

²⁸⁸ Le Comic Con International : San Diego a été fondé en 1970 par Shel Dorf et un groupe d'habitants de San Diego.

opinions, les débats se transforment parfois en une forme de repli identitaire où le débat semble stérile. Aujourd’hui, ne pas aimer la saga *Star Wars* ou la série *Game of Thrones*²⁸⁹ semble presque socialement inacceptable parce qu’elles sont largement inscrites dans la culture pop. Même sans connaître directement ces deux références du genre, les personnages qui y sont représentés sont connus et leurs actions ou leurs citations sont entrées dans les représentations collectives. On peut notamment évoquer la réplique « Je suis ton père » de Dark Vador dans *Star Wars : Episode V – L’empire contre-attaque*²⁹⁰, célèbre aussi bien pour les adorateurs de la saga que pour les non-initiés. On ne peut plus émettre l’argument selon lequel la saga *Star Wars* n’est qu’une suite de films dans la mesure où elle a véritablement changé la culture. Dans la culture Internet où l’information doit être extrêmement rapide, le traitement de ces informations n’est plus nuancé ou analysé, les erreurs n’y sont plus admises, les spectateurs sont, face aux grosses productions, de moins en moins indulgents. Les débats, parfois enflammés, que l’on retrouve sur la toile, montrent une forme de sacralisation des récits, où chacun défend ses préceptes avec conviction. On retrouve cette pensée chez Le Fossoyeur de Films²⁹¹, dans sa vidéo : *Batman V Superman (ou le problème actuel de la pop culture)*. Cette vidéo aborde la sacralisation de Superman dans le film ainsi que la sacralisation du personnage au sens large, longuement évoquée dans les débats critiques du film.

La culture pop est un totem alimenté par un fort apport d’imaginaire culturel, ce qui lui permet de subsister à travers l’ensemble des médias par lesquels elle passe, qu’ils soient cinématographiques, vidéoludiques, musicaux, télévisuels, etc. La *pop culture* a su envahir le quotidien au travers de ses nombreux objets de consommation mais également le champ du social. Par ailleurs, si la consommation est une dimension centrale dans nos sociétés, la *pop culture* possède des objets de consommation variés. Aussi bien au cinéma, dans la papeterie, dans le prêt-à-porter, les jeux vidéo, dans diverses publicités à grande échelle mais aussi dans le secteur de la grande distribution, en objets de décoration ou encore dans les jouets, sa présence totémique investit aussi bien l’espace public que privé et fait de ce mouvement culturel une nouvelle culture globale.

289 Adaptée des romans de George R. R. Martin, *Le Trône de fer* ou *Game of Thrones* est une série télévisée créée par David Benioff et D. B. Weiss et diffusée depuis le 17 avril 2011 sur la chaîne américaine HBO.

290 *L’Empire contre-attaque* ou *The Empire Strikes Back*, sorti en 1980, co-écrit par George Lucas et Lawrence Kasdan, et réalisé par Irvin Kershner.

291 Youtubeur français, François Theurel anime une chaîne critique de cinéma appelée « Le Fossoyeur de films » depuis le 15 septembre 2012. Sa chaîne comprend au 24/04/17, six cent dix-sept mille sept cent cinquante-cinq abonnés.

3.2. Pop art et super-héros

En 1924, l'artiste Stuart Davis a reproduit un journal où figurait un dessin provenant d'un dessinateur de cartoon. Après cet événement, dans les années 1940 et 1950, on retrouve des artistes colleurs tels que Kurt Schwitters et Eduard Paolozzi utilisant des images de comics ou des artistes-peintres tels que Philip Pearlstein qui a représenté en 1952 une huile sur toile de Superman. L'utilisation et la représentation de la bande dessinée dans la peinture sont donc antérieures au mouvement du pop art cependant, celui-ci reste une référence en la matière.

Le pop art est un mouvement artistique né dans les années 1950 en Grande-Bretagne. Ce mouvement vise à s'opposer à la culture élitiste. Il représente davantage l'attitude, le concept d'une œuvre que l'œuvre en elle-même. Comme mentionné par Lemonnier Bertrand dans *Naissance de la culture pop*,

« L'art ne cherche pas à se conformer aux goûts du public ou – comme dans l'abstraction – à s'en éloigner, mais à suivre les normes posées par les *mass media* et la publicité. En cela, il peut être considéré comme populaire, car sa compréhension est aussi immédiate qu'un message publicitaire, une chanson ou un magazine à grand tirage. Toutefois, la démarche du Pop Art pose un regard distant qui donne à l'objet ou à l'image une signification nouvelle et rend – dans une certaine mesure – sa liberté au citoyen face aux marchands et aux publicitaires²⁹². »

Ce mouvement artistique n'est pas uniquement utilisé dans les arts plastiques mais également dans la mode ou la musique. La musique pop, issue de l'anglais « *popular music* », est apparue dans les années 1960. Elle est considérée comme une sous-branche du rock. Ce genre musical s'est formé par l'évolution des techniques créant un format d'appropriation du contenu lié à la mondialisation. Ce genre musical comme le pop art remet en question le statut de l'œuvre comme simple objet de consommation. Les artistes pop mettent en avant une grande partie de la culture populaire et de la vie quotidienne : publicités, objets, images des médias et bandes dessinées y sont représentés dans des couleurs vives et très contrastées ou en utilisant de la production en série aussi appelée sérigraphie. L'artiste référence de ce mouvement culturel est l'artiste américain Andy Warhol notamment pour ses œuvres « *Diptyque Marilyn* » ou « *Green Coca-Cola Bottles* ». La bande dessinée est très représentée dans ce mouvement artistique. Après la Seconde Guerre mondiale, les

292 LEMONNIER Bertrand, *Naissance de la culture pop*, La culture, 2002, p. 2.

différentes consommations de bande dessinées, de publicités, d'objets culturels mondains et autres médias de masse ont fait leur essor et ont été réappropriés par le mouvement culturel.

Roy Lichtenstein est un artiste-peintre de pop art reconnu, reproduisant l'univers de l'imaginaire commercial et des images de comics. Il délivrait dans ses œuvres de nombreux messages représentatifs d'une Amérique consommatrice rencontrant les problématiques de la vie moderne. On retrouve souvent dans ses œuvres iconiques des portraits de femmes les larmes aux yeux comme dans ses œuvres : *Crying girl* ou *Drowning girl* en 1963. Les codes de la bande dessinée de cette époque sont reconnaissables dans son travail. On y retrouve les bulles intégrant du texte, le design des personnages de bandes dessinées américaines, les lignes épaisses et les couleurs vives. Cet artiste a été critiqué pour plagiat de certaines œuvres, car il reproduisait souvent d'autres peintres qu'il admirait.

Lors des nombreuses conférences de l'évènement Comic Con 2018, l'une d'entre elles avait pour thématique : L'art et le Comics. Cette conférence était animée par Enlil Albanna de Skript²⁹³ et avait pour invités deux artistes français dont Mr Garcin, l'un des artistes interviewés dans les entretiens de ce travail. Il travaille sur des centaines, parfois des milliers, d'images découpées de comics qui une fois collées mettent en scène une image globale.

Le second artiste représenté est Grégoire Guillemain, un artiste-peintre travaillant sur des dessins numériques, connu pour ses travaux de 2013 intitulés « La vie secrète des héros » et pour ses toiles pop art autour des super-héros. Ces artistes contemporains continuent d'utiliser l'univers du comics pour représenter leur art.

3.3. Le super-héros emblème de la culture pop

Compréhensible et abordable par tous, ce phénomène de culture populaire s'anime souvent d'autoréférences au sein de ses différentes œuvres. Peu à peu, on voit la « *geek culture* » émerger dans la culture populaire. Selon la définition du dictionnaire Le Robert, la définition du mot « *geek* » est la suivante : « Personne passionnée par les nouveautés techniques, et particulièrement par l'informatique, l'Internet, les jeux vidéo ». Cependant, d'autres domaines de culture de l'imaginaire y sont rattachés comme le cinéma, la bande dessinée, les jeux de rôles, domaines qui nous intéresseront plus ici. Autrefois marginalisés au début du XX^e siècle, les différents domaines

293 Skript est un site autour de la *pop culture*, comme mentionné sur leur site : « Skript est un nouveau média sur la culture de l'image (cinéma, Séries TV, Jeux-vidéo ...). Réalisé par Marie-Isabelle & Loïc Goyet » [Consulté le 13/08/2020] <https://skript.fr/>

associés à la culture faisaient du « *geek* » un individu perçu comme intelligent et maladroit socialement. La seconde moitié du XX^e siècle utilise, elle, le terme « *nerd* ». Ce terme est associé aux individus dits trop cérébraux, également perçus de manière négative. Au XXI^e siècle, les deux termes évoluent et deviennent synonymes et ce n'est qu'au terme de cette évolution que des individus s'approprient le terme « *geek* » qui devient mélioratif. Le terme émerge au niveau mondial, sur Internet, défendu par des individus qui s'identifient comme « *geeks* », le terme change de connotation pour devenir mélioratif. Ce phénomène est appuyé par l'essor des nouvelles technologies. Comme l'évoque Simone Regazzoni :

« L'époque de la *pop culture* n'a rien à voir avec la décadence ou la crise : elle est l'époque où une série télé peut être, en même temps, radicalement expérimentale comme une œuvre d'avant-garde, plus complexe que les textes philosophiques qui voudraient en faire la critique et absolument populaire ; elle est l'époque où un *Blockbuster* comme le *Dark Knight* de Nolan nous donne à penser la guerre contre la terreur mieux qu'un essai de Badiou, par exemple²⁹⁴. »

Désormais communautaire dans un Internet toujours plus florissant, la « *geek culture* » peut devenir une partie importante de la culture populaire. Les différentes œuvres déjà présentes sont culte, elles représentent un puits de savoir qui s'auto-alimente de façon permanente. Aussi bien sur Internet que dans de nombreux médias qui vont lui être dédiés, l'image du geek se veut tendance, on peut aisément évoquer la série *The Big Bang Theory* qui met en scène un groupe d'amis, tous représentés comme geeks et revendiquant l'ensemble des caractéristiques d'attrait qui définissent un « geek », tout y est, si bien que tous types de geeks peuvent alors y trouver leur compte. Désormais, la tendance « *geek is the new sexy*²⁹⁵ » est commune au sein de la culture pop. Cependant, le phénomène prenant de plus en plus d'ampleur, une certaine césure va se former entre les connaisseurs et ceux qui s'approprient cette tendance sur la forme, plus que sur le fond, ouvrant de grands débats de *pop culture* au sein des diverses communautés qui lui sont rattachées. Lors d'une projection du film *Deadpool* suivie d'un débat animé par le sociologue Vincenzo Susca, les participants évoquent, au vu des nombreuses références présentes dans le film, soit, une « sous-pop » ou « la mort de la *pop culture* » qui découle du fait que la *pop culture* est désormais « *mainstream* », soit une « sur-pop » ou « hyper-pop » présente dans le film. Comme évoqué par

294 REGAZZONI Simone, *La déconstruction à l'époque de la Pop culture*, Rue Descartes, n°82, 2014/3, p. 11.

295 En tant que nouveau phénomène tendance, cette expression « *is the new sexy* » d'origine américaine peut se traduire comme « est le nouveau phénomène tendance ».

Hubert Artus dans l'ouvrage *Pop corner. La grande histoire de la pop culture 1920 – 2020*,

« les comics étaient à l'origine une sous-culture. Devenus culture à part entière, objets d'une véritable industrie, celle de *l'entertainment*, ils connurent un destin typique dans la *pop culture*, oscillant entre underground et *mainstream*²⁹⁶ »

La *pop culture*, aujourd'hui vaste, est en perpétuel enrichissement, ce qui nous amène à réfléchir sur sa qualité. Dans cette optique, on peut parler de contre-culture, comme évoqué dans *Panorama Des Idées N.4 ; Bons Baisers De La pop culture*²⁹⁷,

« Elle est alors ironique. Mais la dimension artistique a tendance à s'éclipser quand l'attitude vis-à-vis de la société de consommation se confond avec la promotion de *l'American Way of Life* ou de n'importe quel *soft-power* dédié à la célébration du statu quo. La *pop culture* apparaît comme ce vecteur par lequel chacun réinvestit la vie quotidienne pour en faire une aventure. Elle peut être minuscule ou gigantesque, peu importe. »

Cette contre-culture, en réinvestissant l'espace de la vie quotidienne, tend à être une caractéristique de la postmodernité. De notre point de vue, partir d'une situation quotidienne avec la réintégration d'un aspect mythique nous semble représenter une des caractéristiques principales de ce qu'on appelle postmodernité. Le retour des mythes, icônes, figures est une des spécificités de l'esprit du temps contemporain. Et pour étayer le fait que le retour du mythe dans le quotidien participe aux dynamiques de la postmodernité, nous pouvons faire appel au « monomythe » de Joseph Campbell. Dans la théorie du « monomythe », le héros serait animé par un voyage initiatique spécifique, réutilisé sous forme de réelle technique d'écriture. Le modèle « monomythique » a su exercer une forte influence sur les genres et les réalisateurs notamment à Hollywood. En tant que véritable « contamination mythique », cette recette faite en différentes étapes est largement utilisée dans les films de super-héros, qui sont de véritables *blockbusters* aujourd'hui. Nous retrouvons cette théorie appliquée, dans les comics :

« Le projet s'appuie, entre autres, sur l'idée de monomythe de Joseph Campbell. Dans *Le héros aux mille et un visages*, le mythologue américain souligne à quel point tous les grands mythes (et leurs déclinaisons plus

296 ARTUS Hubert, *Pop corner. La grande histoire de la pop culture 1920 – 2020*, Don Quichotte, 2017, p. 39.

297 LEMIEUX Emmanuel, *Panorama des Idées N.4 ; Bons Baisers De La pop culture*, coll. « Panorama des idées », 2015, 176 p, p21.

modernes, comme *Star Wars* par exemple) sont basés sur les mêmes archétypes, jusque dans la structure même du récit²⁹⁸. »

Cette « contamination mythique » nous amène à penser à une véritable « remythologisation du monde ». On pourrait mettre en relation avec la proposition théorique de Michel Maffesoli sur le « réenchantement du monde²⁹⁹ », illustrant le fait que l'homme soit inséparable de toutes formes de mythologie. Nous voyons aujourd'hui dans le cadre de la postmodernité une évolution de l'image du héros traditionnel vers le super-héros. Cette nouvelle image du héros s'ancre dans notre époque. Comme l'évoque la sociologue Nadine Boudou, « le héros se présente aux yeux du spectateur comme détenteur d'une moralité en phase avec notre époque³⁰⁰ ». Pour revenir au plus postmoderne des super-héros, l'anti-héros *Deadpool*, il est important de noter que pour la première fois, le film *Deadpool* est classé « R³⁰¹ » ou « *Restricted* » aux États-Unis, et interdit au moins de douze ans en France pour sa violence et sa grossièreté. Le film a eu, malgré cette classification, la plus grosse sortie en salle jamais effectuée aux États-Unis et a dépassé les sept cents millions de dollars américains de recettes, notons également qu'il a été interdit de sortie en Chine. Par ailleurs, si le film *Deadpool* s'est vu refuser l'accès au deuxième plus gros marché cinématographique mondial à savoir la Chine, c'est à cause de son langage, sa violence et sa nudité. Il est pour coutume en Chine qu'un film ne plaisant pas aux autorités chinoises se voit proposé de retirer les scènes incriminées ou alors ne soit pas diffusé du tout. Ici, les scènes incriminées étaient suffisamment nombreuses pour qu'elles rendent le film incompréhensible une fois celles-ci enlevées, la Fox a donc choisi d'abandonner cette idée et le film n'est donc pas sorti en Chine.

En changeant le public concerné, les nombreuses références s'appuient sur un besoin de commercialisation, de consommation de l'œuvre. Plus les références y sont diverses, plus elles toucheront une audience large. De plus, la sortie récente du film *Logan*³⁰², également classé « *Restricted* », appuie ce phénomène quant à son grand succès dès sa sortie, après son premier week-end d'exploitation en salle, le film a rapporté quatre-vingt-cinq millions trois cent mille dollars américains de recette. On peut en déduire qu'il y a une nouvelle attente du public voulant voir des super-héros plus violents et plus matures.

298 BUNN Cullen, *Deadpool massacre les classiques*, Panini, 2015, p1.

299 MAFFESOLI Michel, *Le réenchantement du monde*, La Table Ronde, 2007, 208 p.

300 BOUDOU Nadine, *Les imaginaires cinématographiques de la menace : émergence du héros postmoderne*, Paris, l'Harmattan, coll. Logiques sociales. Série Études culturelles, 2013, p.183.

301 Les mineurs de moins de dix-sept ans doivent être accompagnés d'un adulte. Conformément à la classification du *Code Hays* ou *Motion Picture Production Code* datant pour la classe « R » de 1968.

302 *Logan* est un film réalisé par James Mangold, sorti en 2017. Ce film est consacré au personnage des comics Wolverine.

Au sein de l'univers de la *pop culture*, nous pouvons constater une évolution des réactions. Les *fans* voient dans les super-héros des icônes de la *pop culture*. Leurs connaissances, assez ciblées, amènent à une appropriation de ces figures. Cette appropriation, en tant que construction identitaire, créent au sein des communautés de *fans* une forme « d'extrémisation » des discours. Retranchés dans leurs opinions, les débats se transforment parfois en une forme de repli identitaire, où le débat est stérile. Dans la culture Internet où l'information doit être extrêmement rapide, le traitement de ces informations n'est plus nuancé ou analysé, les erreurs n'y sont plus admises, les spectateurs sont, face aux grosses productions, de moins en moins indulgents. Les débats, parfois enflammés, que l'on retrouve sur la toile, montrent une forme de sacralisation des récits, où chacun défend ses préceptes avec conviction, ces discussions ne sont pas sans rappeler les discussions de conflits religieux. On retrouve cette pensée chez Le Fossoyeur de Films³⁰³, dans sa vidéo : *Batman V Superman (ou le problème actuel de la pop culture)*. Cette vidéo aborde la sacralisation de Superman dans le film ainsi que la sacralisation du personnage au sens large, longuement évoquée dans les débats critiques du film.

303 Vidéaste français sur YouTube, François Theurel anime une chaîne critique de cinéma appelée « Le Fossoyeur de films » depuis le 15 septembre 2012.

CONCLUSION DE CHAPITRE

Il est évident aujourd'hui de pouvoir dire que la culture pop fait partie intégrante de nos sociétés. Cette culture a évolué au rang de phénomène mondial traitant de tous les sujets. Elle inspire aujourd'hui différentes formes d'art et les super-héros se sont largement inscrits dans ce mouvement culturel comme des avatars symboliques. Ce qui confirme notre hypothèse sur l'occupation des super-héros dans la culture contemporaine. La culture pop représente notre quotidien et le réenchantement de ce quotidien. Comme l'évoquait Edgard Morin dans : *L'esprit du temps*, il faut se promener sur ce qu'il nomme « les grands boulevards de la culture de masse » pour comprendre notre société car selon lui, cette culture est « au-delà de l'esthétique, une praxis et une mythologie. C'est-à-dire qu'elle déborde l'esthétique aussi bien vers le réel que vers l'imaginaire³⁰⁴. » Nous pouvons donc appliquer l'idée d'Edgard Morin à notre réflexion sur l'univers de la *pop culture* des super-héros. Un univers qui contamine largement l'imaginaire collectif contemporain à travers ses diverses formes, comme nous l'avons montré au long de notre discours.

Les super-héros sont également une industrie florissante. Que ce soit en allant au cinéma, en achetant des comic-books, des produits dérivés ou en se rendant dans des événements dédiés à cet univers, le *fan* est avant tout un consommateur. Comme nous l'avons évoqué précédemment, l'achat de produits dérivés est aussi important que l'espace et le temps nécessaire pour en profiter. Cela représente bien un des caractères essentiels de notre contemporanéité où, au-delà du simple aspect socio-économique, les consommations des objets dérivés du monde des super-héros sont à comprendre aussi sous l'angle de l'importance symbolique et de la pulsion émotionnelle et deviennent de véritables totems.

Au fil du temps, les formats de consommation de cet univers ont changé. Si à l'origine les récits étaient uniquement développés dans des comic-books, le format le plus populaire aujourd'hui est celui des films. Comme nous avons pu le constater dans notre enquête au questionnaire à la question : « quel est votre support préféré lorsque vous vous intéressez à cet univers ? », 35,94 % des répondants ont indiqué préférer les films. Ce choix est révélateur d'une évolution du genre qui s'est développé sur différents supports. On peut expliquer la popularité des films par leur accessibilité de contenu. Il est plus simple pour des novices de commencer par des films retraçant régulièrement les *origin stories* des personnages. En effet, les films résument souvent un ou

304 MORIN Edgar, *L'esprit du temps 1*, Névrose, Paris, Grasset, 1962, p.148

plusieurs récits présents dans des comic-books. Ces résumés permettent de donner aux spectateurs une base de connaissances communes. Lors des entretiens, à la question « les super-héros ont été rendus plus accessibles dans les films ? », l'artiste Juni Ba a confirmé cette tendance en évoquant :

« tu simplifies beaucoup [...] parce que tu commences déjà dans le fameux film *Origins*, tu vois un peu comment le personnage a commencé, généralement, ils simplifient [...] au point que quand tu as lu la BD avant, t'es un peu déçu. [...] ça a permis aux gens d'avoir une version fixe plutôt que d'avoir des *reboots* constants. »

De plus, les films sont moins genrés que les comic-books, souvent considérés comme un divertissement masculin, on retrouve donc davantage de femmes consommant des films dans notre étude. On retrouve dans les films et séries de super-héros la dynamique sérielle présente dans les comics et permettant un attachement aux personnages plus important. Si les films de super-héros visant à plaire au plus grand nombre sont considérés comme du cinéma « *pop-corn* », ils occupent une part importante dans notre culture. Également, le genre « film de super-héros » laisse la place à de nombreux films indépendants travaillant les récits de manière plus complexe comme récemment avec la sortie du film *Joker*.

À l'instar des comics, certaines productions sortent des carcans de l'image enfantine des super-héros comme on a pu le voir avec des personnages tels que *Deadpool* ou *Logan* au cinéma. Si bien que des spectateurs non renseignés peuvent parfois être choqués par ces contenus comme ça a été le cas dans les comics des années auparavant. *Remake*, adaptation ou suite, le genre touche à tout ce qui se fait dans le cinéma pour apporter une nouvelle forme de récit. Si aujourd'hui, le format vidéo des films et séries est le plus consommé pour le genre super-héroïque, les possibilités de création se limitent à la technicité alors que les limites du format papier sont celles de l'imagination.

Que ce soit chez les lecteurs ou spectateurs, on retrouve toujours une volonté d'évasion de la vie quotidienne au travers de récits fantastiques. Occupant une large place dans la sphère du divertissement culturel, les super-héros sont partout. Cet univers étendu inclut une quantité impressionnante de livres, comics, jeux vidéo, musiques, publicités, séries et films qui viennent compléter cet univers fantastique et poursuivent l'assomption de la *pop culture*. L'espace occupé par ce genre est important et démontre un réel intérêt dans notre société.

CONCLUSION GÉNÉRALE

1. UNE MÉTHODOLOGIE QUANTITATIVE ET QUALITATIVE

Rappel de la démarche méthodologique et des résultats obtenus

C'est dans une approche compréhensive et pluridisciplinaire que le développement s'est construit. Les différents objectifs visaient à comprendre le déploiement de l'univers des super-héros dans notre culture, l'impact généré par le sujet d'étude et enfin comprendre cette pérennité. Une fois les données collectées, il a fallu les interpréter pour comprendre les mécaniques sociales véhiculées par les super-héros.

Pour cette étude, nous avons effectué la mise en ligne d'un questionnaire dans le but d'obtenir des résultats quantitatifs. L'enquête a comptabilisé un total de 818 répondants. Dans un second temps, nous avons effectué des entretiens avec des professionnels de l'univers super-héroïque dans le cadre de la méthodologie qualitative. Ces différents entretiens avec des professionnels de cette industrie ont permis de comprendre l'intérêt et les attraits de ses créateurs de contenu.

Nous avons, dans cette méthodologie, formulé des questions et hypothèses autour du sujet d'étude. Ces questionnements ont guidé le travail de recherche et la problématique principale de cette étude lors des différents terrains. Nous avons effectué des participations observantes dans différents lieux et différents rôles permettant de comprendre l'attrait de ce phénomène, comment il était vécu et consommé par ses publics. La compréhension du sujet n'était pas aussi riche par l'analyse que par la pratique de participations observantes et la collecte de données.

Après les différentes participations observantes, nous avons tenté d'analyser les qualités communes de ces rassemblements autour des super-héros. Les différents types d'évènements génèrent une organisation des acteurs sociaux et ont un attrait différent selon notre enquête. Comme nous avons pu le voir, les super-héros sont vecteurs de rassemblement à travers des occasions qui ponctuent la vie sociale. Afin de connaître l'intérêt et les tendances autour de ces rassemblements, nous avons inséré dans notre questionnaire différentes questions spécifiques liées à ces évènements qui nous ont permis de visualiser l'intérêt de ces activités spécialisées. L'étude de terrain d'investigation est composée principalement des déplacements sur différents terrains, de registres argumentaires basés sur des revues scientifiques, des articles, des livres, des comic-books ainsi que

sur des entretiens et un questionnaire. Le budget est donc principalement appuyé sur les déplacements et la recherche documentaire.

Nous verrons ici les réponses que nous pouvons apporter après le travail de recherche. Aux prémices de nos recherches lors de l'état de la question, nous avons abordé différentes interrogations auxquelles nous allons répondre.

L'implication des super-héros dans l'espace politique est bien réelle. En effet, qu'ils représentent notre monde dans leurs récits ou que nous fassions des références officielles à l'univers des super-héros, les messages politiques véhiculés sont persistants depuis leur création. Évoquant principalement des grands événements de l'histoire états-unienne, les auteurs de super-héros n'hésitent pas à utiliser ces figures emblématiques pour témoigner de leur environnement social. Actuellement, les super-héros occupent une place de premier plan dans notre espace culturel contemporain. Les nombreux symboles qu'ils véhiculent métaphoriquement ou non, enchantent l'imaginaire collectif et permet une échappatoire à la vie quotidienne tout en la sublimant dans ces récits fantastiques.

Pour rappel, le but de notre recherche était de comprendre comment et pourquoi les grands écarts générationnels n'empêchaient pas d'avoir le personnage Superman comme référence commune ; comment la popularité des super-héros dépasse les frontières physiques et enfin, les raisons qui nous amènent à continuellement être inspirés par ces personnages. Comme nous avons pu l'évoquer, les super-héros sont alimentés par une forte influence mythologique, ce qui leur permet de répondre favorablement aux attentes des récits épiques appréciés par les masses. En outre, le phénomène super-héroïque a su s'exporter et se recréer à l'international. En effet, comme nous avons pu le voir, les super-héros ne sont plus uniquement américains, leurs codes d'écriture ont su inspirer des auteurs du monde entier. C'est une des composantes du *soft-power* des États-Unis.

Les différentes questions de départ étaient séparées selon plusieurs disciplines. Voyons à présent les résultats à ces questionnements. En sociologie, nous nous sommes posé les questions suivantes : les super-héros sont-ils une forme de récit polythéiste moderne ? On retrouve dans l'univers des super-héros, souvent demi-dieux ou divinités assumés, une nouvelle forme de représentation d'un polythéisme fictionnel. Comment les comics ont-ils pu aborder des sujets tabous de la société ? Le contexte de création aux prémices de la guerre et la volonté de transmettre des messages positifs ont permis aux auteurs de donner un ton humaniste à ces personnages, leur

permettant ainsi d'apporter des questionnements sociétaux dans leurs récits. Les super-héros sont-ils le reflet d'une politique ou de plusieurs politiques ? Les super-héros sont le reflet de plusieurs politiques sociales et environnementales évoluant en parallèle de l'histoire. Cette théorie s'appuie comme nous avons pu le démontrer, avec la frise chronologique de l'évolution historique des super-héros et des États-Unis. Comment le comic-book a-t-il pu mettre en scène une théâtralisation des sauveurs de la condition humaine, dans une retranscription moderne d'idoles déjà présentes ? La retranscription de certains personnages mythiques comme Thor, déjà présent dans l'imaginaire collectif, favorise cette réactualisation des sauveurs de la condition humaine.

En anthropologie, nous nous sommes posé les questions suivantes : comment ces nouveaux héros retranscrivent-ils les mêmes figures présentes dans les mythologies gréco-romaines et scandinaves ? Les héros de ces mythes anciens bénéficiaient déjà de capacités extraordinaires pouvant être réutilisées dans le contexte super-héroïque. En outre, ces personnages étaient déjà considérés comme des héros légendaires. Que reste-t-il des mythes passés dans ces mythes actuels ? On retrouve dans l'univers des super-héros des personnages, mais également des récits ou des lieux permettant aux auteurs de sélectionner ce qui convient au mieux au contexte historique, mais également de recréer certains environnements sociaux.

En économie, nous nous sommes interrogés sur : comment l'univers des comic-books si largement critiqué pour sa supposée nocivité pour les enfants, est-il devenu aujourd'hui un temple de la consommation courante ? La longue période de censure était une enclave au développement des super-héros et aux messages qu'ils pouvaient véhiculer. La liberté d'expression permet aux auteurs d'aborder de nombreux sujets tabous et ainsi de libérer le vrai pouvoir des super-héros. Aujourd'hui, leur notoriété est telle que ces figures archétypales occupent une place essentielle dans le cadre de la consommation. Comment les super-héros ont-ils pu changer l'économie du petit et du grand écran ? Dans leurs récits d'action, ces personnages se prêtent bien au cinéma et aux séries. Le développement massif de ces personnages dans les formats audiovisuels est également générateur de bénéfices se comptant en milliards de dollars américains.

Revenons ensemble sur la problématique principale de notre recherche. Le but était de répondre à la question de l'impact et l'importance des super-héros dans notre culture contemporaine. À cette interrogation, nous pouvons répondre qu'il existe plusieurs impacts des super-héros sur notre société. Économique, culturel, politique et social, l'ensemble de ces impacts sur notre société sont significatifs sur la manière de concevoir et de développer ces surhommes, mais également la consommation générée par ces contenus. En parcourant l'évolution entre

l'histoire et les contenus de comic-books, nous avons pu constater différentes formes d'actualités présentes. Cette façon d'interroger le lecteur sur la société permet aux histoires de perdurer et d'évoluer au fur et à mesure. Nos hypothèses de départ se sont confirmées dans l'évolution de nos recherches, nous montrant l'influence de cet univers sur les amateurs du genre et l'importance des super-héros dans l'univers de la *pop culture*. Enfin les comic-books comme fiction du réel permettent une échappatoire aux contraintes de la vie quotidienne.

Revenons à présent sur les résultats de notre enquête par questionnaire. Les répondants sont en majorité dans une tranche d'âge jeune comprise entre 18 – 34 ans. Selon les réponses, la période d'intérêt pour les super-héros la plus évoquée est l'enfance, période fondatrice dans la vie des individus. Nous avons ensuite interrogé les participants sur une échelle d'intérêt pour le sujet. Sur une échelle de 0 à 10, les participants indiquent leur intérêt dans une moyenne de 5,82/10 (écart type = 2,73) sur l'ensemble de l'échantillon. La tranche d'âge 35 – 44 ans indique l'intérêt le plus fort avec une moyenne de 6,32/10 (écart type = 2,87) et plus précisément les hommes de cette tranche d'âge avec une moyenne de 7/10 (écart type = 2,43). La moyenne des femmes à la même question est de 5,16/10 (écart type = 3,22).

Les super-héros constituent donc une forme d'intérêt selon les répondants à notre enquête. Il a été très intéressant de noter qu'en dehors de l'univers des super-héros, la figure héroïque est génératrice d'attrait pour toutes les générations. Concernant les supports les plus utilisés, nous avons constaté que les films sont privilégiés et suivis de près par les comic-books, tandis que les jeux vidéo sont le support le moins évoqué. Bien qu'il existe des différences entre les genres et les générations quant aux supports utilisés, nous pouvons affirmer que la place des films de super-héros est devenue de plus en plus importante dans la consommation du genre. Les répondants ont indiqué majoritairement ne pas souhaiter que cet univers soit réel. Les répondants indiquant souhaiter cet univers réel ont précisé à la question ouverte « si oui, pourquoi ? » : « qui n'a jamais rêvé d'être plus ? De vivre quelque chose de plus grand ? Échapper à un quotidien morne » ou encore « parce que c'est bien plus beau que la réalité » alors que les répondants ne souhaitant pas cet univers réel évoquaient : « s'il y a des super-héros il y a des supers méchants » ; ou « Parce qu'il faut laisser cet univers à l'imagination. »

En ce qui concerne le temps consacré à cet univers, nous avons pu observer que la majorité des femmes indiquent ne consacrer aucun temps ou moins d'une heure par semaine à cet univers tandis que jusqu'à 33.57% des hommes y consacrent plus de 4h par semaine. Nous en concluons un impact et une implication beaucoup plus forte chez les hommes. Suite à cela, les participants

indiquent préférer attendre les diverses sorties avant de suivre l'actualité liée à ce milieu ce qui peut s'expliquer quant au *spoil* sur les contenus.

Concernant l'identification aux personnages, nous avons pu constater à cette question une forte disparité homme/femme. En effet, la représentativité est bien moins perçue chez les femmes qui indiquent majoritairement ne jamais s'être identifiées aux personnages proposés contre seulement 35 % des hommes. Cependant, on note également que les individus s'identifiant aux super-héros sont plus importants chez les plus jeunes. De plus, l'écart significatif chez les femmes diminue progressivement chez les jeunes générations ce qui démontre que cette tendance est amenée à changer. L'étude des différentes tranches d'âge, catégories socio-professionnelles et genres démontre que chacun de ces groupes possède en majorité des produits dérivés. On note que la tranche d'âge 35 – 44 ans consomme le plus de produits dérivés. Les hommes consomment également plus que les femmes soit 15% de plus. Nous notons que les employés, les sans-emploi et les ouvriers sont les catégories socio-professionnelles possédant proportionnellement le plus de produits dérivés. La consommation importante chez les répondants est révélatrice de l'espace dédié dans leur environnement. L'argent consacré à cet univers est significatif de l'impact des super-héros dans la vie des répondants. Par ailleurs, l'attrait pour les super-héros est indiqué par les répondants comme principalement partagé entre amis ou en famille, cette façon de le consommer est, par conséquent, génératrice de lien social. En outre, les événements liés à cet univers génèrent aussi un vif intérêt. Une majorité des répondants indiquent être intéressée par le fait de porter un costume soit plus de 58 % dont 28 % qui ont déjà franchi le pas avec la réponse « ça m'est arrivé » et « je fais régulièrement du cosplay ».

85,1 % des sondés affirment qu'ils seront toujours attirés par les super-héros. On peut voir l'implication des interrogés face à la *pop culture*. De plus, malgré les nombreuses disparités présentes entre les hommes et les femmes dans l'ensemble des réponses, nous voyons ici les femmes indiquer à 79,55 % qu'elles seraient toujours intéressées d'ici 5 ou 10 ans par les super-héros ce qui démontre une forme d'intérêt. Les hommes ont indiqué à 90,41 % qu'ils seraient toujours intéressés d'ici 5 ou 10 ans. Ce résultat coïncide avec la question suivante à laquelle les répondants indiquent à 69,8 % penser que les super-héros ne sont pas un phénomène de mode.

L'ensemble de cette méthodologie nous a permis de modéliser la réalité sociale et la place des super-héros dans la vie des interrogés. Revenons maintenant sur la partie théorique de cette recherche.

2. PERCEPTION ET CONSTRUCTION SOCIALE DU SUPER-HÉROS

La construction du sauveur

« Être un héros. Tout le monde voit ça comme un CDI. Se réveiller, se brosser les dents, aller au bureau en héros. Ce n'est pas ça. Sur une vie, seuls quatre ou cinq moments comptent. Quand tu peux faire un choix. Faire un sacrifice, surmonter un défaut, sauver un ami, épargner un adversaire. Dans ces moments-là, tout le reste s'efface³⁰⁵. »

- Colossus, *Deadpool*

Au gré de leurs évolutions, les super-héros s'hybrident et se transforment afin de délivrer des messages de paix et d'espoir. Le super-héros est un être exceptionnel doté de nombreuses capacités et qualités morales. Dans un but d'identification et d'humanisation de ces personnages, leur sont rattachés de nombreux défauts ou vulnérabilités. Ces imperfections font de ces surhommes des personnages dans lesquels le lecteur/spectateur peut se retrouver. En montrant des héros dotés d'immenses pouvoirs se retrouver face à des problématiques on établit des associations positives liées au héros. La différence entre un simple mortel et un super-héros est-elle sa volonté morale ? Cette volonté de faire ce qui est juste, quoi qu'il en coûte est intrinsèque aux super-héros. Les super-héros n'agissent pas par pragmatisme mais par conviction de ce qui est juste, de ce qui doit être fait.

Entretien le mythe du sauveur, du bienfaiteur et du guerrier, le héros contemporain s'est vu évoluer en méta-humain. La figure héroïque est toujours présente, symbolique et moralisante, elle s'inscrit aujourd'hui comme emblème de la *pop culture*. La symbolique de ces personnages s'est faite au travers d'images. Ces images de comic-books sont, dès leurs naissances, porteuses de sens.

« La qualité esthétique de l'image et sa composante documentaire enrichissent le texte et celui-ci enrichit l'image. Les deux formes de communication sont complémentaires et peuvent, dit E. Chaplin, générer un degré élevé de compréhension³⁰⁶ »

Les costumes, et plus particulièrement leurs logos, renvoient à un ensemble de valeurs, on peut citer notamment le symbole « S » de Superman qui représente l'espoir ou encore le logo de Batman qui se dessine en lumière à Gotham City. Les super-héros s'inscrivent via leur symbolique dans un imaginaire à part entière. Rappelons-nous que pour Gilbert Durand, l'imaginaire se définit

305 Dans le film *Deadpool* de 01:34:50 à 01:35:25.

306 LA ROCCA Fabio, *Introduction à la sociologie visuelle*, Sociétés 2007/1, n° 95, 2007.

comme suit :

« L'incontournable re-présentation, la faculté de symbolisation d'où toutes les peurs, toutes les espérances et leurs fruits culturels jaillissent continûment depuis les quelques un million et demi d'années qu'Homo erectus s'est dressé sur la Terre³⁰⁷ ».

Ici, nous voyons, en nous appuyant sur la définition de Gilbert Durand que, les super-héros, en tant que fruits culturels, décrivent, au travers de leurs récits, l'imaginaire de l'homme, évoquant ses peurs et ses espérances. Comme évoqué par Aurélien Fouillet :

« Les comic-books, à la croisée de la science-fiction, de l'épopée et de la mythologie, sont un lieu d'expression privilégié des mutations que connaissent nos sociétés. Ils sont à la fois espace d'expérimentation (cités imaginaires, gadgets) et espace d'expression de grandes thématiques mythiques (métamorphose, justice, tragédie humaine³⁰⁸). »

Le super-héros est l'idéal d'une société, fait à son image. Il est intéressant de retenir que les super-héros ont été créés invincibles, ce qui souligne l'importance de ces personnages idéalisés dans notre imaginaire. Le super-héros rappelle les devoirs et les responsabilités, il rappelle, de par ses grands pouvoirs, quel sens nous donnons à nos actes et rappelle à la société qu'elle doit prendre soin d'elle en faisant le bien. C'est sur ce modèle idéal que s'est formé la figure héroïque contemporaine. À travers l'industrie du divertissement, les super-héros se sont érigés au rang de vecteur d'aspirations morales. Nous pouvons dire avec Frédéric Vincent :

« Qu'ils soient fictionnels ou réels, les héros représentent un idéal, une aspiration [...] Ils ont toujours accompagné la vie des hommes, les Grecs en parlaient comme des "demi-dieux", les Romains comme des "hommes d'une très grande valeur". Leur point commun ? Leur capacité à prendre des risques quasi de manière sacrificielle pour une cause qui leur paraît juste. Le héros persévère en dépit de l'adversité³⁰⁹. »

L'impact des super-héros a également été étudié dans le cadre d'une étude expérimentale

307 DURAND Gilbert, *L'imaginaire, sciences et philosophie de l'image*, Paris, Hatier, 1994, p 77.

308 « De Dédale à Batman. Étude sur un imaginaire contemporain : les super-héros », [Consulté le 21/04/17] <https://www.cairn.info/revue-societes-2009-4-page-25.htm>

309 VINCENT Frédéric, *Le réenchantement initiatique du monde : Des mythes et des hommes*, Éditions Detrad aVs, 2014, 249 p.

américaine publiée dans le *Journal of Experimental Psychology* dans l'article³¹⁰ « *Batman to the rescue ! The protective effects of parasocial relationships with muscular superheroes on men's body image* ». L'étude a prouvé que des fans de super-héros, en l'occurrence ceux de Batman et Spider-Man, ressentaient, à la vue d'images de ces personnages, un réel sentiment de bien-être. Ces impacts ont également une importance dans la construction identitaire du consommateur de cet univers. Cette construction s'opère, en outre, par l'identification au personnage héroïque. L'évolution de l'univers s'est traduite notamment par une évolution psychologique des personnages. C'est une toute nouvelle manière de penser et de créer les super-héros qui est née, comme on peut le voir avec le personnage de Superman dans les comic-books *Kingdom Come*³¹¹ de Mark Waid et Alex Ross en 2012 ou encore *All Star Superman*³¹² de Frank Quitely et Grant Morrison en 2011. La complexité des personnages a permis de créer des liens d'identification entre les personnages et les lecteurs, spectateurs.

Des histoires et des sociétés

« Les héros ont notre langage, nos faiblesses, nos forces. Leur univers n'est ni plus beau, ni plus édifiant que le nôtre. Mais eux, du moins, courent jusqu'au bout de leur destin et il n'est jamais de si bouleversants héros que ceux qui vont jusqu'à l'extrémité de leurs passions. »

- Albert Camus, *l'Homme révolté*

Dans ce travail, nous avons pu aborder différents points qui font des super-héros des avatars transcendants de la *pop culture*. En tant que véritables vecteurs des valeurs de notre société, les super-héros transmettent des messages forts sous leur format divertissant. Comme l'évoquait Dan Jurgens lors de notre entretien :

« *I think the best superheroes allow us to tell some very unique stories-- not just about some grand adventure, but about the human condition. Superheroes are far more compelling when their stories reflect human problems and the world they live in.* »

L'impact des super-héros est souligné ici par le scénariste comme plus convaincant lorsque ces histoires reflètent des problématiques plus humaines.

310 « *Batman to the rescue! The protective effects of parasocial relationships with muscular superheroes on men's body image* » [Consulté le 07/05/17] <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022103112001552>

311 WAID Mark, Ross Alex, *Kingdom Come*, Urban Comics, coll. « DC Essentiels », 2012, 320 p.

312 Quitely Frank, Morrison Grant, *All Star Superman*, Panini France, coll. « DC Deluxe », 2011, 300 p.

Comme nous avons pu l'évoquer avec le personnage de Shade, super-héroïne drag-queen, la pérennité du genre en tant que moyen d'expression de la société dans laquelle vivent les auteurs se poursuit. L'évolution de l'univers des super-héros continue et des contenus inédits sont produits chaque jour. En outre, la place importante occupée par les films de super-héros au cinéma est, pour l'entreprise Marvel, contrôlée par la politique de diversité lancée par Disney, propriétaire de Marvel Studios ce qui garantit la pérennité de héros plus diversifiés et assure la poursuite de ce moyen d'expression. Nous avons pu voir que l'industrie culturelle dans laquelle se développe les super-héros est bien plus riche qu'un simple divertissement infantin. La mise en lumière de certains tabous de la société ou le fait de mettre au premier plan des personnages issus de minorités, démontre des phases de mutation changeantes selon l'évolution sociale.

Incarnant des valeurs morales positives, les super-héros sont souvent vecteurs de messages politiques ou sociétaux montrant un futur fait de progrès. C'est en cela qu'ils répondent à un besoin. Ces figures archétypales préservent leurs valeurs même dans les états de crise. Lorsque ces héros sont amenés à douter, le récit fait passer leurs choix moraux au premier plan, évinçant leurs doutes. Les contenus qui sont présents dans les comic-books reflètent la pensée d'une société, ses crises et des critiques plus ou moins cachées contre les politiques en place.

Le médium comic-book a toujours su exposer les interrogations des sociétés, qu'elles soient géopolitiques, économiques ou encore écologiques, ce format s'est adapté aux événements réels. Leur grand succès est révélateur d'un besoin de héros dans la société. Pour Grassi Valentina dans *Introduction à la sociologie de l'imaginaire*,

« La faculté de saisir le réel à travers l'irréel renvoie, selon Maffesoli, à une des fonctions primaires de la forme : celle de montrer les images prégnantes dans le corps social et leur efficacité dans la vie concrète³¹³ ».

Le comic-book est, par conséquence, objet d'expression des différentes mutations de la société. Les exemples marquants de ce phénomène sont ceux des diverses censures et de leurs évolutions. Julien Di Giacomo dit à propos des super-héros : « leurs histoires n'appartiennent jamais au passé, leurs messages ne sont pas cryptiques, et ils n'exigent pas de nous que nous croyions en leur existence pour être inspirés par leurs actions³¹⁴. »

313 GRASSI Valentina, *Introduction à la sociologie de l'imaginaire, Une compréhension de la vie quotidienne*, Édition érès, 2005, p.114

314 DI GIOACOMO Julien, *Quelle place pour le super – héros dans la société américaine ?*, Master IEC, Université de Cergy-Pontoise, 2011-2012

Nés lors de la Grande Dépression, puis imprégnés de la Seconde Guerre mondiale, de la guerre du Vietnam, de la Guerre Froide et plus récemment des attentats terroristes, les super-héros ont toujours su répondre présents lorsqu'on avait besoin d'eux, ils permettaient alors un moyen d'évasion ainsi qu'un appel à la justice et à la dignité. Leurs récits mettent en avant l'acceptation des différences en sortant d'une définition trop classique de l'humain. Leur existence souligne le besoin de l'Homme de reprendre toute son humanité au moyen du super-héros. Ils ont su, dans une longue tradition de héros, prendre la place de ceux des poèmes épiques d'autrefois et un jour, ils seront remplacés à leur tour par une autre forme de narration héroïque mais seront, dans cette tradition humaine, toujours éternels.

Cette recherche s'est portée sur le phénomène super-héroïque comme sujet car c'est un sujet relativement présent actuellement dans les différents médias culturels. En tant que véritable avatar transcendantal de la culture populaire, les super-héros sont un panthéon d'idoles représentant les valeurs de nos sociétés. Depuis plus de quatre-vingts ans, le phénomène super-héroïque ne cesse de croître dans les médias audiovisuels et est aujourd'hui objet de consommation courante.

Malgré l'image de divertissement pour enfant qui leur est rattachée, nous avons pu voir que les super-héros sont bien plus complexes et bénéficient toujours d'une évolution constante des personnages et des scénarios.

Sommes-nous tous des super-héros ?

« Les gens doivent savoir qui est leur héros ! Chacun peut l'être. Même celui qui fait une chose simple et rassurante comme poser un manteau sur les épaules d'un garçon pour lui montrer que le monde continue. »

- Batman, *The Dark Knight Rises*³¹⁵

Les super-héros, comme nous avons pu le voir dans l'analyse de nos données au questionnaire, prennent souvent place dans l'enfance. C'est dans cette période que se développe l'imaginaire, c'est donc un terreau fertile pour transmettre des valeurs. Les super-héros nous donnent la volonté de nous dépasser pour des valeurs telles que la justice, la protection et l'entraide. En grandissant, ces personnages deviennent des idéaux vers lesquels nous souhaiterions tendre. Mais alors, ces figures archétypales seraient-elles des modèles auxquels nous pourrions réellement nous identifier ?

315 Dans le film *The Dark Knight Rises* de 02:23:05 à 02:23:17.

Pour amener le spectateur à s'identifier à ces personnages, nous avons pu voir une volonté des auteurs de leur donner des vulnérabilités ou parfois leur ôter leur super-pouvoirs lorsqu'ils en ont, chercheraient-ils à bousculer nos codes ? Cette volonté permettant de les rendre plus humains leur octroie un capital sympathie. Cette forme de ressemblance est volontaire dans le sens qu'elle anime une volonté humaine d'apprécier ce qui nous ressemble. C'est cela qui justifie la popularité de certains personnages comme Spider-Man par exemple. Ne reculant devant rien, ils montrent l'exemple d'un idéal moral. En tant qu'exemple, peuvent-ils nous aider à développer notre confiance en nous ?

Lors du questionnaire, à la question ouverte concernant le souhait que cet univers ne soit pas réel, un répondant a indiqué « on a besoin que les super-héros soient fictionnels pour que tout le monde puisse se sentir capable d'être un héros et peut être d'en devenir un vrai. On n'a pas besoin des héros de comics, seulement de personnes qui font des actes héroïques dans la vraie vie. »

Comme nous avons pu l'évoquer avec les *real life superheroes*, la volonté de certains individus à incarner des super-héros dans notre monde réel est concrète. Cette communauté est composée de « *crime fighters* » faisant des patrouilles ou combattant le crime et des « *social activists* » faisant des actions solidaires, en aidant les sans-abris et en défendant des causes. Ces individus s'attachent à toujours respecter la loi en utilisant des armes légales de désarmement ou de défense dans l'optique de ressembler aux personnages de ces récits. Ces individus, au-delà de démontrer l'impact des super-héros sur notre société, démontrent que tout le monde peut devenir un acteur du changement social.

Nous pouvons également évoquer les nombreuses images des personnels soignants au temps de la crise sanitaire Covid 19. Reconnus comme héros pour leur dévouement et leur sacrifice, leur costume est composé de gants, de masques et combinaisons. Inspiré par ces héros de tous les jours, l'entreprise Marvel a souhaité créer le comics *The Vitals* inspiré de l'histoire vraie des personnels soignants face à la pandémie mondiale, en partenariat avec des établissements hospitaliers à but non lucratif. Pour Marvel : « chez Marvel, nous racontons chaque jour des histoires de héros. Mais cette histoire est spéciale, elle raconte l'histoire de nos héros de tous les jours ». Ces soignants de l'ombre sont au service de l'humanité mais alors n'y aurait-il pas plus de héros dans l'ombre que dans la lumière ? Comme l'évoque Marvel dans le comics *The Vitals* : « *Dedicated to the more than, 4,000 AHN nurses and their leaders who proved superheroes are anything but fiction* ». Sommes-nous des super-héros, pouvons-nous en devenir nous-même ? En faisant des bonnes actions, en aidant notre prochain peut-être que nous sommes capables de réveiller le super-héros en

chacun de nous.

Une place économique importante

Le cinéma et les effets spéciaux ont permis à l'univers héroïque une plus grande visibilité, les rendant également accessibles au plus grand nombre. Ce phénomène a, par extension, étendu les groupes Marvel Comics et DC Comics au 7^{ème} art.

L'industrie du jouet et des objets dérivés tient une part importante dans l'économie du genre. Comme nous avons pu le voir dans notre étude, les interrogés, qu'ils soient passionnés ou non, possèdent majoritairement des produits dérivés liés à cet univers. Les créateurs de contenus en lien avec l'univers des super-héros semblent sensibles aux rôles de ces personnages et n'hésitent pas à les réutiliser et les transformer pour les mettre en scène dans de nouvelles productions. L'originalité des contenus et des personnages en constante évolution permet de les mettre en valeur de différentes manières et de raviver leur popularité d'autrefois. Ces différents développements permettent de compléter et réactualiser l'image du super-héros.

Depuis plus de quatre-vingts ans, les super-héros demeurent présents dans l'environnement culturel contemporain. Ils s'adaptent et se transforment en suivant la dynamique d'évolution des formats dans lesquels ils sont consommés. Des comics de kiosque aux écrans géants, les formats ont changé mais les super-héros sont toujours présents. Occupant un large panel de médias culturels, on les retrouve en séries télévisées, dans les jeux vidéo, dans la musique ou dans des publicités. Il est intéressant de voir que le format le plus populaire aujourd'hui est celui du cinéma matérialisant ces personnages en les sortant de leur format papier. Cependant, comme nous avons pu le constater pour les professionnels de cette industrie, les films ne sont pas à la hauteur des développements de ces personnages dans les comic-books.

Aujourd'hui, les comic-books papier ne font plus les recettes d'autrefois, le médium tend à survivre grâce à ses numéros collectors, cependant, ce n'est que la forme qui change, laissant place au format numérique, au cinéma et même aux jeux vidéo. Aujourd'hui, n'importe qui peut poster son propre scénario de comic-book en ligne. Les récits restent les mêmes, ce n'est que le mode de diffusion des super-héros qui change. On peut imaginer que les prochaines technologies amèneront le domaine des jeux vidéo à évoluer davantage et à proposer des supports toujours plus réalistes pour mettre en scène les pouvoirs incroyables des super-héros.

Les récits mythiques pour échapper à la vie quotidienne

« Pourquoi personne ne l'a fait avant moi ? Tous ces comics, ces films, ces séries ? Et pas un excentrique pour enfiler un costume. Franchement, le quotidien vous éclate ? Écoles et bureaux sont si exaltants que je suis le seul à fantasmer ? Soyez honnêtes. On a tous eu envie d'être un super-héros. »

- Kick Ass³¹⁶

Les récits de super-héros, porteurs de mythes et de légendes, permettent aux lecteurs et spectateurs une échappatoire à la vie quotidienne. Le format de récit mythique dans lequel ils s'inscrivent répondent à une attente d'échappatoire de la vie quotidienne. Comme nous avons pu voir par de nombreux aspects, les super-héros s'inscrivent dans la continuité des héros anciens. Comme l'explique Umberto Eco³¹⁷, les héros anciens sont devenus ceux d'aujourd'hui. À ce propos, Alex Nikolavitch évoque dans *Mythe & super-héros*³¹⁸,

« Les comic-books de super-héros jouent quasiment selon les mêmes règles que les mythes anciens, qu'ils soient grecs, égyptiens, babyloniens, voire aztèques. Les figures des héros civilisateurs, des défenseurs, des guerriers au destin tragique s'y retrouvent et s'y articulent quasiment de la même manière décrivant un âge des héros, un âge des merveilles, qui tente d'être le nôtre sans l'être vraiment. »

Ce lien étroit entre les mythes et les super-héros permet aux consommateurs, le temps de la lecture ou du visionnage de l'œuvre, de sortir du monde réel pour entrer dans un espace où tout est possible.

Constat et ouvertures de la recherche

Tournons-nous maintenant sur l'avenir de cette recherche et le futur de l'industrie créative des super-héros et de ses publics. Outre les conclusions que nous avons pu tirer des travaux étudiés dans cette présente thèse, nous avons pu nous apercevoir qu'un certain nombre d'éléments pourraient compléter nos travaux dans une poursuite de recherche.

En termes de compréhension, nous pourrions comprendre comment la participation à certains

316 Dialogue du héros principal dans le film *Kick Ass* de 00:01:07 à 00:01:38.

317 ECO Umberto, *De superman au surhomme*, trad de l'italien par Myriem Bouzaher, Paris, Le Livre de Poche, coll. « Biblio Essais », 1995, 217 p.

318 NIKOLAVITSAlex, *Mythe & super-héros*, Paris, Moutons électriques, coll. « Bibliothèque des Miroirs », 2011, 194 p.

types d'évènements changerait la perception des consommateurs de cet univers. Nous pourrions amener des questions autour des émotions générées par la figure héroïque et de l'univers des super-héros. Il aurait été pertinent d'avoir davantage de répondants à notre étude afin de comptabiliser un nombre de participants représentatifs pour certaines catégories socio-professionnelles ou générations qui n'ont pas pu être exploitées dans ce panel. Il serait intéressant de refaire notre enquête par questionnaire dans quelques années afin de voir l'évolution d'intérêt entre les hommes et femmes. De plus, nous pourrions avoir des questions sur les super-vilains, les super-pouvoirs. Également, en fonction du nombre de répondants indiquant posséder des produits dérivés liés à cet univers, il aurait été pertinent d'intégrer une question sur le budget dépensé par les répondants. Cette question nous aurait permis de constater l'importance budgétaire de cette consommation. Par ailleurs, il serait intéressant d'aborder dans les entretiens l'importance des événements de rassemblement autour de la *pop culture* dans la vie des interrogés. Cette poursuite permettrait de comprendre le lien entre les individus.

Évoquons à présent quelques perspectives de changement possible dans l'univers super-héroïque. Les nombreux films de super-héros sortis au cinéma ces quinze dernières années ont permis de donner un accès plus abordable à ces contenus. Cependant, leur popularité et leur recette ont amené ce format de consommation à des contenus trop fréquents. Et si le marché des films de super-héros arrivait à saturation des contenus ? Cette perspective de changement a été abordée par différents interrogés lors des entretiens. Également, nous voyons se développer au cinéma de nouvelles approches quant au devenir des super-héros. Nous avons pu voir avec le film *Logan* une vision de la « fin des super-héros ». Ce film dévoile la dernière participation de l'acteur Hugh Jackman dans le rôle de Wolverine après 17 ans à incarner ce rôle. Le film *Logan* met en scène dans sa construction tragique la fin du mythe progressiste et idéalisé des super-héros. On retrouve une ambiance plus mature loin des *happy ending* hollywoodiens habituels. Il y a donc une nouvelle forme d'évolution du genre au cinéma et de nouvelle façon d'aborder les super-héros

Les nombreux films et séries télévisées qui occupent notre espace culturel nous amènent à penser que nous vivons actuellement la popularité vécue lors de l'âge d'or des super-héros. Cette popularité est également révélatrice du besoin que nous avons de héros, de cette perspective progressiste.

Quelle sera la place des super-héros dans le futur ? Nous avons pu constater que les répondants au questionnaire ont indiqué majoritairement penser continuer à aimer les super-héros d'ici 5 ou 10 ans. Il y a donc une demande et une attente des consommateurs à poursuivre cet attrait

pour les super-héros.

Qu'est-ce qui pourrait venir détrôner les deux grandes entreprises que sont Marvel Comics et DC Comics ? Peut-être que les comics indépendants pourraient, grâce à leurs contenus diversifiés, se populariser davantage.

Que le format évolue ou non, les super-héros sauront faire leur place à travers des récits d'action ou dans une réflexion philosophique des sauveurs de l'humanité. Ils continueront dans une longue tradition de héros à transmettre des valeurs morales et à dénoncer les problèmes de nos sociétés.

En tant qu'avatar de la *pop culture*, le genre super-héroïque s'inscrit comme un véritable phénomène de société. Les super-héros en tant que produit de création et de consommation sont définis par l'état de la société qui les crée et les consomme. La sociologie sera amenée à poursuivre cette volonté de compréhension de ces différents messages et mutations afin de comprendre la société et la mise en fiction de ce nouvel « idéal » qu'est le héros.

BIBLIOGRAPHIE

1. OUVRAGES

ADORNO Theodor, HORKHEIMER Max, *Kulturindustrie*, trad. Eliane KAUFHOLZ, Paris, Allia, 2012, 104 p.

BARTHES Roland, *Mythologies*, Points, 2014, 288 p.

BECKER Howard, *Comment parler de la société : artistes, écrivains, chercheurs et représentations sociales*, trad. de l'anglais par Christine Merllié-Young ; révisé par Henri Peretz, Paris, La Découverte, 2009, 316 p.

BENGT Ankarloo, BEHRINGER Wolfgang, BETHENCOURT Francisco, et al.;
MUCHEMBLED Robert (dir), *Magie et sorcellerie en Europe du Moyen âge à nos jours*, Paris, Armand Colin, 1994, 335 p.

BLAISE Pascal, *Pensées*, Gallimard, Le Livre de Poche, 2000, 736 p.

BRUNEL Pierre, *Dictionnaire des mythes d'aujourd'hui*, Paris, Éditions du Rocher, 1999, 944 p.

BRUNEL Pierre, *Mythes et littérature*, Paris, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne, coll. « Recherches actuelles en littérature comparée », 1994, « Présentation », 165 p.

BRUNEL Pierre, VION-DURY Juliette, *Dictionnaire des mythes du fantastique*, Presses Universitaires de Limoges et du Limousin, 2003, 297 p.

CAMPBELL, Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, trad. de l'anglais par H. Crès, Paris, J'ai lu, 2013, 633 p.

CASSIRER Ernst, *Le Mythe de l'État*, trad. de l'allemand par Bertrand Vergely, Paris,

- Gallimard, coll. « Bibliothèque de Philosophie », 1993, 408 p.
- COMTE Fernand, *Larousse des mythologies du monde*, Paris, Larousse, 2004, 321 p.
- COURTIL Jean-Christophe, *L'épreuve de la douleur et la sublimation du héros sénéquien*, Cahiers des Études Anciennes, University of Ottawa & Laval University, 2019, 224 p.
- DARWIN Charles, *L'origine des espèces. Au moyen de la sélection naturelle ou la préservation des races favorisées dans la lutte pour la vie*, traduit, présenté et annoté par Thierry Hoquet, Paris, Éditions Flammarion, 2008, 619 p.
- DURAND Gilbert, *Introduction à la mythologie. Mythes et sociétés*, Paris, Albin Michel, coll. « La pensée et le sacré », 1996, 243 p.
- DURAND Gilbert, *L'imaginaire, sciences et philosophie de l'image*, Paris, Hatier, 1994, 79 p.
- DURAND Gilbert, *L'imagination symbolique*, Paris, Presses universitaires de France, 1998, 132 p.
- DURAND Gilbert, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod, coll. « Psycho Sup », 1993, 535 p.
- DURKHEIM Émile, *De la division du travail social*, Paris, Les Presses universitaires de France, 6e édition, 2004, 416 p.
- DURKHEIM Émile, *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2013, 672 p.
- GASKELL Elizabeth, *Le Héros du fossoyeur*, Hachette, 1875, 18 p.
- GRASSI Valentina, *Introduction à la sociologie de l'imaginaire, une compréhension de la vie quotidienne*, Ramonville Saint-Agne, Érès, 2005, 140 p.

- HARARI Yuval Noah, *Sapiens : Une brève histoire de l'humanité*, Albin Michel; Albin Michel édition, 2015, 512 p.
- JORGENSEN Danny L., *Participant Observation: A Methodology for Human Studies*, SAGE Publications, Inc, 1989, 140 p.
- JUNG Carl Gustav, *Essais de psychologie analytique*, Préface d'Emond Jaloux, trad. de l'allemand par Yves Le Lay., Paris, Stock, 1931, 198 p.
- KANT Emmanuel, *Critique de la raison pratique*, trad. de l'allemand par François Picave, Paris, Presses universitaires de France, 2012, 8e édition, 189 p.
- KANT Emmanuel, *Critique de la raison pure*, préface de Charles Serrus, trad. de l'allemand avec notes par André Tremesaygues et Bernard Pacaud, Paris, Presses universitaires de France, 2012, 584 p.
- KYLE Chris, MCEWEN Scott, DEFELICE Jim, *American Sniper : The Autobiography of the Most Lethal Sniper in U.S. Military History*, Media Tie In, 2014, 480 p.
- LE BON Gustave, *Psychologie des foules*, Presses universitaires de France, 9ème édition, 2013, 132 p.
- LEBAILLY Marc, SIMON Alain, *Pour une anthropologie de l'entreprise*, Éloge de la pensée sauvage, Paris, Pearson Éducation France, coll. « Village Mondial », Paris, 2007, 236 p.
- LEGROS Patrick, MONNEYRON Frédéric, RENARD Jean-Bruno, TACUSSEL Patrick, *Sociologie de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin, coll. « Cursus », 2006, 236 p.
- MAFFESOLI Michel, *Le réenchantement du monde*, La Table Ronde, 2007, 208 p.
- MARROU Henri-Irénée, *Histoire de l'éducation dans l'Antiquité, tome 1*, Seuil, 1981, 440 p.

- MAUSS Marcel, *Essai sur le don*, Presses Universitaires de France – PUF, 2012, 252 p.
- MEAD George Herbert, CÉFAÏ Daniel, QUÉRÉ Louis, *L'Esprit, le soi et la société*, Presses Universitaires de France – PUF, 2008, 448 p.
- MESURE Sylvie, SAVIDAN Patrick et Collectif, *Le dictionnaire des sciences humaines*, Paris, Presses Universitaires de France - PUF, 2006, 1222 p.
- MILLER Daniel, *A Theory of Shopping*, Londres, Cornell University Press; Édition : 1st New edition, 1998, 180 p.
- MOLÉNAT Xavier, *La Sociologie. Histoire, idées, courants*, Sciences Humaines, 2011, 251 p.
- MORIN Edgar, *L'esprit du temps*, Paris, Armand Colin et Institut National de la Cinématographie, coll. « Médiaculture », 2008, 218 p.
- MOSCOVICI Serge, *L'âge des foules : un traité historique de psychologie des masses*, Editions Complexe, 1985, 507p.
- SADOUL Jacques, *C'est dans la poche ! - Mémoires*, Paris, Bragelonne, coll. « Essai », 2006, 206 p.
- SIMON Jean-Pierre, *Histoire de la sociologie*, 1991, PUF, Paris, 824 p.
- VERNANT Jean-Pierre, *L'individu, la mort, l'amour. Soi-même et l'autre en Grèce ancienne*, Folio, 1996, 240 p.
- VERNANT Jean-Pierre, *Mythe et pensée chez les Grecs*, Paris, La Découverte, coll. « La Découverte/Poche », 2005, 434 p.
- VEYNE Paul, *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ? Essai sur l'imagination constituante*, Paris, Points, coll. « Points Essais », 2014, 176 p.

VINCENT Frédéric, *Le réenchantement initiatique du monde : Des mythes et des hommes*,

Éditions Detrad aVs, 2014, 249 p.

VOLGER Christopher, *Le guide du scénariste : Concevoir des histoires universelles qui*

toucheront tous les publics, Dixit, 2013, 269 p.

WEBER Max, *Économie et société, tome 1 : Les Catégories de la sociologie*, Pocket;

Nouvelle édition, 2003, 410 p.

WUNENBERGER Jean-Jacques, *Le Sacré*, Que sais-je ?, Presses Universitaires de France -

PUF; 4e édition, 2001, 128 p.

WUNENBURGER Jean-Jacques, *L'imaginaire*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 2003, 126

p.

XIBERRAS Martine, *L'imaginaire - En 40 pages*, Uppr Éditions, 2014, 76 p.

XIBERRAS Martine, *Pratique de l'imaginaire : lecture de Gilbert Durand*, Presses Université

Laval, 2002 - 178 p.

2. OUVRAGES SPÉCIALISÉS

ARTUS Hubert, *Pop corner. La grande histoire de la pop culture 1920 – 2020*, Don Quichotte, 2017, 340 p.

BILAT Louise, HAVER Gianni, *Le Héros était une femme*, Antipodes, 2011, 268 p.

BILLOTTE Pierre José, *Nous deviendrons immortels : super-héros, scientologues, transhumanistes*, Publibook, 2009, 508 p.

BOUDOU Nadine, *Les imaginaires cinématographiques de la menace : émergence du héros postmoderne*, préface de Jean-Bruno Renard, Paris, l'Harmattan, coll. Logiques sociales. Série Études culturelles, 2013, 263 p.

DE SUTTER Laurent (dir.), LEMANT Aurélien, BENEY Christophe, GARCIA Tristan, HASSLER-FOREST Dan, LAMBERT Steven, PIGOT Pierre, TELLOP Nicolas, THIELLEMENT Pacôme, TOMASOVIC Dick, *Vies et morts des super-héros*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Perspectives critiques », 2016, 224 p.

DELBECQUE Eric, *Les super-héros pour les nuls*, Paris, First, coll. « Pour les Nuls », 2016, 384 p.

DJOUMI Rafik, *George Lucas : L'homme derrière le mythe*, Éditions Absolum, 2007, 232 p.

ECO Umberto, *De superman au surhomme*, trad de l'italien par Myriem Bouzaher, Paris, Le Livre de Poche, coll. « Biblio Essais », 1995, 217 p.

FOURNIER Xavier, *Super-héros, l'Envers du costume*, Paris, Fantask, coll. « Super héros : l'Envers du costume », 2016, 208 p.

GABILLIET Jean-Paul, *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux*

États-Unis, Éditions du Temps, coll. « Du Temps » 2005, 478 p.

HANLEY Tim, *Wonder Woman Unbound : The Curious History of the World's Most Famous Heroine*, Chicago Review Press, 2014, 320 p.

JENKINS Henry, *La "filk" et la construction sociale de la communauté des fans de science-fiction*, Cultural Studies Anthologie, Armand Colin, 2008, 222 p.

JENNEQUIN Jean-Paul, *Histoire du Comic Book. Tome 1, Des origines à 1954*, Paris, Vertige Graphic, 2004, 167 p.

LAINÉ Jean-Marc, *Super-héros ! La puissance des masques*, Paris, Moutons électriques, coll. « Bibliothèque des Miroirs », 2011, 356 p.

LEMIEUX Emmanuel, *Panorama des Idées N.4 ; Bons Baisers De La pop culture*, coll. « Panorama des idées », 2015, 176 p.

MÈMETEAU Richard, *Pop culture. Réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*, Paris, La Découverte, Zones, 2015, 250 p.

MERLE Simon, *Super-héros et Philo*, Paris, Breal, 2012, 128 p.

MORRISON Grant, *Supergods : What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human*, Fantask, coll. « Supergods », 2017, 512 p.

NIKOLAVITCH Alex, *Mythe & super-héros*, Paris, Moutons électriques, coll. « Bibliothèque des Miroirs », 2011, 194 p.

PASQUIER Dominique, *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Maison des Sciences de l'Homme, 2000, 233 p.

REYNOLDS Richard, *Super Heroes : A Modern Mythology*, University Press of Mississippi, 1994, 136 p.

RHOADES Shirrel, *A Complete History of American Comic Book*, Peter Lang Publishing Inc, New edition, 2008, 353 p.

ROGEL Thierry, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, coll. « Société et pensées », 2012, 251 p.

UNGARO Jean, *Américains héros de cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2005, 128 p.

WINCKLER Martin, *Super héros*, Paris, Epa, coll. « BD », 2003, 175 p.

WRIGHT Bradford, *Comic Book Nation : The Transformation of Youth Culture in America*, Johns Hopkins University Press, 2013, 360 p.

ZANCO Jean-Philippe, *La société des super-héros*, Paris, Ellipses Marketing, coll. « Culture pop », 2012, 176 p.

3. MÉMOIRES ET THÈSES

BAURIN Camille, *Le metacomic, la réflexivité dans le comic book de super-héros contemporain*, Thèse de doctorat de Lettres & Langues/ Spécialité : Arts, Université de Poitiers, 2012, 632 p.

DI GIACOMO Julien, *Quelle place pour le super-héros dans la société américaine ?*, Mémoire de Master d'Ingénierie Éditoriale et Communication (IEC), Université de Cergy-Pontoise, 2012, 166 p.

RIOUX Philippe, *Ater Ego : le transfert du genre super-héroïque dans la bande dessinée au Québec (1968-1995)*, Thèse, Université de Sherbrooke, 2019, 461 p.

SWAMIPERSAD Monika, *The Contribution of Marvel Studios' Black Panther to the portrayal of African Americans on screen*, Thesis, Engelse taal en cultuur, 2018, 34 p.

4. ARTICLES SCIENTIFIQUES / UNIVERSITAIRES

BAETENS Jan, « Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites », *Cahiers de Narratologie*, 2009, 10 p.

BRAMBLE Dennis M, LIEBERMAN Daniel E, *Endurance running and the evolution of Homo*, *Nature*, 432, 352 p.

CASTILLO Monique, *L'individualisme est-il condamné à l'héroïsme ?*, *Études*, vol. tome 419, no. 9, 2013, 208 p.

DE CEGLIE Audrey, RECOURS Robin, *La construction d'une identité numérique via un jeu vidéo online politiquement incorrect*, *Les Cahiers du numérique*, vol. vol. 7, no. 1, 2011, 136 p.

ECO Umberto, *Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne*, *Réseaux*, volume 12, n°68, 1994, 26 p.

FITZGERALD Barry, *Superhero Science and Technology : A New Open Access Journal*, Eindhoven University of Technology, 2018, 4p.

HAMUS-VALLÉE Réjane, *Les effets spéciaux*, *Cahiers du cinéma*, 1er édition, 2004, 92 p.

LA ROCCA Fabio, *Configurations de l'univers de la culture pop : pour une archétypologie des formes du roi clandestin contemporain*, *Sociétés*, 2019/4 n° 146, 2019, 90 p.

LA ROCCA Fabio, *Introduction à la sociologie visuelle*, *Sociétés* 2007/1, n° 95, 2007.

LE BART Christian, *Stratégies identitaires de fans. L'optimum de différenciation*, *Revue*

française de sociologie, vol. 45, no. 2, 2004, 306 p.

LEMONNIER Bertrand, *Naissance de la culture pop*, La culture, 2002, 268 p.

MEO Milena, « *Le corps médié et le corps vécu. Vers une nouvelle re-naissance écologique* », *Corps*, vol. 15, no. 1, 2017, 221 p.

MORIN Edgar, *De la culturanalyse à la politique culturelle*, In: *Communications*, 14, La politique culturelle, 1969, 38 p.

MORIN Edgar, *L'industrie culturelle*, *Communications*, 1, 1961, 59 p.

RABOT Jean-Martin, *L'image, vecteur de socialité*, *Sociétés*, vol. n°95, no. 1, 2007, 31 p.

REGAZZONI Simone, *La déconstruction à l'époque de la Pop culture*, *Rue Descartes*, n°82, 2014/3, 124 p.

SENETT Richard, *Récit au temps de la précarité*, *Le Monde*, 5 Mai 2006.

SUSCA Vincenzo, *Introduction. Héros, fiction et vie quotidienne dans les séries télévisuelles : un imaginaire extra-ordinaire*, *Sociétés* 2015/2, n°128, 8 p.

TCHERKÉZOFF Serge, *Mauss à Samoa : Le holisme sociologique et l'esprit du don polynésien*. Marseille : pacific-credo Publications, 2015, 21 p.

WENDLING, Thierry. « *Us et abus de la notion de fait social total. Turbulences critiques* », *Revue du MAUSS*, vol. 36, no. 2, 2010, pp. 87-99.

5. REVUES SPÉCIALISÉES

HOUSIER Florian, *Iron Man ou l'homme et son pouvoir : une quête identitaire*, *Le Carnet PSY* 2017/1 (N° 204)

VANETA Rogers, *The comic-books Code Authority – DEFUNCT SINCE 2009*, sur *Newsarama*, 24 janvier 2011.

6. FICTIONS ET COMICS

ALLISON John, *Giant Days T1*, Akileos, 2017, 112 p.

BUNN Cullen, *Deadpool massacre les classiques*, Panini, 2015, 112 p.

CLAREMONT Chris, *Marvel Preview #7*, Marvel, 2013, 18 p.

CONWAY Gerry, *Secret Society of Super Villains #1*, DC Comics, 2013, 208 p.

DI GIANDOMENICO Carmine, PAK Greg, *X-Men Magneto : Le testament*, Panini Comics (100 % Marvel), 2009, 114 p.

DINI Paul, ROSS Alex, *Superman, Peace on Earth*, DC Comics, coll. « Superman S. », 1999, 64 p.

ELLSWORTH Whitney, *Batman (1940-2011) #1*, DC Comics, 1940, 54 p.

GOODWIN Archie, ENGLEHART Steve, ISABELLA Tony, CONWAY Gerry, GRAHAM Billy, ROMITA, *Luke Cage, Hero For Hire Masterworks Vol. 1*, Marvel, 2015, 338 p.

GOODWIN Archie, LEE Stan, *Fantastic Four Masterworks Vol. 11*, Marvel, 2008, 271 p.

JOHNS Geoff, ROBINSON James, *Superman : New Krypton, Vol. 1*, DC Comics, 2009, 176 p.

JURGENS Dan, SIMONSON Louise, ORDWAY Jerry, STERN Roger, *Death of Superman*, Urban Comics, coll. « DC Essentiels », 2013, 528 p.

KIRBY Jack, *Superman's Pal, Jimmy Olsen*, DC Comics, 2019, 360 p.

- KIRKMAN Robert, *Walking Dead T01 : Passé décomposé*, Delcourt, coll. « Contrebande », 2007, 144 p.
- LAYTON Bob, MICHELINIEIRON David, *Iron Man : Le Diable en bouteille, vol.I #120-128*, Panini, 2012, 180 p.
- LAYTON Bob, *X-Factor (1986-1998) #5*, Marvel, 2017, 23 p.
- LEE Stan, *Fantastic Four Masterworks Vol. 5 (Fantastic Four (1961-1996))*, Marvel, 2011, 248 p.
- LEE Stan, KRAFT David Anthony, *Savage She-Hulk Masterworks Vol. 1*, Marvel, 2017, 318 p.
- LEE Stan, *Marvel Masterworks: The Incredible Hulk 1962-64*, Panini Books, 2008, 192 p.
- LEE Stan, *Silver Surfer (1968-1970)*, Marvel, 2017, 41 p.
- LEE Stan, *The Fantastic Four Omnibus Vol. 1*, Marvel, 2018, 848 p.
- LEHMAN Serge, COLIN Fabrice, GUESS, *La Brigade chimérique*, Atalante, coll. « Bandes Dessinée », 2012, 320 p.
- MILLAR Mark, *Civil War*, Panini Books, coll. « Marvel Comics », 2018, 196 p.
- MOORE Alan, *Watchmen*, Urban Comics, 2012, 464 p.
- MORRISON Grant, *All Star Superman*, Panini France, coll. « DC Deluxe », 2017, 320 p.
- O'NEIL Dennis, *Green Lantern/Green Arrow*, Urban Comics, coll. « DC Archives », 2014, 368 p.
- SHOOTER Jim, *Marvel Super Heroes Secret Wars (1984-1985)*, Marvel, 1984, 26 p.

- SIEGEL Jerry, LEHTI Jack, MOORE Ed, GARDNER Francis Fox, FINGER Bill,
BOLTINOFF Henry, *World's Finest Comics (1941-1986)*, DC Comics, 1941, 27 p.
- SIEGEL Jerry, SHUSTER Joe, *Superman, volume 4 : 1940-1941*, Futuropolis, coll.
« Copyright », 1985, 112 p.
- STRACZYNSKI J. Michael, *Amazing Spider-Man (1999-2013) #58*, Marvel, 2016, 22 p.
- THOMAS Roy, *Avengers (1963-1996) #54*, Marvel, 2014, 21 p.
- WAID Mark, *Empire : Uprising Volume 1*, IDW Publishing, coll. « Empire », 2015, 104 p.
- WAID Mark, *Kingdom Come*, Urban Comics, coll. « DC Essentiels », 2019, 336 p.
- WEIN Len, THOMAS Roy, DRAKE Arnold, FITE Linda, *Giant-Size X-Men (1975) #1* :
Facsimile Edition, Marvel, 2019, 68 p.

WEBOGRAPHIE

1. PREMIÈRE PARTIE

CHAPITRE I

- « *Comics Code History: The Seal of Approval* », Dr. Amy Kiste Nyberg, Department of Communication & The Arts Seton Hall University, non daté. [Consulté le 03/08/2019]
<http://cbldf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>
- *Trademark Status & Document Retrieval*, [Consulté le 16/03/17]
http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=78356610&caseSearchType=US_APPLICATION&caseType=SERIAL_NO&searchType=statusSearch
- « *Mythologies du super-héros. Histoire, physiologie, géographie, intermédialités* », François-Emmanuel BOUCHER , Sylvain DAVID , Maxime PRÉVOST, dirs, David Peyron, Questions de communication p. 153, [Consulté le 31 mars 2017]
<http://questionsdecommunication.revues.org/9882>
- « *Imaginaire politique et super-héros* », Im@go, 2019 [Consulté le 11/10/20]
<https://cab.unime.it/journals/index.php/IMAGO/article/view/2404/2132>
- *Tales of Suspense #97 Comic Book* [Consulté le 28/04/17]
<http://www.captainamericalibrary.com/superhero-library/captain-america/captain-america-comic-details.aspx?id=TOS1&issue=97&AspxAutoDetectCookieSupport=1>
- « *Supreme court of the United States, Kimble v. Marvel entertainment, LLC* », Opinion of the Court, October TERM, 2014, p. 18. [Consulté le 12/04/2019]
<https://assets.documentcloud.org/documents/2108632/13-720-jiel.pdf>

- « ***How a Marvel Comic Hero Became the Icon of the Fight Against ISIS*** » [Consulté le 16/10/2019]
<https://time.com/3819227/punisher-iraq-isis/>
- « ***Green Julien, romancier de la condition humaine: le héros greenien, un archétype de l'anti-héros*** » [Consulté le 29/04/17] :
https://digitalis-dsp.uc.pt/jspui/bitstream/10316.2/23641/1/Mathesis13_artigo18.pdf
- « ***Que pensent les américains de la loi française sur la dissimulation du visage ?*** » [Consulté le 01/05/17]
http://www.lemonde.fr/idees/article/2011/05/05/que-pensent-les-americains-de-la-loi-francaise-sur-la-dissimulation-du-visage_1516892_3232.html
- « ***Différents portraits des “real life superheroes”*** » [Consulté le 04/05/17]
<http://www.rlsh.org/>
- « ***La page Facebook des Défenseurs de France*** », [Consulté le 04/05/17]
<https://www.facebook.com/defenseurs.france?v=wall>
- « ***Real Life Super Heroes Project: des super-héros ordinaires ?*** », [Consulté le 04/05/17]
<http://www.lesinrocks.com/2013/03/28/actualite/des-super-heros-ordinaires-11373313/>
- « ***Real-life Superheroes who are making an actual difference in America*** » [Consulté le 04/05/17] <http://www.rsvlts.com/2015/08/21/5-real-life-superheroes/>
- « ***Les Real Life Super Heroes, La fiction comme répertoire esthétique et compassionnel*** » par Éric Maigret, [Consulté le 04/05/17]
<https://communication.revues.org/4926>
- « ***I Was Born on Krypton*** » sur le site Comic Book Resources [Consulté le 07/05/17]

<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=18481>

- « **Les héros de "The Avengers" (et plein d'autres) appellent à sauver le monde... de Donald Trump** » [Consulté le 28/04/17]

http://www.huffingtonpost.fr/2016/09/22/the-avengers-video-voter-contre-donald-trump_n_12126192.html

- « **Catwoman #39: Better Than He Does Himself** » [Consulté le 28/04/19]
[<http://www.genevievevalentine.com/2015/02/catwoman-39-better-than-he-does-himself/>]

CHAPITRE II

- « **Questionnaire sur les super-héros** », Google Drive, [Consulté le 11/10/20],
https://www.google.com/intl/fr_fr/drive/
- « **L'enseignement supérieur en chiffres** » [Consulté le 28/09/20]
<https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/pid24683/l-enseignement-superieur-en-chiffres.html>
- « **Part des hommes et des femmes à l'université (2011)** » [Consulté le 20/09/20]
https://cache.media.enseignementsup-recherche.gouv.fr/file/Charte_egalite_femmes_homme_s/90/6/
- « **Part des femmes par catégories sociale** » [Consulté le 20/09/20]
<https://www.inegalites.fr/spip.php?page=tableau&num=451>
- « **Insee: Le taux d'emploi des hommes et des femmes** » [Consulté le 20/09/20]
<https://www.insee.fr/fr/statistiques/1281064>
- « **Statistiques, recherches et prospective de la Caisse nationale d'assurance vieillesse** »
[Consulté le 20/09/20]

<https://www.statistiques-recherches.cnav.fr/retraites-en-paiement-au-31-decembre.html>

- « ***Frequency of reading comics in the U.S. 2018*** », [Consulté le 11/04/2020]
<https://www.statista.com/statistics/943111/comic-book-reading-frequency-us/>
- « ***Surprising New Data Shows Comic Readers Are Leaving Superheroes Behind*** »,
 Forbes, EDITORS' PICK, 2019 [Consulté le 14/04/2020]
<https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2019/10/08/surprising-new-data-shows-comic-readers-are-leaving-superheroes-behind/>
- « ***OnePoll specializes in intelligent research – interacting daily with our trusted and engaged panel to deliver richer, more valuable insight.*** » [Consulté le 08/09/20]
<https://www.onepoll.com/>
- « ***Visit Anaheim*** » [Consulté le 08/09/20]
<https://visitanaheim.org/>
- « ***America's favorite superhero*** » [Consulté le 08/09/20]
https://nypost.com/wp-content/uploads/sites/2/2020/03/superheroresearch.jpg?quality=90&strip=all&w=300&fbclid=IwAR0B8I9NMQu97oMQeKhppfjEnxpaZLCpHtDMgtoDbJMX6u-SaVKczl_iLVQ

CHAPITRE III

- « *Infographie explicative du symbole « S » de Superman* » [Consulté le 07/03/17]
<http://www.images.neozone.org/2013/06/logo-superman.jpg>
- « *Box-office US : Semaine du vendredi 1 avril 2016* », [Consulté le 29/04/17]
<http://www.allocine.fr/boxoffice/usa/?date=2016-04-01>
- « *Thor est une femme, mais Marvel est encore Supermacho* », [Consulté le 25/04/17]
<http://www.lesinrocks.com/2015/06/20/actualite/thors-est-une-femme-mais-marvel-est-encore-supermacho-11755046/>
- « *MK-ULTRA/Mind Control Experiments* » [Consulté le 29/09/20]
<https://www.cia.gov/library/readingroom/docs/CIA-RDP88-01070R000301530003-5.pdf>
- « *“Stranger Things” : le projet secret de la CIA qui a inspiré la série Netflix* » [Consulté le 29/09/20]
<https://www.franceinter.fr/histoire/mk-ultra-le-projet-secret-de-la-cia-qui-a-inspire-stranger-things>
- « *La magie en Égypte antique* » [Consulté le 05/04/17]
<http://www.aether.be/magie-et-occultisme-fr/213-magie-en-egypte-antique-fr>
- « *Gotham City : une ville sombre et stupéfiante* », par Pierre Tardy, [Consulté le 04/05/17]
<https://www.urbanews.fr/2012/04/29/20605-gotham-city-une-ville-sombre-et-stupefiante/>

CHAPITRE IV

- « *Go Behind the Scenes of X-Men « Making X-Men 2000 Film Documentary* »
 disponible sur YouTube [Consulté le 02/03/2020]
<https://www.youtube.com/watch?v=U36vuZggomY&t=307s>

- « **Site Box Office Mojo** » [Consulté le 27/11/2019]
https://www.boxofficemojo.com/?ref_=bo_nb_se_mojologo

- « **Disney Buying Marvel Was "The Greatest Thing That Ever Happened to Us," Says Kevin Feige** », par Nicole Drum. [Consulté le 30/08/20]
[https://comicbook.com/marvel/news/marvel-studios-kevin-feige-disney-best-thing-to-ever-happen-/](https://comicbook.com/marvel/news/marvel-studios-kevin-feige-disney-best-thing-to-ever-happen/)

- « **Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren't Cinema. Let Me Explain.** » par Martin Scorsese [Consulté le 30/07/2020]
<https://www.nytimes.com/2019/11/04/opinion/martin-scorsese-marvel.html>

- « **L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité** », Sciences du jeu par Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexane Couturier [Consulté le 02/06/20]
<http://journals.openedition.org/sdj/950>

- « **Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo** », Adolescence, par Yann Leroux, vol. t. 30 1, no. 1, 2012, pp. 107-118. [Consulté le 01/08/20]
<https://www.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-107.htm#no3>

- « **La galaxie Pop comme nouvelle culture globale** », Rusca, 2018 [Consulté le 11/10/20]
<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02049188>

- « **De quoi la "culture pop" est-elle le nom ?** » [Consulté le 06/05/17]
http://www.lepoint.fr/pop-culture/livres/de-quoi-la-culture-pop-est-elle-le-nom-13-02-2017-2104333_2945.php

- « **Skript est un nouveau média sur la culture de l'image (cinéma, Séries TV, Jeux-vidéo ...). Réalisé par Marie-Isabelle & Loïc Goyet** » [Consulté le 13/08/2020]
<https://skript.fr/>

2. DEUXIÈME PARTIE

1. CONCLUSION GÉNÉRALE

- « **Pourquoi les enfants ont-ils besoin de super-héros ?** » [Consulté le 03/05/17]
http://www.la-croix.com/Famille/Parents-Enfants/Dossiers/Education-et-Valeurs/Developpement-de-l-enfant/Pourquoi-les-enfants-ont-ils-besoin-de-super-heros-_NP_-2010-06-17-553045
- « **De Dédale à Batman. Étude sur un imaginaire contemporain : les super-héros** », [Consulté le 21/04/17] <https://www.cairn.info/revue-societes-2009-4-page-25.htm>
- « **Batman to the rescue! The protective effects of parasocial relationships with muscular superheroes on men's body image** » [Consulté le 07/05/17] <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022103112001552>

2. ANNEXES

- « **Informations sur la société Alter Comics** » [Consulté le 30/04/17]
<http://www.societe.com/societe/alter-comics-519755813.html>
- « **Couverture Amazing Spider-Man n°700** » [Consulté le 30/04/17]
http://vignette4.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/1/14/Amazing_Spider-Man_Vol_1_700.jpg/revision/latest?cb=20121120231938
- « **Rottentomatoes sur le film Spider-Man Far from Home** » [Consulté le 14/03/20]
https://www.rottentomatoes.com/m/spider_man_far_from_home

3. SITES DES INTERVIEWÉS

- **Chaîne YouTube du Commis des Comics** [Consulté le 30/10/18]
<https://www.youtube.com/channel/UCGkVsmNZCx3PZ6bXEyi9A9w>
- **Compte Instagram de Han Jones** [Consulté le 30/10/18]
https://www.instagram.com/han_jones_cosplay/
- **Site de Archonos Cosplay** [Consulté le 02/11/18]
https://saveig.org/archonos_cosplay/?lang=ja
- **Site de Dan Jurgens** [Consulté le 30/10/18]
<https://danjurgens.com/>
- **Site de David Hine** [Consulté le 31/10/18]
<http://www.waitingfortrade.com/>
- **Site de Juni Ba**, [Consulté le 30/04/17]
<http://appleserum.wixsite.com/juni-english>
- **Site de L'amicale du geek, James et Faye** [Consulté le 30/04/17]
<https://jamesetfaye.fr/>
- **Site de M. Garcin** [Consulté le 30/04/17]
<http://mrGarcin.com/>
- **Site de Stefano Gaudio** [Consulté le 01/11/18]
<http://stefanogaudio.blogspot.com/>
- **Site L'émission de radio : ComicsDiscovery**, [Consulté le 30/04/17]
<http://www.radiocampusmontpellier.fr/emission/comics-discovery/>

FILMOGRAPHIE

1. DOCUMENTAIRES

BARNETT Michael, *Superheroes*, États-Unis, 2011.

BURNE Kevin, *La guerre des étoiles, l'héritage*, 2013

KANTOR Michael, *Super-héros, L'Éternel combat*, États-Unis, 2014.

SINGER Bryan, *Making X-Men 2000 Film Documentary*, 2000.

2. FILMS

AYER David, *Suicide Squad*, États-Unis, 2016.

BERG Peter, *Hancock*, États-Unis, 2008

BLACK Shane, *Iron Man 3*, États-Unis, 2013.

BODEN Anna, FLECK Ryan, *Captain Marvel*, États-Unis, 2019.

BRANAGH Kenneth, *Thor*, États-Unis, 2011.

BURTON Tim, *Batman*, États-Unis, 1989

CAMPBELL Martin, *Green Lantern*, États-Unis, 2011.

COOGLER Ryan, *Black Panther*, États-Unis, 2018.

DERRICKSON Scott, *Doctor Strange*, États-Unis, 2016.

DONNER Richard, *Superman, le film*, États-Unis, 1978.

FAVREAU Jon, *Iron Man 2*, États-Unis, 2010.

- FAVREAU Jon, *Iron Man*, États-Unis, 2008.
- GUNN James, *Les Gardiens de la Galaxie Vol. 2*, États-Unis, 2017.
- GUNN James, *Les Gardiens de la Galaxie*, États-Unis, 2014.
- GUNN James, *Super*, États-Unis, 2011.
- HOOD Gavin, *X-Men Origins : Wolverine* v. f, *X-Men les origines : Wolverine*, États-Unis, 2009.
- JOHNSON Mark Steven, *Daredevil*, États-Unis, 2003.
- JOHNSTON Joe, *Captain America : First Avenger*, v. f, *Capitaine America : Le Premier Vengeur*, États-Unis, 2011.
- LEE Ang, *Hulk*, États-Unis, 2003.
- LEITCH David, *Deadpool 2*, États-Unis, 2018.
- LETERRIER Louis, *The Incredible Hulk* v. f, *L'Incroyable Hulk*, États-Unis, 2008.
- MANGOLD James, *Logan*, États-Unis, 2017.
- MANGOLD James, *The Wolverine* v. f, *Wolverine : Le Combat de l'immortel*, États-Unis, 2013.
- MILLER Tim, *Deadpool*, États-Unis, 2016.
- NOLAN Christopher, *Batman Begins* v. f, *Batman : Le Commencement*, États-Unis, 2005.
- NOLAN Christopher, *The Dark Knight : Le Chevalier noir*, États-Unis, 2008.
- NOLAN Christopher, *The Dark Knight Rises*, États-Unis, 2012.
- RAIMI Sam, *Spider-Man 2*, États-Unis, 2004.

- RAIMI Sam, *Spider-Man 3*, États-Unis, 2007.
- RAIMI Sam, *Spider-Man*, États-Unis, 2002.
- REED Peyton, *Ant-Man*, États-Unis, 2015.
- RUSSO Anthony, RUSSO Joe, *Avengers: Endgame*, États-Unis, 2019.
- RUSSO Anthony, RUSSO Joe, *Avengers: Infinity War*, États-Unis, 2018.
- RUSSO Joe et Anthony, *Captain America : Civil War*, États-Unis, 2016.
- RUSSO Joe et Anthony, *Captain America : The Winter Soldier* v. f, *Captain America : Le Soldat de l'hiver*, États-Unis, 2014.
- SHYAMALAN Manoj Nelliattu, *Incassable*, v. f, *L'Indestructible*, États-Unis, 2000.
- SHYAMALAN Manoj Nelliattu, *Split*, États-Unis, 2016.
- SINGER Bryan, *Superman Returns*, États-Unis, 2006.
- SINGER Bryan, *X-Men : Apocalypse*, États-Unis, 2016.
- SINGER Bryan, *X-Men : Days of Future Past*, États-Unis, 2014.
- SINGER Bryan, *X-Men*, États-Unis, 2000.
- SNYDER Zack, *Batman v Superman : Dawn of Justice*, v. f, *Batman v Superman : L'Aube de la justice*, 2016.
- SNYDER Zack, *Man of Steel*, États-Unis, 2013.
- SNYDER Zack, *Watchmen, Les Gardiens*, États-Unis, 2009.
- STORY Tim, *Fantastic Four : Rise of the Silver Surfer* v. f, *Les Quatre Fantastiques et le Surfer d'argent*, États-Unis, 2007.

STORY Tim, *Fantastic Four* v. f, *Les Quatre Fantastiques*, États-Unis, 2005.

TAYLOR ALAN, *Thor : The Dark World* v. f, *Thor : Le Monde des ténèbres*, États-Unis,
2013.

VAUGHN Matthew, *Kick-Ass*, États-Unis, 2010.

VAUGHN Matthew, *X-Men : First Class* v. f, *X-Men : Le Commencement*, États-Unis, 2011.

WEBB Marc, *The Amazing Spider-Man*, États-Unis, 2012.

WHEDON JOSS, *Avengers : Age of Ultron* v. f, *Avengers : L'Ère d'Ultron*, États-Unis, 2015.

WHEDON JOSS, *Avengers*, États-Unis, 2012.

3. SÉRIES TÉLÉVISÉES ET SÉRIES D'ANIMATION

BERG Daniel, WALKER Anne, CARRINGTON Michael, GIACOPPO Paul, *X-Men:*

Evolution, États-Unis, 2000.

BUCK Scott, *Marvel's Iron Fist*, États-Unis, 2017.

CANNELL Stephen J., *Ralph super-héros*, États-Unis, 1981.

COKER Cheo Hodari, *Marvel's Luke Cage*, États-Unis, 2016.

FINN J.P., WINTTER Glen, *Flash*, Greg Berlanti, Andrew Kreisberg et Geoff Johns, États-Unis, 2014.

GODDARD Drew, *Marvel's Daredevil*, États-Unis, 2015.

HELLER Bruno, *Gotham*, États-Unis, 2014.

JONES Ben, *Batman: The Brave and the Bold* v. f. *Batman : L'Alliance des héros*, Brandon Vietti, Michael Chang, États-Unis, 2008.

KRING Tim, *Heroes*, États-Unis, 2006.

LORRE Chuck et Prady Bill, *The Big Bang Theory*, États-Unis, 2007.

LUKIC Butch, *Batman Beyond*, en v. f. *Batman, la relève*, Alan Burnett Paul Dini Glen Murakami Bruce Timm, États-Unis, 1999.

MILLAR Miles et Gough Alfred, *Smallville*, États-Unis, 2001.

OVERMAN Howard, *Misfits*, Royaume Unis, 2009.

QUEEN Ben, *Powerless*, États-Unis, 2017.

ROSENBERG Melissa, *Marvel's Jessica Jones*, États-Unis, 2015.

SMITH Kevin, *Comic Book Men*, États-Unis, 2012.

WHEDON Joss, *Marvel : Les Agents du SHIELD*, Jed Whedon et Maurissa Tancharoen, États-Unis, 2013.

ANNEXES

1. INDEX DES NOMS

A

Adams.....53, 77, 299, 387
 Adorno.....294, 324
 Allison.....109
 Arthur.....46, 451
 Artus.....325, 333

B

Ba.....337, 385, 400, 435
 Baetens.....291
 Barthes.....85, 86, 232, 233, 271
 Baurin.....80
 Becker.....94, 293
 Benedict.....241
 Berthier.....26
 Bertrand.....353
 Bilat.....48, 245, 248
 Billotte.....70
 Boudou.....334
 Bourdieu.....292
 Bramble.....250
 Brunel.....70, 89
 Bruner.....79, 95
 Burton.....298, 300, 427
 Byrne.....68, 244, 417

C

Campbell...65, 99, 100, 229, 230, 268, 327, 333
 Camus.....345
 Cassirer.....94
 Castillo.....274, 275
 Ceglie.....315
 Claremont.....234, 235, 417
 Colin.....52, 353, 355, 356
 Comte.....89
 Conway.....74
 Courtil.....274
 Couturier.....315, 371

D

Dallemagne.....387, 421, 423
 Darwin236
 Davis.....455
 De La Hire.....52
 De Monmouth.....50
 Debord.....301
 Delbecque.....105, 247
 Descartes.....362
 Dewey.....260
 Di Giacomo.....346
 Ditko.....46, 47, 417, 418
 Donner.....103, 300
 Durand...40, 81, 82, 89, 229, 230, 343, 344, 357
 Durkheim.....82, 99, 105, 278, 307, 458

E

Eco.....79, 80, 95, 96, 233, 350
 Eisner.....53, 65, 268, 311

F

Finger.....41
 Fitzgerald.....303
 Flichy.....324
 Ford.....277
 Fouillet344
 Fournier.....227, 256, 277

G

GABILLIET.....358
 Gaines.....43, 243, 290
 Garcin...10, 299, 307, 331, 373, 385, 400, 407,
 434, 435
 Gaskell.....76
 Gaudiano.....10, 88, 373, 386, 400, 411, 435
 Gibbons.....80
 Goodman.....50, 65
 Gotlib.....53, 234
 Grassi.....226, 346
 Groensteen.....247

H

- Habermas.....324
 Hamus-Vallée.....302
 Hanley.....68
 Harari.....88, 420
 Haver.....245, 246, 248
 Hésiode.....90, 91, 92, 96
 Hillman.....229
 Hine...10, 43, 52, 276, 299, 373, 384, 391, 395,
 434
 Hoggart.....325
 Holloway.....68, 244
 Horkeimer.....324
 Horkheimer.....324
 Houssier.....256, 257
 Husserl.....280, 283
- J**
- Jahoda.....27
 Jenkins.....51, 205, 295
 Jennequin.....225
 Jones.....421, 435
 Jorgensen34
 Jung.....65, 99, 100, 104, 105, 229, 327, 457
 Jurgens.....10, 65, 345, 373, 384, 391, 434
- K**
- Kane.....41, 53, 65, 290, 395
 Kant.....280, 281, 282, 287
 Kardiner.....241
 Kirby.....42, 46, 50, 53, 65, 227
 Kyle.....75, 113, 451
- L**
- La Rocca.....8, 314
 Lacassin.....46
 Lainé.....10, 114
 Landot.....261
 Layton.....76
 Lazarsfeld.....27
 Le Bart.....294
 Le Bon.....255
 Lebailly.....91
 Lee.....45, 46, 47, 50, 51, 65, 73, 205, 412
 Lehman.....52
 Lemonnier.....330
 Leroux.....315, 371
 Lieberman.....250
 Linton.....241
- Lob.....53
 Lopez.....37, 38
 Lucas.....100, 326, 358
- M**
- Machiavel.....283
 Maffesoli.....88, 334, 346
 Maigret.....107, 367
 Marcuse.....324
 Marrou.....92
 Marston.....68, 243, 244
 Mauss.....21, 22, 362
 Mead.....86, 241
 Mèmeteau.....327, 328
 Meo321
 Merle.....266
 Michelinie.....76
 Mieke.....324
 Millar.....80
 Miller.....231, 293, 300, 311, 413
 Molénat.....24
 Moore.....80, 311, 415, 431
 Morin.....293, 294, 319, 336
 Morrison.....17, 345, 431
 Moscovici.....255
 Moyers.....100
 Muchembled.....255
- N**
- Nikolavitch.....350
 Nolan.....205, 298, 304, 332, 403
- O**
- O'Neil.....77
 Oakley.....242
- P**
- Pascal.....311, 407
 Pires Martins.....40
 Platon.....84, 85, 96
- R**
- Rabot.....100, 101
 Raimi.....14, 300, 301, 306
 Rawls.....50, 66
 Raymond.....251, 290
 Recours315
 Regazzoni332

Reynolds.....225
 Rioux.....291
 Rogel.....41, 47, 73
 Romita.....74
 Ross.....74, 345

S

Sanger.....68, 244
 Sartre.....44
 Segré.....295
 Sennett.....94
 Shuster.....39, 40, 64, 265, 290
 Siegel.....39, 40, 64, 290
 Simek.....98
 Simmel.....25, 100
 Simon.....42, 46, 65, 91, 231
 Stanley.....46, 269
 Sullerot.....46
 Susca.....332
 Swamipersad.....55

T

Tacussel.....242
 Tocqueville.....50, 66
 Tönnies.....106
 Tremblay.....324
 Trépanier-Jobin.....315, 371

U

Ungaro.....270, 271

V

Vernant.....90, 102
 Veyne.....95
 Vogler.....229
 Volger.....76, 100, 234

W

Waid.....109, 265, 345
 Warnier.....324
 Weber.....24, 25, 81, 98, 100, 106, 225
 Wertham.....42, 69
 Winckler.....78
 Wright.....40
 Wunenberger.....232

X

Xiberras.....8, 89, 229

Z

Zanco.....50, 66
 Zeisel.....27
 Zimbardo.....109

2. ENTRETIENS

Les prises de rendez-vous ont commencé le 9 janvier 2017 et se sont terminées le 10 juin 2019.

2.1. L'objectif général des entretiens

La constitution du corpus s'est portée sur des interviews avec des experts de l'univers des comic-books. L'objectif est de mettre en avant l'intérêt des professionnels du genre pour le sujet, il s'agit de rassembler le point de vue des acteurs de l'univers et de la création de comic-books en recensant leurs expériences, leurs positions et leurs inspirations. Ces acteurs sont considérés comme experts dans le domaine qui fait l'objet de notre recherche.

Le choix des entretiens sur base de critères qualitatifs a pour but de garantir l'homogénéité du corpus. Certains entretiens sont physiques et d'autres ont été effectués par échanges d'e-mails. Les entretiens physiques ont été enregistrés puis retranscrits à l'écrit, la transformation des données issues de la parole en données textuelles a permis de mettre en avant de nombreux points (voir les tableaux ci-dessous).

Les entretiens ont eu pour but dans la recherche de compléter les informations recensées dans le questionnaire sous le regard, cette fois, de professionnels du genre. Les questions de départ visaient à savoir si, en tant que professionnels, les interrogés avaient la même passion pour les super-héros que les consommateurs de comics, quelles étaient leurs influences générales en termes de culture et comment ils percevaient leur rôle dans l'industrie.

2.2. Tableau récapitulatif des interviewés

Tableau 91: Tableau récapitulatif des interviewés

Tableau récapitulatif des entretiens				
Catégories	Personnes interrogées	Lien avec l'univers des super-héros	Cadre de l'entretien	Objectifs des entretiens
Scénaristes/ Auteurs	Dan Jurgens	<p>Dessinateur et scénariste de comics américain. Il est notamment l'auteur du célèbre crossover "<i>The Death of Superman</i>" #75 (1993) chez DC Comics.</p> <p>Durant ses 38 ans d'activité au sein de l'industrie des comics, il a obtenu différents prix tels que :</p> <p>1995 : Prix du comic-book de la National Cartoonists Society</p> <p>2013 : Prix Inkpot</p> <p>Site : https://danjurgens.com/</p>	Rencontre lors de la Comic Con Paris en octobre 2018 sur son stand, après sa conférence, suivie d'une prise de contact par e-mail.	<p>L'objectif de rencontre avec des scénaristes/auteurs est de comprendre leur rôle dans l'élaboration d'une œuvre graphique. Ayant une place essentielle dans le récit d'un comics, il était nécessaire de compter ce métier dans le cadre de ces entretiens.</p>
	David Hine	<p>Auteur de comics britannique, David Hine est le créateur en 2010 du super-héros français Nightrunner.</p> <p>On lui doit également de nombreux comics tels</p>	Rencontre lors de la Comic Con Paris en octobre 2018 à la suite de la conférence : <i>Horreur et comics</i> , suivie d'une prise de contact	

		<p>que <i>X-Men: The 198</i>, <i>Civil War: X-Men</i>, <i>Inhumans</i>, <i>The Brave and the Bold</i>, <i>Deathstroke</i>, <i>Detective Comics</i>, <i>Spawn</i> du numéro 151 au 184) ; et pour des éditeurs indépendants Atomeka, Radical Comics et autres). Il est également cocréateur de <i>Spider-Man Noir</i> (avec Fabrice Sapolsky)</p> <p>Site : http://www.waitingfortrade.com/</p>	<p>via messagerie Twitter.</p>	
Artistes	Junior Ba	<p>Illustrateur et auteur de bandes dessinées indépendantes, il est également le cofondateur de <i>Harebrain Comix</i> (site de bandes dessinées en open source).</p> <p>Site : https://t.co/GFiLUUm9wo</p>	<p>Rencontre dans le cadre de ma participation radiophonique en tant que chroniqueuse dans l'émission <i>ComicsDiscovery</i> – Radio Campus Montpellier de mars 2018 à mars 2019 suivie d'un entretien physique.</p>	<p>Les trois interviewés occupants des emplois différents au sein de la création d'un comics, il était très intéressant de voir le point de vue de chacun. Les artistes de comics de super-héros sont nombreux et occupent une place essentielle dans l'élaboration d'un</p>
	Mr Garcin	<p>Artiste colleur, Mr Garcin a effectué de</p>	<p>Rencontre lors de la convention <i>Lord of</i></p>	

		<p>nombreuses couvertures de comics pour Marvel Comics notamment la couverture anniversaire <i>Spider-Man #700</i>.</p> <p>Site : http://mrGarcin.com/</p>	<p><i>the geek</i> en mai 2014 suivie d'une prise de contact et d'un entretien physique le 29 mars 2017.</p>	<p>comics et la représentation que l'on s'en fait. Ce sont eux qui vont façonner l'imaginaire du comics et des personnages.</p>
	<p>Stefano Gaudio</p>	<p>Encreur illustrateur et coloriste, Stefano Gaudio a, après 30 ans de carrière dans l'édition, collaboré avec de nombreuses maisons d'éditions telles que Marvel Comics, DC Comics ou encore Image Comics. Il est notamment l'encreur de la célèbre saga de comics : <i>The Walking Dead</i>. Son travail s'étend au-delà de l'industrie du comics pour toucher l'animation, les jeux (Séquence animée pour <i>Halo 4</i>), les licences, les journaux et magazines.</p> <p>Site : http://stefanogaudio.b</p>	<p>Rencontre lors de la Comic Con Paris en octobre 2018 à la suite de la conférence : <i>Horreur et comics</i>, suivie d'une prise de contact et d'échanges par e-mails.</p>	

		logspot.com/		
Cosplayeurs	Han Jones	<p>Cosplayeur, acteur et chanteur, Han Jones a su se démarquer depuis 11 ans dans l'univers du cosplay par la grande qualité de ses costumes et sa ressemblance avec l'acteur Chris Evans qui joue Captain America.</p> <p>Site : https://www.instagram.com/han_jones_cosplay/?hl=fr</p>	Rencontre lors de la Comic Con Paris en octobre 2018 suivie d'une prise de contact par e-mail.	Représentant au mieux les personnages de super-héros, les cosplayeurs jouent un rôle important lors des conventions de comics afin de renouer des liens communs et partager leur intérêt pour les univers animés, mangas, jeux vidéo et comics. Ils
	Frédéric Dallemagne alias Archonos cosplay	<p>Depuis 5 ans, Archonos cosplay s'illustre dans le monde du cosplay.</p> <p>Après avoir incarné le personnage Star Lord, il incarne désormais le super-héros Iron Man avec un costume conçu par l'entreprise hongkongaise Killerbody. La grande qualité de ses représentations dans les conventions a notamment été soulignée par Neal Adams lors de la Comic Con Paris 2018.</p>	Rencontre lors de la Comic Con Paris en octobre 2018 suivie d'une prise de contact par e-mail.	représentent ces personnages/icônes populaires et mettent du cœur à l'ouvrage pour être au plus proche des représentations.

		<p>Site :</p> <p>https://saveig.org/archivos_cosplay/?lang=ja</p>		
Vidéastes	James et Faye	<p>Passionnés de <i>pop culture</i>, James et Faye partagent leur passion sous de nombreux formats, radiophoniques, podcasts et vidéos.</p> <p>Site :</p> <p>https://jamesetfaye.fr/</p>	<p>Rencontre dans le cadre de mes recherches puis de ma participation radiophonique en tant que chroniqueuse dans l'émission <i>ComicsDiscovery</i> – Radio Campus Montpellier de mars 2018 à mars 2019 suivie d'un entretien physique.</p>	<p>Étant accessible à tous, les vidéos YouTube permettent aujourd'hui un champ large de partage d'informations et d'actualités sur la toile. L'objectif de rencontre avec des vidéastes était de savoir ce qui les avait amenés à travailler sur ce</p>
	Le Commis des Comics	<p>Professionnellement traducteur de comics, et chargé d'édition, Le Commis des Comics partage depuis 5 ans, sur YouTube, sa passion autour de chroniques sur l'univers et l'actualité des comics. Il est l'inventeur du terme « comicstube » évoquant le contenu comics sur YouTube. Sa chaîne comptabilise au 17/01/2020 : 3 259 413</p>	<p>Rencontre lors de la Comic Con Paris en octobre 2018 à la suite de la conférence : <i>YouTube et comics</i>, suivie d'une prise de contact par e-mail.</p>	<p>format et pourquoi ils diffusaient du contenu spécialisé sur l'univers des comics de super-héros.</p>

		<p>vues.</p> <p>Site :</p> <p>https://www.youtube.com/channel/UCGkVsmNZCx3PZ6bXEyi9A9w</p>		
--	--	---	--	--

2.3. Caractéristiques des interlocuteurs et des interviews

1. Au total, 9 entretiens d'une durée moyenne d'une heure ont été menés, l'entretien le plus court étant de 40 minutes et le plus long de 3 heures. Les 9 entretiens ont été effectués entre 2017 et 2019 sur Montpellier pour les entretiens physiques, les rencontres qui ont mené à des échanges par e-mails ont eu lieu à Paris lors de la Comic Con 2018 à laquelle j'ai participé en tant que journaliste dans le cadre de ma participation comme chroniqueuse dans une radio spécialisée dans l'univers des comics. Ces entretiens ont été faits avec des acteurs de l'univers des comics : scénaristes/auteurs, artistes, cosplayers, vidéastes.
2. Ces interviews ont été menés en français et en anglais, 6 en français et 3 en anglais. Les entretiens ont eu lieu pour certains dans des lieux publics dont des bibliothèques ou des cafés.
3. Lors de la prise de contact, les interviewés ont été informés qu'ils seraient cités et nommés dans cette étude comme suit :

« Je suis Lolita Graziosi, doctorante en sociologie, je vous avais rencontré au Comic Con Paris 2018, je vous avais évoqué ma thèse portant sur « Les super-héros dans la culture contemporaine ». Je vous invite à répondre à ces questions que j'intégrerai à ma thèse, en vous citant. »

« I am Lolita Graziosi, french PhD on superheroes in sociology. I met you at the Comic Con Paris in October. As agreed, here are the questions I would like to ask you for my thesis. These answers will be transcribed in my thesis by quoting you. »

4. Le contenu des interviews, tout comme pour le questionnaire, est le reflet de l'évolution et des tendances constantes de l'univers des super-héros. La période d'entretien s'est déroulée de 2017 à 2019, dont une concentration importante en 2018, cette plage périodique marque une forte présence des super-héros au cinéma et dans le divertissement médiatique en général, on peut citer des films ayant d'importantes recettes durant cette période tels que :

- en 2016 : *Captain America: Civil War, Deadpool, Doctor Strange*;

- en 2017 : *Logan, Justice League, Wonder Woman*;

- en 2018 : *Avengers: Infinity War, Black Panther, Aquaman*;

- en 2019 : *Avengers: Endgame, Captain Marvel, Shazam!*

2.4.1. SCÉNARISTES / AUTEURS

1. Dan Jurgens,
2. David Hine

1) Dan Jurgens, Dessinateur et scénariste de comics américain

– Rappel du contexte de l'interview

Lors notre rencontre à l'évènement Comic Con 2018, nous avons échangé autour de mon sujet de recherche et Dan Jurgens m'a accordé une interview par échange d'e-mail après l'évènement.

– *Votre degré de connaissance des personnes au moment de l'entretien*

Lors de l'entretien, j'avais échangé avec Dan Jurgens uniquement lors de l'évènement.

– *Dans quelles prédispositions étaient les participants ?*

Dan Jurgens était intéressé par mes recherches et était donc ouvert à la discussion.

– *Vos impressions générales de l'entretien*

C'était une très belle opportunité de pouvoir compter ce professionnel dans les entretiens de cette étude.

DETAILS ABOUT YOUR WORK

Can you talk a bit about your work ?

I've been very fortunate because I've worked as both writer and artist. In fact, most people probably think of me as more of a writer these days. (It's important to note that, in America, most comics published by Marvel and DC are written by one person and drawn by another.)

Most of my work has been with superheroes, most notably Superman and Booster Gold, a character I created back in 1984.

GENERAL QUESTIONS

When it comes to general culture, which medium do you enjoy the most : movies, books, music, art...etc ?

I'd have to say that it's probably a tie between art and movies, as I tend to be a more visually oriented person. Seeing a wonderful piece of art or an incredibly compelling shot in a movie can pull the viewer right inside the work. In a way, that's what all of us artists are trying to accomplish. We want make an impact on the viewer/reader.

How did you end up in the comic-books industry and why ?

When I was young, about 7-years-old, there was a "Batman" TV series that I fell in love with. At that time, I had no idea comics even existed.

But I saw some other kids in my neighborhood had comic-books that featured Batman, Superman and a wide variety of other characters. I was very attracted to the imaginative concepts, stories and art.

The more I read, the more I was hooked. By the time I was about 12, I started to write and draw my own stories. I got better and better as an artist and really started to target comics as the way I wanted to make a living.

Apart from your work, are you a superheroes fan ?

I am.

I think the best superheroes allow us to tell some very unique stories-- not just about some grand adventure, but about the human condition. Superheroes are far more compelling when their stories reflect human problems and the world they live in.

Have you ever been inspired by a comic book character ?

Yes, I'd have to say so.

I think there have been several times that I've seen superheroes do or say something inspiring. It could be as simple as Spider-Man saying, so many years ago, "With great power comes great responsibility."

ABOUT YOUR WORK

What was the most important moment of your career ?

That's tough, but is probably the day I was first offered work at DC Comics. It was on a title called "The Warlord". The book's writer, Mike Grell, who was an amazing artist himself, was looking for someone to draw the book and he suggested that DC give me a chance.

They had me draw five test pages, liked them well enough to let me do more and from that day on, I was off and running.

Did you ever think that your work would have such an impact on people ? (especially for the Death of Superman)

No.

The reality is that writing and drawing comics is a remarkably solitary profession. You're one person, working away in a studio, alone, just trying to get a story done on time.

As a creator, you hope people will like your work, but there's no way you can anticipate the level of impact you'll have, especially with something like "The Death of Superman".

But, once that happens, it's remarkably gratifying.

How does your work on comic-books resonates in your personal life ?

I think it's hard for any creative person to separate their work life from their personal life. Working in a creative profession often means the work clock is running all the time.

That's certainly true for me. Even if I'm not in my studio, I'll find myself thinking about other story ideas, other ways of drawing something, different visual scenes...all sorts of different things to do on projects.

What inspires you in your everyday life ?

I like what I do. It's really that simple.

I really enjoy the process of working with some of these fantastic characters and telling their stories. The old saying, "Do what you love and you'll never work a day in your life," is very true.

Will your work in the future still be comic-books related ?

I think so. It's a remarkably effective and unique way to tell a story.

Thanks!

Dan

2) David Hine

– Rappel du contexte de l'interview

J'ai rencontré David Hine après une conférence lors de l'évènement Comic Con 2018.

– Votre degré de connaissance des personnes au moment de l'entretien

Lors de l'entretien j'avais échangé avec David Hine uniquement lors de l'évènement.

– Dans quelles prédispositions étaient les participants ?

David Hine était très ouvert à la discussion et intéressé par les études universitaires autour du sujet.

– Vos impressions générales de l'entretien

Ouvert et accessible, c'était un plaisir de discuter avec David Hine.

DETAILS ABOUT YOUR WORK

Can you talk a bit about your work ?

I have been working professionally in comic-books since 1980. I was first published in the underground Knockabout Comics then gradually got into the more mainstream comics like 2000AD and also the comics published by Marvel's UK office. I originally worked mostly as an artist, then gradually began writing more of my own stories. In 1993 I wrote and drew a series called Strange Embrace. In 2003 that was published as a graphic novel, which led to me getting work as a writer at Marvel in the USA. I went on to write Daredevil, X-Men, The Inhumans and co-created Spider-Man Noir for Marvel, then wrote several Batman titles for DC Comics, including the original appearance of the 'French Batman' known as Nightrunner. I have also written Spawn, The Darkness and Witchblade at Image as well as my own creations like The Bulletproof Coffin, with artist Shaky Kane, Storm Dogs with artist Doug Braithwaite, and Lip Hook with artist Mark Stafford. General questions

When it comes to general culture, which medium do you enjoy the most : movies, books, music, art...etc ?

I think reading novels has to be my favourite pastime because that is the one art form that enters your head in the most direct and personal way. Words on a page are almost completely abstract and the images they conjure in the head of each reader are unique. No two people read the same book! I also love movies, with David Lynch being my favourite director. I like his enigmatic approach to storytelling. He leaves a lot of questions unanswered and that ensures that the movie continues to live on in your head after the screen goes dark. I listen to music every day. For some reason I mostly listen to electronic music these days – music with no lyrics. Currently I'm listening non-stop to Carbon Based Lifeforms. I prefer mood music that doesn't interrupt my flow of thought.

How did you end up in the comic-books industry and why ?

I always wanted to tell stories and at first I thought I would write science-fiction novels but after discovering American comics when I was about ten years old, they got their hooks into me. I mostly grew out of superhero comics by my mid-teens and moved on to the American underground comics, then I discovered the French comics through Metal Hurlant and A Suivre. It was a strange journey to end up writing superhero comics for Marvel and DC. It wasn't something I actively pursued but it was very useful to be offered the work as it paid well enough for me to then work on independent and creator-owned comics that often don't earn enough to pay the rent.

Apart from your work, are you a superheroes fan ?

I still have a soft spot for Spider-Man. That was the character that really appealed to me as a kid, probably because he was skinny and nerdy like me. I watch some of the movies but to be honest it's not my favourite genre and it continues to annoy me that a single genre dominates the marketplace to such a

great extent. The problem is that, particularly in English speaking countries, comics are almost entirely identified with super-heroes and it's hard for other kinds of comics to find an audience. Have you ever been inspired by a comic book character ? Alack Sinner by José Munoz and Carlos Sampayo. I aspire to his seedy lifestyle. About your work

What was the most important moment of your career ?

Back in 2003 I had a phone call in the middle of the night. It was a guy called Richard Starkings who I used to know as an editor at Marvel UK. I hadn't spoken to him for a decade. He had moved to the USA and set up his own publishing company. Over a crackling phone line, he asked if he could reprint Strange Embrace as a graphic novel. I said "Okay" and went back to bed. A year later he gave a copy of Strange Embrace to Marvel's editor-in-chief who read it and immediately offered me work as a writer at Marvel. That completely changed my life.

Did you ever think that your work would have such an impact on people (especially for Nightrunner) ?

Not really. What I hope for is that people will be entertained by the work. If it makes them think a bit that's a bonus. I was very pleased with the reception that Nightrunner inspired in France. I also had a good response to Daredevil: Redemption, which was based on a true-life case of three young men who were convicted of a murder they didn't do. The story ended up being an attack on the death penalty in America. They still have the death penalty but a few people seemed to change their minds as a result of reading that comic. One guy even contacted me to say he followed a career as a lawyer because of it. That was very gratifying.

How does your work on comic-books resonates in your personal life ?

Sometimes it feels like it is my life. Working freelance means that you don't work to a regular schedule. I do some work every day of the week and often work late at night to fulfill a deadline. A lot of what should be leisure time is spent socializing with other professionals or fans (face-to-face or on social

media), attending conventions or reading comics and graphic novels. It has been a way of life for as long as I can remember.

What inspires you in your everyday life ?

I know it's a cliché but it really is my family and friends. They are loyal, generous and, in the case of my immediate family, very tolerant of my foibles.

Will your work in the future still be comic-books related ?

*Yes. I have a lot of projects coming up. Most of them are comic-books series or graphic novels, though I am also working on a screenplay and I have started on a prose novel. It's my second attempt. The first one never found a publisher and ended up as the comic book series *Second Sight*, published by Aftershock Comics in the USA.*

What do you think of the evolution of horror comics ?

*The genre has become a lot more sophisticated and often more explicit. In the 1950s horror had a huge following and many of the stories were crude and depended on a twist ending. There was a lot of misogyny too. There were exceptions with some of the EC comics, which sometimes adapted stories by writers like Ray Bradbury. The excesses of violence in the strips brought adverse attention from educationalists and psychologists that led to censorship and the horror genre almost disappeared from American comic-books. That changed with the arrival of Underground comics in the 1960s. They sold exclusively to adults and we saw the arrival of Richard Corben and others who brought new standards of art and storytelling. Now we have everything from *Spawn* and *The Darkness* to *Crossed* and *Preacher*. The stories are no longer restricted to short twist-ending stories, but longer series that explore the human psyche and are also adept at political and social satire. I always say that horror is the best way to confront our own fears relating to the loss and pain caused by disease and death. Even Buddhists believe that it is only by confronting the greatest horrors that a person can move on to enlightenment. "It is only when we confront and accept the heart of darkness within ourselves that we can shatter the walls of ego that divides us from others." – Reverend Patti Nakai*

Thank you very much for this collaboration, which I am sure will bring a lot to my research !

You are very welcome. I hope it helps.

Dave

2.4.2. ARTISTES

- 1) Junior Ba,
- 2) Mr Garcin,
- 3) Stefano Gaudiano

1) Junior Ba, ou Junior Ba, illustrateur³¹⁹ de bandes dessinées chez Alter Comics³²⁰, étudiant en Cycle Professionnel d'Illustration à IPESAA Montpellier et animateur à Radio Campus Montpellier.

– Rappel du contexte de l'interview

Juni a été contacté après notre rencontre à *Radio Campus Montpellier*.

– Votre degré de connaissance de la personne au moment de l'entretien

Avant l'entretien, j'avais pu rencontrer Juni lors de l'entretien du 17 janvier à *Radio Campus Montpellier*.

– Dans quelles prédispositions était le participant ?

Lors de l'entretien, Juni était calme, il s'occupait en dessinant pour son nouveau projet de bande dessinée.

– Vos impressions générales de l'entretien

Juni, par la qualité et le caractère très personnel de ses réponses, m'a donné l'impression d'être très investi et intéressé par cet entretien.

J – Juni

L - Lolita

M - Marc

De quel milieu socio-culturel viens-tu ?

319 Certaines de ses œuvres sont disponibles sur son site personnel, [Consulté le 30/04/17] : <http://appleserum.wixsite.com/juni-english> ou sur son compte *Instagram* : <http://www.igcol.com/user/juni.ba>

320 Informations sur la société Alter Comics, [Consulté le 30/04/17] : <http://www.societe.com/societe/alter-comics-519755813.html>

J - « Je ne sais pas si je peux prendre des critères français pour ça en fait. Le truc c'est que j'ai grandi au Sénégal et après, si je devais vraiment prendre un critère, on était aisés on va dire, sachant qu'on n'était pas particulièrement riches mais suffisamment pour avoir un DVD par week-end, on louait, j'avais des VHS aussi, des caisses entières ! C'était génial, on faisait des châteaux avec ! On pouvait facilement subvenir à nos besoins, tu sais, c'est le cas systématique où quand tu n'as pas besoin de penser à ce que tu vas manger et au toit que tu as sur la tête, tu as suffisamment de temps pour penser à ton divertissement. Du coup, on avait suffisamment de temps pour penser à ce genre de bêtises toute la journée, on matait Cartoon Network. »

Est-ce que tu penses que l'avenir de ton travail va continuer dans l'univers des super-héros ?

J – « Je n'y suis pas vraiment en fait, comment dire, en gros, si tu prends l'industrie de la BD américaine, en général, le super-héros c'est un fragment de ce qui se fait, le truc c'est le truc de la minorité vocale, en gros, c'est ce dont on entend le plus parler parce que c'était le genre le plus populaire avant d'être adapté en film. Forcément quand tu l'adaptes en film et en série télé c'est vu par un maximum de gens. Si je vais dans la rue et que je parle aux gens de Iron Man, maintenant, tout le monde va savoir qui c'est alors qu'il y a quinze ans, personne ne savait qui c'était, y compris moi d'ailleurs, et par contre, si je vais les voir et que je leur dis un nom de BD genre Paper Girls³²¹, ils ne sauront pas nécessairement, la majorité des gens ne savent pas car c'est un ouvrage indépendant. Ce que je dessine, c'est plus ça en fait, c'est tout et n'importe quoi, je ne me case pas vraiment dedans. Donc après je n'ai pas d'objectif particulier à dessiner, je pourrais finir ma vie et ne jamais avoir dessiné de super-héros et ça ne m'aurait pas dérangé plus que ça. Pour la lecture, c'est fun en fait, mais il y a tellement de trucs autour que je ne me vois vraiment pas m'enfermer dedans au niveau consommation je veux dire. »

321 Paper Girls est une bande dessinée créée par Brian K. Vaughan et illustrée par Cliff Chiang en 2015.

Est-ce que tu lis beaucoup de comics en général ?

J - « Ouais, moins maintenant, je dirais que sur la quantité de trucs que je consomme dans la journée, je dois lire peut-être un comics par semaine alors qu'avant ça pouvait être beaucoup plus que ça. »

M - « Sous quel format ? »

J - « Numérique. »

En termes de nombre de volumes ?

J - « Ça change beaucoup parce que ça dépend des histoires en fait. Par exemple, là, je lisais *Les Tortues Ninja*³²², c'est genre, soixante-deux numéros de quarante pages étendus sur quelque chose comme cinq ou six ans, je les lis en numérique maintenant et à côté de ça, je vais te lire un truc qui a été publié en un ou deux volumes, donc ça fluctue beaucoup. »

Est-ce que tu t'intéresses aussi aux films de super-héros ?

J - « Moins maintenant, je les ai regardés quand j'étais plus petit, un peu comme le reste, tu m'aurais filé *Matrix*³²³ ou *Blade*³²⁴, pour moi c'était pareil, c'était le même type de fantaisie on va dire, je ne voyais pas nécessairement la différence entre les deux, je ne savais pas que *Blade* faisait partie du genre super-héroïque et que c'était équivalent à *Batman*. Et il y a eu *Avengers* qui est sorti, ça a coïncidé avec mon intérêt pour les comics, je lis plusieurs univers, comme celui des mangas et *Avengers* a lancé en fait ma phase comics et ça a coïncidé avec le fait que j'arrive en France et que j'ai accès à plein de bouquins que je n'avais pas au Sénégal. Je suis en train de revenir à la logique que j'avais quand j'étais gosse, c'est-à-dire que quand je regarde un film, je ne le regarde plus en me disant "c'est un film de super-héros", ce que je faisais quand l'univers *Marvel* [au cinéma] a commencé, genre *Avengers* est sorti et m'a vraiment donné envie de connaître l'univers en général et puis ça s'est estompé en fait sur l'effet super-héros si tu veux. J'adore *Logan* parce que justement c'est un "vrai film" et quand je regarde un film de super-héros, je

322 *Les Tortues Ninja* sont originaires de la bande dessinée. Ce sont des personnages de fiction créés par Kevin Eastman et Peter Laird en 1984.

323 *Matrix* un film australo-américain de science-fiction. Réalisé par Les Wachowski et sorti en 1999.

324 *Blade* est un film américain réalisé par Stephen Norrington, sorti en 1998.

réfléchis en termes de "est-ce que ça vaut le coup en tant que film ?" pas juste en tant qu'adaptation d'une BD. »

Qu'est-ce que tu penses qui a été perdu entre les comics et les films ?

J - « La fantaisie, en général. Comment dire, l'exemple que j'utilise souvent c'est les films Batman de Nolan parce que c'était dans les premiers qui ont fait ça, c'est-à-dire, le personnage du Joker par exemple, son origine c'est qu'il tombe dans un bac d'acide et son gimmick c'est qu'il a un sens de l'humour et qu'il a tendance à utiliser des soldats de plomb de deux mètres de haut avec des canons dans la bouche, tu vois, ce genre de trucs. Alors que la version de Nolan, c'est beaucoup plus anarchiste, beaucoup plus réaliste. L'autre exemple c'est Captain America, le deuxième, à un moment, il rentre dans une salle où il y a Zola³²⁵, tu vois sa tête dans une télé dans la BD, en fait c'est un robot et sa tête est ancrée dans le torse du robot un peu comme Krang³²⁶ dans Les Tortues ninja, et là ce n'était pas le cas du coup. Je dirais que la plus grosse perte en général qui a contribué au fait que je me sois de moins en moins attaché à ces films c'est l'absence de fantaisie. À chaque fois, tu as un truc un peu bizarre genre un truc que les gens ne vont pas forcément accepter, ils vont avoir un problème avec ça, ils l'enlèvent. Et à côté de ça tu as genre Les Gardiens de la Galaxie où là, tu as un raton laveur, et tout le monde trouve ça normal. »

Comment tu expliquerais que ça passe sur papier ?

J - « Bha justement ! Franchement, j'ai vu plein de trucs bizarres au ciné, ça ne m'a pas empêché de les trouver géniaux, c'est pour ça que je trouve que l'argument "le public ne va pas accepter" je le trouve un peu... tiré par les cheveux on va dire. Disons que par exemple dans un cas comme Logan, ça marche parce que ce n'est pas le but de l'histoire, si tu pars un peu trop dans la fantaisie, tu perds un peu l'effet justement du perso qui est perdu dans le monde etc alors que dans Captain America il y a moyen de filer un robot à l'intérieur ça ne serait pas franchement plus bizarre que le reste. Et... comment dire en

325 Arnim Zola est un super-vilain créé par Jack Kirby en 1977. Sa première apparition est dans *Captain America* #208.

326 Krang est un personnage apparu seulement dans l'univers des Tortues Ninja. Il sera uniquement dans la série télévisée d'animation diffusée en 1987.

fait je trouve que l'argument n'a pas tellement de poids, ça dépend vraiment des films en général mais pour des films comme Marvel, il n'y a pas vraiment de raisons. »

Suite à cela, les super-héros ont été rendus plus accessibles dans les films ?

J - « Ouais, déjà parce que tu simplifies beaucoup, genre vraiment beaucoup, parce que tu commences déjà dans le fameux film Origins³²⁷, tu vois un peu comment le personnage a commencé, généralement, ils simplifient grandement les trucs au point que quand tu as lu la BD avant, t'es un peu déçu. Et euh, du coup tu attends le prochain film, tu te dis que là ils vont vraiment commencer à lancer le personnage en vrai on va dire, mais ça a permis aux gens d'avoir une version fixe plutôt que d'avoir des reboot³²⁸ constants et de devoir suivre quatorze mille bouquins en même temps, c'est relativement simple, le public peut s'y retrouver plutôt facilement, tu as un film, une série de films, à la limite, il va faire des caméo³²⁹ dans les films des autres. »

Qu'est-ce que tu penses des héroïnes en général, des personnages féminins ?

J - « C'est large comme question, en général, je n'en pense rien en termes de genre, c'est-à-dire que quand je lis une histoire, ça ne va pas être parce que c'est une fille ou quoi, ou parce que ça ne l'est pas, non franchement, le seul moment où je vais réfléchir à un personnage en termes "c'est une fille" c'est quand la compagnie elle-même veut me pousser à le faire. C'est le genre Marvel en ce moment, c'était leur argument de pub depuis genre, trois, quatre ans, c'est : "ce nouveau personnage est une fille, ce nouveau personnage est une fille, il faut absolument que vous veniez voir !" ou le nouveau personnage est noir ou va savoir quoi d'autre ! C'est la même logique pour moi. Ça ne m'intéresse pas du tout de savoir si c'est une fille ou pas et il y a plein de personnages féminins que j'aime mais c'est plus une question de caractère, ou de design ou je ne sais pas, le type d'univers dans lequel le personnage va se trouver, je pense que ce soit une fille en soit, je pense qu'on ne devrait même pas y faire attention en fait, à part si l'histoire se centre vraiment sur ça. »

327 X-Men Origins : Wolverine, en v. f. X-Men les origines : Wolverine est un film réalisé par Gavin Hood, sorti en 2009.

328 Désigne ici une nouvelle version d'un film.

329 Un caméo est une apparition brève dans un film d'une personnalité déjà célèbre.

Est-ce que ça te dérange si on change un personnage, son sexe, sa couleur de peau ?

J - « Il y a la série Iron Fist qui commence bientôt, dans ce cas, le personnage de la BD d'origine est blanc et ils l'ont gardé blanc. Et en fait, il y a plein de gens qui râlent parce que vu qu'il fait du kung-fu, soi-disant, il devrait être asiatique. J'ai envie de dire que la couleur de peau importe si elle a une importance dans le personnage, dans l'histoire, par exemple Luke Cage est lié à Harlem, le changer n'aurait aucun sens. Iron Fist pourrait être tout sauf asiatique [rires] parce que son origine justement c'est qu'il arrive dans un coin de Chine où le fait qu'il y ait un étranger fait qu'on le rejette, il pourrait être noir, hindou, ou ce que tu veux, mais il ne peut pas être chinois, il ne peut pas être asiatique. Souvent les gens qui se plaignent n'ont pas lu les comics d'origines. »

Est-ce que tu penses que les valeurs et la morale qui sont très présentes chez les super-héros ont impacté ta vie ?

J - « Ouais, ça m'arrive très souvent de me demander : "qu'est-ce que Superman ferait ?" [rires] non mais c'est vrai en plus ! J'irais pas jusqu'à dire que ça a remplacé Jésus ou autre parce qu'il ne faut pas exagérer non plus, mais j'aime bien justement réfléchir que c'est un personnage fictif finalement, il n'existe pas vraiment et toutes les décisions qu'il prend c'est parce que l'auteur s'est dit "je veux qu'il fasse ça", généralement ça a une utilité dans l'histoire mais l'air de rien, réfléchir au personnage en imaginant de vivre dans un univers parallèle où il existe vraiment et pendant deux secondes, juste tu oublies que c'est quelqu'un qui a écrit ça comme ça, tu penses à lui en tant que vraie personne et tu te dis "c'est quand même vachement sympa de sa part juste, d'aider un gamin à réparer son vélo alors qu'il aurait tellement d'autres choses à faire, le mec pourrait être maître du monde et il préfère aider un gamin à réparer son vélo et tu te dis, si lui il a ce genre de pouvoirs et qu'il l'utilise pour faire quelque chose d'aussi simple mais aussi puissant que ça, je n'ai pas vraiment le droit de faire moins en gros. Du coup je ne suis pas un Bon Samaritain, je ne suis pas dans une association, je n'ai pas forcément le temps, mais en général si on me demande de l'aide je dis oui, même si ça m'embête des fois parce que je pense à ce qu'il aurait fait. Batman c'est un peu pareil, on

pense souvent à Batman qui va taper le criminel mais jamais à Batman qui va donner un job à ce criminel ensuite et après il y a beaucoup de super-héros qui ont des activités moins morales on va dire et là, ils ont un impact différent, c'est un peu plus la logique d'observer comment il vit sa vie si tu veux. Et, comment tu peux appliquer son comportement à lui au tien, en l'occurrence c'est plus un truc de manga que j'ai vu quand j'étais ado et que j'avais mes problèmes moi, de mon côté, voir certains personnages gérer leur situation qui était franchement pire que la mienne et voir un peu quel état d'âme ils avaient c'était vachement utile et ça se perpétue dans les super-héros, il y a pas mal de super-héros qui ont aidé parce qu'ils ont eu un problème à un moment et se sont rendus compte que tel ou tel personnage avait une manière d'aborder sa vie et que s'ils faisaient pareil, ça leur permettrait de passer outre le problème qu'ils avaient. »

2) Entretien avec Pascal Garcin, alias M. Garcin, artiste colleur³³⁰ et créateur de la couverture³³¹ du n°700 de *Amazing Spider-Man*.

– *Rappel du contexte de l'interview*

La prise de contact avec M. Garcin s'est effectuée sur la plateforme *Facebook Messenger* le 9 janvier 2017. Il a répondu à cette proposition dans l'heure en proposant de fixer un rendez-vous fin mars lorsqu'il aurait fini son exposition à Paris. Une nouvelle prise de contact s'est faite fin mars afin d'organiser une rencontre.

– *Votre degré de connaissance de la personne au moment de l'entretien*

Avant l'entretien, j'ai eu l'occasion de rencontrer M. Garcin lors de la convention *Lord of the Geek*³³² à Nîmes dans laquelle il animait une conférence sur son travail d'artiste. Il ne montre jamais son visage. En public, il porte toujours son masque de catch.

– *Dans quelles prédispositions était le participant ?*

Lors de l'entretien, M. Garcin était calme, ce jour-là il était disponible pour répondre à l'ensemble des questions. Il a lui-même choisi le lieu de la rencontre et est venu démasquer.

– *Vos impressions générales de l'entretien*

Très accessible et prévenant, l'artiste a l'habitude de répondre à des questions, il s'est ouvert et a permis d'avoir le point de vue d'un individu ayant travaillé pour le groupe *Marvel Comics*.

G - M. Garcin

L - Lolita

M - Marc

Tu étais déjà fan de comics quand tu étais enfant ?

G - « Ouais, déjà, quand j'étais tout petit, c'est d'ailleurs pour ça que j'ai fait ça, quand j'ai commencé mes découpages, c'était surtout une madeleine de Proust en fait, les premiers découpages que j'ai faits, c'était par rapport aux

330 Nombreuses de ses œuvres sont disponibles sur son site personnel [Consulté le 30/04/17] <http://mrGarcin.com/>

331 « *Couverture Amazing Spider-Man n°700* » [Consulté le 30/04/17]

http://vignette4.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/1/14/Amazing_Spider-Man_Vol_1_700.jpg/revision/latest?cb=20121120231938

332 *Lord of the Geek* est un festival composé de culture manga, geek etc. au parc des expositions à Nîmes.

BD que je lisais quand j'étais gamin, c'est vraiment par rapport à un truc, une madeleine de Proust on va dire. Voilà moi j'étais vraiment fan de comics on va dire jusqu'à mes treize, quatorze ans et après j'ai complètement décroché et je lisais des mangas, c'est à cette période, quand j'avais treize, quatorze ans qu'ils ont commencé à traduire et que les mangas sont arrivés en France. En plus, la période des années 1990, c'est une période où les comics... Marvel a failli fermer, et a été racheté et sauvé par le premier film X-Men, sinon ça devait couler quoi, ça devait presque s'arrêter. Les personnages auraient peut-être continué en dessins animés mais les comics, les années 1990 c'était les pires années, même au niveau du dessin, je les trouve nuls, tout de suite je suis allé sur les mangas. On va dire que mon enfance c'était les comics et mon adolescence c'était les mangas. »

Tu as repris les comics vers quel âge à peu près, enfin si tu les as repris ?

G - « Après je les ai repris mais je n'ai pas le temps de les lire, de temps en temps, il y a deux, trois classiques que des potes me filent et que je les lis avant de faire mes découpages, j'avais lu Killing Joke de Batman, des classiques de base mais après je n'ai pas le temps de lire et maintenant ça fait six ans que je travaille intensément, mais voilà à part des classiques sinon de moi-même je ne suis pas un gros lecteur, je suis plus presque cinéphile et fan de jeux vidéo que fan de BD tu vois. »

Aujourd'hui, on voit un effet de violence des comics qui perdure dans les films, qu'en penses-tu ?

L - « Comme on a pu le voir dans Logan ou dans Deadpool, deux films qui ont été interdits aux États-Unis au moins de dix-sept ans, et douze en France, je ne sais pas si tu les as vus ? »

G - « Logan, je ne l'ai pas encore vu et tout le monde me dit qu'il faut que je le vois, et tous mes potes m'ont dit que c'était hyper violent. Douze c'est un peu laxiste, je ne veux pas être rétrograde mais celui-là, par rapport à tout ce qu'on m'a raconté, je pensais que c'était plus. Je pense que comme les films marchent, que Deadpool a bien marché, ils ont pensé au profit. J'ai vu que

Venom, ils voulaient le faire comme ça aussi. Et je me dis que pour un personnage comme Venom, ce n'est pas mal. »

Tu penses que ce phénomène visant à remettre de la violence va rester longtemps ?

G - « Moi j'ai l'impression que ça va aussi être un phénomène de mode, tu vois, de faire des films de plus en plus violents, quand tu arrives à un certain extrême, après tu repars dans l'autre sens. Après on verra, mais tant que ça rapporte des sous, ils vont continuer, ce qui est dommage c'est que les films de super-héros s'adressent quand même plus à des adolescents, des enfants mais ils en font tellement que je pense qu'il y a la place pour faire les deux. Même si on n'est pas tous obligé de les faire sombres tu vois. D'ailleurs le prochain Spider-Man a l'air de s'adresser davantage à des jeunes. Je pense que le succès de Batman y est pour quelque chose, les films DC sont plus sombres que les Marvel. Je pense qu'ils s'adressent aussi dans ces films à ceux qui lisaient des comics enfant il y a vingt ou trente ans. J'ai vu récemment qu'ils faisaient des comics spéciaux pour les gamins, il y a vraiment une collection pour enfant. J'ai vu ça avec mes amis de la librairie Planètes interdites, souvent, des parents venaient pour acheter quelque chose pour leur enfant de dix ans et les libraires disaient "en Batman on n'a rien pour des enfants, on a une étagère complète de BD Batman mais elles sont toutes hyper violentes" mais maintenant, il y a des collections exprès pour les enfants où ils ont repris le style graphique du dessin animé, très carré. Je pense qu'ils suivent aussi beaucoup les chiffres, si Logan cartonne, ils vont refaire des films plus violents. »

Ressens-tu la même chose quand tu vois ces personnages à l'écran que quand tu les lis ?

G - « Comme je les lisais enfant, quand tu es gamin euh, c'est beaucoup plus ... impressionnant, les souvenirs que j'ai, c'était mes premiers contacts avec les super-héros, avec les combats contre les méchants, après de nos jours, quand je vais voir un film de super-héros, je n'ai pas d'émotion, je pense que l'émotion est mal desservie, c'est plus du blockbuster, de l'entertainment, après il y en a certains qui m'ont marqué, tu vois mais je t'avouerai que dans mes dix films préférés, il n'y a pas de films de super-héros. Je les aime bien mais bon je

pense qu'il y en a trop maintenant, on en voit un tous les mois, avant il y en avait un par an, tu l'attendais et on est souvent déçu. Quand j'étais gamin, ce qui m'avait marqué, j'étais tout petit, je devais avoir l'âge de six ans, au début quand j'ai eu mes comics, je ne savais pas lire, je râlais parce que je ne voyais que les images, peut-être que ça a été un leitmotiv pour apprendre à lire, j'étais frustré de ne pas pouvoir les lire, je regardais les vignettes, ça se comprenait quand même bien et ce qui m'a marqué c'est que je voyais que Tony Stark était alcoolique et j'avais halluciné et dans une des BD que j'avais, il était tellement alcoolique qu'il ne pouvait plus se servir de la machine. Et c'était un de ses amis qui le remplaçait dans l'armure. C'était dans les années 1980, 1990, ils commençaient déjà à faire des thèmes un peu plus adultes, c'était une part d'humanisation qui montrait que ça pouvait être comme ça aussi. »

3) Entretien avec Stefano Gaudiano, encreur, illustrateur et coloriste

– Rappel du contexte de l'interview

J'ai rencontré Stefano Gaudiano sur son stand dédicace lors de la Comic Con 2018. Je lui ai proposé d'échanger des e-mails dans le cadre de cette thèse.

– Votre degré de connaissance des personnes au moment de l'entretien

Je connaissais Stefano Gaudiano uniquement via son travail avant la prise de contact lors de l'évènement.

– Dans quelles prédispositions étaient les participants ?

Stefano était très disponible et enthousiasmé de répondre aux questions de l'entretien.

– Vos impressions générales de l'entretien

C'était un honneur de compter cet artiste dans cette étude, également nos nombreux échanges ont largement contribué à mon travail de recherche.

DETAILS ABOUT YOUR WORK

Can you talk a bit about your work ?

I have been a freelance artist for over 30 years doing illustration work mostly in the field of American comic-books, and occasionally for newspapers, video games, television and other media. For the last 15 years my specialization has been inking, which is the process of finishing other comic-book artists' penciled pages, using brushes, pens and to a limited degree computer tools (Photoshop).

GENERAL QUESTION

When it comes to general culture, which medium do you enjoy the most : movies, books, music, art...etc ?

I enjoy all of the above and recently have been listening to a lot of podcasts while I work. If I have to pick a favorite medium, though, that would be music. I'm neither a musician nor a connoisseur, my appreciation stems from the feeling that music is more abstract and profound than other art forms, difficult to explain and powerful.

How did you end up in the comic-books industry and why ?

I've loved comics since I was a child, and had the notion of being a comic book artist by the time I was 11, thanks in part to Stan Lee's promotion of the authors of Marvel comics within the comic-books themselves. I was fairly single minded about this prospect throughout my teen years, along with a very talented older brother who started getting published at age 17 and spurred me along. When I was 20 and going to college I had my first professional opportunity and found that being a self-employed artist was more appealing and suitable than other career alternatives. Work with small publishers led to other work and by the time I was 30 I felt somewhat well-established as an illustrator, while also being poorly qualified for much of anything else.

Apart from your work, are you a superheroes fan ?

It's fair to say yes because I've watched and enjoyed various superhero movies. I don't read a lot of superhero comics nowadays, mostly because they require by nature a certain time-investment that doesn't fit my current life. I find the genre very interesting and worthwhile in general, though, and while a lot of my work has been in different genres it's always fun to ink or draw classic superhero material.

Have you ever be inspired by a comic book character ?

Yes, in a number of ways. A lot of the influence is difficult to measure, but a few characters stand out. Il Commissario Spada is a character that seemed to embody good will and focused effort in a setting that felt very familiar because the stories took place in my birth city, Milano. My family left Milano when I was young and it might not be a coincidence that characters like Spada were eventually displaced in my attention by more wide-ranging characters like Mort

Cinder and Corto Maltese. Above all i see influence in my life from Donald Duck and Spider-Man – both of them always seemed to live an adventurous life while never really being in control of their environment or even their immediate circumstances. As a child and young man this was very relatable, and it's remained familiar as an adult living abroad in an ever-changing world.

ABOUT YOUR WORK

What was the most important moment of your career ?

This question is tough...I'm not sure that's happened yet, so here are a bunch of thoughts and you can pick your favorite: of course, my fist professional assignment was important (drawing a book called KAFKA for Renegade Press...no relation to Franz Kafka, the word just made a good title). Many personal meetings were important. Seeing Frank Miller's original art for SIN CITY in the editor's office before it was published was an amazing experience. Finishing a few pages of art by Gene Colan on Daredevil: a rare opportunity to work with one of my favorite artists on one of my favorite books from childhood. Finally getting to draw Spider-Man for a few pages in 2009 was great. Failing to do a full Spider-Man story that i was asked to draw in 2010 was a sobering experience. Inking the Walking Dead has been a pivotal event.

Did you ever think that your work would have such an impact on people ?

Yes and no. When I was young I expected that I would work on well-known comic-books and was aware that it would influence many young readers, but didn't think of much other than the fun of participating in the process of making comic-books. In retrospect I see that on one hand the popularity of comic-book based stories and characters has increased far beyond what I had imagined possible in the United States and globally, so I am part of making a product that has a broader impact than i expected. On the other hand, the comic-books themselves reach more limited audience (U.S. readership of comics has shrunk overall even as the characters appear in movies and on television) and my own

contribution as an inker is inherently limited. I've always loved inking, but nowadays coloring technology has made inking less of an important feature, and in any case most of a comics' impact comes from the writer and penciler.

How does your work on comic-books resonates in your personal life ?

There are a few ways that the work resonates in my personal life.

1) Other than the inevitable issues of balancing work within the whole of life, practicing the craft effects my mental focus, sometimes in good ways, other times less so.

2) Working as an inker with other artists is a constant growing experience, and the stories are often resonant in the personal and broader social context.

3) One of the most appealing things about working in the comic-book field, more even than the pleasure of the work itself, is the fact that it makes me part of a community of professionals and fans, which has been a constant throughout my life.

What inspires you in your everyday life ?

Another difficult question... often it's something just casually seen, images from the street or at home ; my family enjoying life ; conversations ; coincidences ; certain music ; information that reveals connections between disparate things; glimpses of creative possibility.

Will your work in the future still be comic-books related ?

I think so. In practical terms what work is available and what needs must be met are somewhat unpredictable factors – I may do more illustration work in fields other than comics. Beyond drawing I've been interested in the possibilities of visualizing information differently by using developing technology, ideally to connect disparate concepts and perspectives in ways that have been beyond the scope of our current means. My experience in comic-books will be at the foundation of anything I do anyhow, whether that's comic-books or something else.

What do you think of the evolution of horror comics ?

Horror comics have facets that change in different cultures at different times; the evolution of the use of horror in fiction feels like the evolution of awareness in general: there are fits of insight and confusion, our focus shifts and moves back, and goes deeper before shifting again.

In the 1970's Italian horror comic-books were more vivid than the American product. Going back to the 1950's horror comics in the U.S. made use of gory imagery in stories heavily influenced by literature; then in the 1960's and 1970's horror was censored or heavily "sanitized".

In the 1980's Alan Moore revitalized English-language horror comics significantly. Through the 1990's there was an expansion of comics work influenced by authors working in other media like David Lynch, Stephen King, Anne Rice, Clive Barker and Jonathan Carroll. Lovecraft, Poe and other literature from the 19th and early 20th century also continue to be influential. THE WALKING DEAD is remarkable in its use of George Romero's style of horror as a backdrop to follow personal and social evolution over an open-ended time frame, and obviously has made zombies quite popular. There's been evolution, but through my life I've consistently seen horror comic-books working on a range of levels: shocking tales for entertainment value, and stories that peel back the screen of daytime skies and horizons to provide the night view of darkness nearby and the cosmos above.

Just today I had a good conversation with Brian Level, who is creating a remarkable horror comic-book series (DREAM STREET, not yet published). He has a better insight on horror than I do and helped me to think about your question. If you'd like to reach out to him let me know; I think he would be a good interview subject.

I read an article recently which made me think of your work; it described "sociological storytelling" as a form of narrative that places the focus on the circumstances of the story being told more than on the individual experience of specific characters. It's a good notion.

You had asked last November the question: what do you think of the evolution of horror comics?

*And now I have a little bit of an answer. horror comics is not a genre I followed much, but I remember mostly stories that were meant to elicit an emotional response (anxiety, shock, fear) and maybe impart some sort of moral lesson. with *The Walking Dead* in particular, I definitely see a shift to "sociological storytelling" where the horror is a pervasive element but it is used mostly as a background factor influencing dynamic interactions among people (individuals & groups). I like the fact that even a basic instinctive feeling like "horror" can be inserted in a sociological context. it makes me think about the question that was posed in the panel we attended at Paris Comicon last year about the relation between horror and religion. individuals might be frightened into compliance with a religious rule, but religion itself is born out needs that include "sociological" fears. there's more thinking to do on this subject.*

I think about the nature of identity. in the context of both heroic narratives and horror narratives there is a threat; we are either afraid of being overwhelmed, or we are excited at the thought of overcoming the threat. in either fear or faith, the audience identifies with characters in the story who are dealing with the threat.

Identity pops up in the relation of the audience to the story (who/what do we identify with) - a relation which can be fluid.

Identity also pops up in questions about the nature of a threat. One of the first questions is: is the threat internal or external? And that brings up questions about where we establish a boundary of identity.

These questions are related, in a complex way that is difficult to track among our own thoughts and feelings, and even more difficult to relate to others in a way that makes sense universally.

Mental illness is a source of horror, and asteroids hitting our planet are also a source of horror. The unknown and mysterious "fertile context" of horror which you mention stretches through the dimension of individual consciousness,

family environment, community, nation-state, humanity, planetary environment, and further. I'm really interested in understanding the connections between all those dimensions better. Stories help us do that, but I'd like to see some new and more precise tools to help us all navigate, and understand boundaries of identity and responsibility

What are the comics that marked you?

As for my favorite comics, the ones that come to mind are mostly books I read when I was young:

_ Mort Cinder, by Alberto Breccia and Hector Oesterheld

_ Donald Duck, by Carl Barks

_ Daredevil, by Frank Miller and Klaus Janson

_ X-Men, by Chris Claremont and John Byrne (I think many of these stories were later adapted for the animated X-Men series)

_ Master of Kung Fu, by Paul Gulacy, Doug Moench and others (a pacifist struggling against the constant demand to resort to violence)

_ Watchmen, by Alan Moore and Dave Gibbons

_ The Fantastic Four, by Stan Lee and Jack Kirby – particularly the story: "This Man, This Monster", in which a man set out with envy and bitterness in his heart on a mission to hurt the Fantastic Four by stealing the form and powers of The Thing (who had wandered away from his group to deal with feelings of insecurity). In assuming the identity of The Thing, the "villain" ends up assuming also his heroic character, and sacrifices himself to save the Fantastic Four – a beautiful and relatively complex story told in 20 pages

_ 1980's run of ANIMAL MAN by Grant Morrison, Chas Troug and others. It addresses existential links between character, audience and author, similarly to the work of the Sicilian playwright Luigi Pirandello.

_ Spider-Man by Stan Lee, Steve Ditko, John Romita, Gil Kane, etc. -

One of the first comic books I bought was a story in which Spider-Man accidentally causes the death of the father of the woman he loves - the story is

very dramatic and dense : I had come essentially in the middle of a story, but the pieces fell into place quickly.

It was made clear that Peter Parker, a student and photographer, was secretly also a hero with amazing powers, Spider-Man.

His friends, including his beautiful girlfriend Gwen, could not know that Peter is also Spider-Man for a complicated set of reasons. Gwen's Father, Captain George Stacy, was an immediately likeable figure, with an air of wisdom and kindness about him.

To defeat the evil / troubled Doctor Octopus, Spider-Man invents a device that will deprive Dr. O. of control over his powerful metal tentacles. The unintended consequence is that the mechanical tentacles flail wildly and break a chimney which topples down towards a crowd of onlookers.

Growing up in an Italian family, this notion of respect of privacy blew my mind about as much as anything else in the comic-book.

Later i read the earliest Spider-Man stories, drawn by his co-creator, Steve Ditko – these cemented my awe and love for the character. Ditko was an astounding artist, still hard to understand, less appealing on the surface than others, but capable of conveying something through his drawings and stories that no one else was able to express.

Besides Spider-Man, Ditko created the mystical Dr. Strange. I liked a story that contrived a meeting between Spider-Man and Doctor Strange, and later read some of Strange's solo stories.

It's interesting artistically to see the different approaches of Jack Kirby and Steve Ditko in visualizing abstract realms. Ditko's rendering of the edge of eternity conveys a strong sense of 'drawing from the inside'. Kirby in "This Man, This Monster" arranged a collage of existing images to convey "the crossroads of infinity".

More often, Kirby would draw landscapes and effects evoking the planets and galaxies that humanity was beginning to explore in the 1960's, while Ditko excelled in visualizing a cosmos that is more internal and abstract (people were surprised at the time by the fact that neither artist used hallucinogenic drugs).

As I got a bit older in the mid-1980's I discovered a greater variety of comics, and some remain among my favorites 30 years later:

- _ L'Uomo Della Somalia, by Hugo Pratt*
- _ Gli Ultimi Giorni di Pompeo, by Andrea Pazienza*
- _ Maus, by Art Spiegelman*
- _ American Splendor, by Harvey Pekar.*

What do you think of the expansion of comics to film and series formats, in general and in The Walking Dead ?

For The Walking Dead I can tell you that its most gruesome scenes were easier to witness in comic-book form than in film form.

A drawing immediately implies the presence of a consciousness - a human author - between the viewer and the image. Photography and movies, even with special effects, hide the author a bit, and give audiences a sense of direct experience.

When I see a photo of a landscape it feels a bit as if I were looking out of a window.

If I saw a painting of the same landscape, even a very realistic one, I would feel that I was being shown something that someone else saw, and would be admiring the landscape but also thinking about the person who painted it, the thought or feeling behind the art – more than when looking at a photo. Something like this happens in the transition between BD/animation and movies, right ?

What do you think of the connection between superheroes and the various existing mythologies ?

You mention three European/Mediterranean mythologies which have directly influenced superhero comic-books. I've heard that in India there's a rich comic-book tradition tied to Hinduism: direct adaptations of myths, as well as superheroes derived from the mythology.

Human History and Fictional Transcription", makes me think about Yuval Harari's book SAPIENS. Harari proposes that humanity is a species distinguished by its capacity to function simultaneously as free individuals and as large scale societies. As he indicates, stories, or "fictions", are primary means by which societies are made cohesive.

A variety of global cultures were built on stories during a time when transportation and communication limited global connections. As the globe becomes more thoroughly connected, cultures must find ways to develop into a global-scale society while preserving individuality.

Superheroes stories are well suited to this purpose (and the transition from the paper to the film medium is aiding greatly in this respect.)

The information being shared by these stories is about our independent and interdependent nature. The lifting of religious/traditional anchors, and the stories' openly fictional quality removes profound cultural obstacles. The visual component of the narrative makes language barriers much less relevant.

2.4.3. COSPLAYEURS

- 1) Han Jones,
- 2) Frédéric Dallemagne alias Archonos cosplay

1) Entretien avec Han Jones, cosplayeur

– Rappel du contexte de l'interview

J'ai rencontré Han Jones lors de la Comic Con 2018 sur son stand.

– Votre degré de connaissance des personnes au moment de l'entretien

Je ne connaissais pas Han Jones avant la prise de contact lors de la Comic Con 2018.

– Dans quelles prédispositions étaient les participants ?

Han Jones était enthousiaste et a rapidement donné des réponses aux questions.

– Vos impressions générales de l'entretien

Han Jones est un très bon cosplayeur, il était intéressant de bénéficier de ses réponses dans le cadre de cette étude.

Que représente le cosplay pour vous ?

Avant tout une passion, le fait de pouvoir interpréter des personnages que je ne pourrai certainement jamais jouer au cinéma, au théâtre... etc. En tant que comédien ça m'a permis de beaucoup m'épanouir.

Qu'est-ce qui vous a amené à faire du cosplay ?

Le fait de pouvoir rencontrer d'autres passionnés de la pop culture qui n'étaient pas si répandus à l'époque. Puis le fait d'incarner des personnages iconiques comme Indiana Jones ou encore Captain America.

Est-ce qu'un personnage de comics vous a déjà influencé personnellement ?

Oui Captain America m'a beaucoup influencé.

Combien de temps avez-vous mis pour créer votre cosplay Captain America que vous aviez lors de la Comic Con Paris 2018 ?

Alors je ne l'ai pas créé mais j'ai mis plusieurs mois à trouver la tenue, les accessoires, et casque parfait. Un travail de recherche assez long mais le résultat me plaît.

Le Cosplay est-elle pour vous une activité à temps plein ?

Non, ça me permet de rajouter du beurre dans les épinards le week-end, mais sinon je ne pourrais pas en vivre.

Qu'est-ce qui vous a le plus marqué en convention ?

Le monde que ça attire. Il y a quelques années nous n'étions pas si nombreux et maintenant le Cosplay est rentré dans les mœurs.

Quel impact votre cosplay autour des super-héros a eu sur vous-même ?

Une grande influence et une reconnaissance du public. Il m'a également permis de trouver des contrats pour des animations, ainsi que des tournages et doublages.

Qu'est-ce qui vous inspire chaque jour dans vos créations ?

Le caractère du personnage que je vais interpréter, ainsi que le rôle play que je vais devoir travailler.

2) Entretien avec Frédéric Dallemagne alias Archonos cosplay, cosplayeur

– Rappel du contexte de l'interview

Lors de l'évènement Comic Con 2018, son cosplay du personnage d'Iron Man a été mentionné par une vedette lors d'une conférence, je l'ai donc rencontré pour lui demander un entretien à la suite de cet évènement.

– Votre degré de connaissance des personnes au moment de l'entretien

Je ne connaissais pas Archonos cosplay avant l'évènement Comic Con 2018.

– Dans quelles prédispositions étaient les participants ?

Archonos était ouvert et enthousiaste pour participer à cette étude.

– Vos impressions générales de l'entretien

Ayant de très bons costumes, ce cosplayeur était un très bon candidat pour avoir une approche du monde du cosplay, c'était un plaisir de pouvoir recueillir ses réponses dans le cadre de cette recherche.

Votre nom, prénom (ou pseudo)

Frédéric Dallemagne alias Archonos cosplay

Que représente le cosplay pour vous ?

C'est une passion qui allait de pair avec celle que j'avais avant, la collection de figurines de mes personnages favoris, mais comme m'avait dit une amie avant, quitte à avoir des armures de mon héros préféré, pourquoi ne pas en acheter une où tu rentres dedans ?!

Qu'est-ce qui vous a amené à faire du cosplay ?

Chaque fin d'année dans mon entreprise il y a une soirée spectacle sur un thème différent chaque année, en 2015 c'était les super-héros, 2 mois auparavant j'ai donc commencé à acheter et confectionner des pièces pour me

"costumer" (et non plus déguiser, au prix du cosplay) en Star Lord des Gardiens de la Galaxie (version du début du 1er film).

Est-ce qu'un personnage de comics vous a déjà influencé personnellement ?

Lorsque est sorti le film Iron Man en 2008, j'ai tout de suite adhéré au personnage et pensé à vouloir me faire ou m'acheter une armure, il aura fallu attendre 2017. C'est un homme dans une boîte de conserve, ce qui fait que ça reste un personnage assez terre à terre (au début du moins), dans la vie je n'ai pas du tout son tempérament (hautain, désinvolte, sûr de lui etc.) ni son porte-monnaie mais j'aime jouer le perso quand je suis sous l'armure. Star Lord est aussi un personnage que j'affectionne particulièrement

Combien de temps avez-vous mis pour créer votre cosplay Iron Man que vous aviez lors de la Comic Con Paris 2018 ?

Alors sur mes 5 cosplays c'est le seul que je n'ai pas fabriqué, je l'ai acheté à une entreprise professionnelle basée à Hong Kong nommée Killerbody, j'ai la version standard à 4000\$ (rajoutez à cela frais de port et douanes) et une version deluxe existe aussi pour 9600\$ (anciennement 12000\$) qui comprend beaucoup plus d'électronique mais les 2 se ressemblent esthétiquement. Avec les améliorations que j'ai mises dessus j'en suis à 6000€ (missile de bras, vocaliseur, lumière dans des ailettes dorsales etc.) On ne peut que très durement arriver à un résultat pareil en faisant son armure soi-même, c'est pourquoi étant très difficile en termes de proportionnalité d'armure, j'ai opté pour celle-ci qui est à mon sens la plus aboutie de toutes celles que j'ai vues jusque-là. C'est la réplique exacte de la Mark VII du film Avengers de 2012 (qui sauve Tony lorsqu'il tombe de sa tour Stark), et comme c'était une taille unique (1,80m minimum), j'ai dû perdre au moins 12kg avant de rentrer dedans.

Le Cosplay est-il pour vous une activité à temps plein ?

C'est une passion qui prend le pas sur d'autres, lorsqu'un(e) costume/armure est en préparation sur plusieurs semaines/mois, j'ai moins le

temps de jouer à des jeux vidéo par exemple et même de regarder des films et séries.

Qu'est-ce qui vous a le plus marqué en convention ?

L'engouement des gens pour avoir une photo à mes côtés lorsque je suis en Iron Man, au Comic Con j'ai dû faire plus de 2000 photos avec les gens, tout âge confondu et si notre cosplay se démarque des autres, cela ouvre des portes comme être sollicité par des guests, même une direction de convention qui vous veut l'année d'après etc.

Quel impact votre cosplay autour des super-héros a eu sur vous-même ?

C'est comme regarder un film ou une série, vous vous évadez quelques minutes/heures, en cosplay c'est le temps d'une journée voir plus après j'ai cherché à faire profiter de mon armure Iron Man en rentrant dans une association qui s'appelle Haroz (Héro en Breton) qui a pour vocation d'intervenir auprès des enfants hospitalisés costumé en super-héros et princesses.

Qu'est-ce qui vous inspire chaque jour dans vos créations ?

Le fait d'apprendre de nouvelles matières et techniques de collage/formage/découpage etc. est réjouissant, plus de 3ans que je fais du cosplay et même au bout du 5ème cosplay j'en apprend encore. Après il y a la hype du moment, un jeu/film sort dans quelques mois? allez hop on se met à bûcher sur un éventuel personnage qu'on espère finir AVANT les événements en question.

2.4.4. VIDÉASTES

- 1) James et Faye,
- 2) Le Commis des Comics

1) James et Faye, animateurs à *Radio Campus*³³³ Montpellier, créateurs du site *L'amicale du geek*³³⁴ et Youtubeurs³³⁵.

– Rappel du contexte de l'interview

Afin d'obtenir un entretien avec Faye et James, il a fallu les contacter par message sur la plateforme *Facebook Messenger*, leur réponse est arrivée le jour-même. Ils ont rapidement proposé, en plus de l'entretien, une participation à l'émission. Pour cela, ils nous ont fait parvenir le comics *Flash, Tome 1: Sang à l'heure* de Geoff Johns qui était le thème de l'émission.

– Votre degré de connaissance des personnes au moment de l'entretien

Avant la prise de contact avec Faye et James, je ne connaissais pas leurs différentes plateformes telles que *YouTube* ou leur site.

– Dans quelles prédispositions étaient les participants ?

Lors de l'entretien, les deux participants étaient détendus, comme évoqué précédemment, l'entretien s'est tenu deux heures avant leur émission *ComicsDiscovery* à la radio, *Radio Campus*.

– Vos impressions générales de l'entretien

L'entretien s'est bien déroulé, les deux participants semblaient très investis dans le sujet d'étude.

F - Faye

J - James

L - Lolita

M - Marc³³⁶

333 L'émission de radio : *ComicsDiscovery*, [Consulté le 30/04/17]

<http://www.radiocampusmontpellier.fr/emission/comics-discovery/>

334 Site de *L'amicale du geek*, [Consulté le 30/04/17]

<https://amicaledugeekmontpellier.wordpress.com/>

335 La chaîne de *L'amicale du geek* sur YouTube [Consulté le 30/04/17]

<https://www.youtube.com/user/amicaledugeek>

336 Étudiant en master 2 de sociologie.

Quel âge avez-vous ?

F - « J'ai 34 ans »

J - « Moi j'en ai 30.»

Quand est-ce que vous avez commencé à vous intéresser aux super-héros ?

J - « Moi euh c'est assez large, ça va être avec la série animée Batman et après j'ai commencé à lire des comics parce que mes parents collectionnent des vieux livres, du coup nous étions tout le temps chez les bouquinistes, j'ai commencé à acheter des vieux Strange, des vieux, vieux trucs de chez Marvel et j'ai commencé à acheter ça parce que je trouvais ça cool. »

F - « Moi c'est assez jeune aussi, mais plus via le cinéma, il y a eu Superman quand j'étais petite, mais un qui m'a vraiment fasciné c'est le Batman de Tim Burton. Je me suis plus plongé dans le format papier à l'adolescence quand j'ai découvert sur canal la série animée X-Men et puis le Batman aussi, qui était culte. C'était dur d'avoir une continuité car je les achetais en lot. J'étais plus X-Men, même si à la base, j'étais plus orienté sur les mangas, Japanimaiton, génération Club Dorothée. »

J- « Moi c'est à l'adolescence que je me suis mis aux mangas et après je suis revenu aux comics. »

F - « Moi tu vois, à l'adolescence j'étais dans les histoires comics et tout ça, surtout les X-Men ça m'avait touché, tu vois, quand tu es à l'adolescence et que tu as ces personnages-là, tu as plus de personnages qui vont te toucher et c'est vrai que ça donne envie, tu ne retrouves pas forcément ce type d'histoires dans la BD franco-belge ou le manga. »

M - « Ils s'adaptent au public adolescent. »

F - « Pareil, tu as certaines séries télévisées qui m'ont redonné envie, comme Buffy³³⁷ il y avait tout un côté super-héros, et Joss Whedon³³⁸ est fan de

337 Buffy contre les vampires est une série télévisée américaine Joss Whedon débutée en 1997.

338 Joss Whedon est un producteur, réalisateur et scénariste américain.

comics, et ça m'avait donné envie, justement de replonger dans les X-Men ou Spider-Man, parce qu'il y avait ce côté, humour avec le héros. »

J- « Buffy c'est complètement Spider-Man en fille. »

[rires]

F - « C'est vrai qu'en France ce n'est pas pareil qu'aux États-Unis où c'est genre, quand ils sont petits, ils baignent dedans depuis pas mal d'années et nous c'est vrai qu'on va y arriver parce qu'on va trouver quelque chose qui va nous satisfaire, ou voilà, on a une envie d'un type d'histoire qu'on ne retrouve pas dans notre culture à nous, on va chercher ailleurs, c'est pareil quand tu lis un manga ou autre. »

Votre association, comment fonctionne-t-elle ?

J - « C'est un collectif. Vas-y Faye, je te laisse expliquer. »

F - « Alors en fait au départ, l'Amicale du geek, on avait créé ça pour essayer de faire des soirées et rencontrer d'autres personnes de la même culture que nous, de faire des rencontres et en fait, comme tous les deux, on s'est connu avant ça, j'animais un podcast sur la série *Lost*³³⁹ et on s'est connu grâce à ça, et donc on avait envie de faire du podcast, on s'est dit "tiens, on va faire des podcast ciné", au départ on a fait ça et puis comme tous les deux on était mordu de vidéos et compagnie, petit à petit, on a évolué, on a pris du matériel et là du coup, sur la chaîne, on essaie de parler de pop culture, de ce qu'on aime. Ici c'est surtout cinéma, séries télévisées et comics, puis le comics est devenu une émission de radio. James avait envie de bosser en radio. »

J - « J'ai commencé en podcast avec une équipe »

L - « Ici ? »

J - « Non, quand on a commencé c'était à la Game Taverne. »

J - « Et du coup, là-bas, on faisait des trucs de 3h où on parlait pendant des heures de comics. »

F - « C'était vraiment pour des gens qui s'y connaissent. »

339 *Lost* : *Les Disparus* est une série-télévisée américaine créée par J. J. Abrams, Damon Lindelof et Jeffrey Lieber. La série est diffusée pour la première fois en 2004.

J - « Un membre de l'équipe a évoqué le fait de présenter l'émission ici pour que ce soit plus pratique. On l'a proposé et ils nous ont donné une case en hebdo. »

F - « Ça a permis de s'adresser à des gens qui sont fans mais aussi à ceux qui s'y connaissent un peu moins. »

Est-ce que vous pensiez un jour travailler pour l'univers des comics ?

J- « C'était un petit rêve, un plaisir. »

F- « Moi mon rêve d'enfant ça aurait été plus de réaliser un film, de l'avoir écrit. Ça serait intéressant aussi, si ça pouvait nous rapporter de l'argent parce que là c'est associatif. »

2) Le Commis des Comics, vidéaste spécialisé autour de l'univers des comics

– Rappel du contexte de l'interview

J'ai rencontré le Commis des Comics dans le cadre de l'évènement Comic Con 2018 suite à une conférence qu'il a menée concernant le comics sur Internet.

– Votre degré de connaissance des personnes au moment de l'entretien

Je connaissais l'interviewé via ses vidéos spécialisées sur YouTube.

– Dans quelles prédispositions étaient les participants ?

Le participant était investi et passionné, la prise de contact a été rapide.

– Vos impressions générales de l'entretien

Cette rencontre a été très intéressante. En plus de ses réponses, l'interviewé m'a mis en relation avec une association de chercheurs spécialisés. Cette rencontre et ses réponses ont donc beaucoup contribué à cette étude.

Quel impact le « comicstube » a changé pour toi ?

Si tu parles de l'impact que le "comicstube" a eu sur moi avant de m'y mettre, je dirais aucun car je ne regardais pas les vidéos des autres. J'adore le terme "comicstube", je pense d'ailleurs avoir été le premier à l'employer et c'était en hommage au "booktube" qui est une excellente initiative ! J'adore BulleDop !

Qu'est-ce qui t'as motivé à faire une chaîne sur les comics en particulier et pas autre chose ?

C'est ce dont j'avais envie de parler, et je trouve que le format vidéo, qui permet de se mettre en scène un minimum, était le plus approprié.

Est-ce qu'un personnage de comics vous a déjà influencé ?

Plus que les personnages en eux-mêmes, je dirais que certains créateurs m'ont considérablement influencé. J'adore les durs à cuire tels que Bill

Watterson et Alan Moore, capables de refuser des millions de dollars pour rester intègres à leur vision des choses. Je ne prétends pas savoir ce que je ferais si on me faisait miroiter une grosse somme d'argent, mais je sais que j'ai fait le choix de ne pas monétiser mes vidéos avec un soupçon de cette idée en tête et pour conserver une liberté plus grande dans le fond et la tonalité de mes propos.

*Pour ce qui est des personnages, c'est plus délicat car je pense que ce sont les comics qui m'influencent plus que leurs personnages dans une certaine mesure, je relis assez souvent *The Coyote Gospel* de Grant Morrison (*Animal Man* Vol.1, #5) par Chaz Truog, Doug Hazlewood, Tatjana Wood et l'excellent Brian Bolland à la couverture. Et je trouve cette vingtaine de pages tellement inspirante, et tellement bien écrite. Ça a influencé ma vision de la spiritualité et du cartoon en général puisque c'est la violence qui est au cœur du récit avec la thématique essentielle de la communication pour la contrer. C'est du pur génie, et ça fait partie des récits qui m'inspirent.*

*Pareil pour le *Swamp Thing* (Vol.2, #40) par Steve Bisette, John Totleben, Tatjana Wood et Monsieur Alan Moore ! Je trouve que le génie de ce simple chapitre est sans égale mesure. Pas besoin de *Watchmen* pour comprendre le talent de Moore, ces vingt pages sur la condition de la femme et la société consumériste moderne sont merveilleuses et ont pu faire avancer ma réflexion sur le sujet.*

*Transmetropolitan m'a aussi influencé dans ma vision de la politique et du monde moderne. (Non pas que je carbure à un régime Whiskey / Cocaïne pour me la jouer *Spider Jerusalem* hein !) mais c'est juste que cette œuvre est tellement visionnaire, et qu'elle reste vraiment pertinente vingt ans après sa sortie. *The Smiler* et *The Beast* sont des archétypes d'hommes politiques toujours valides de Bush à Trump, en passant par Blair et Macron ! Ceci dit, maintenant que j'y pense, un tatouage "What would Spider Jerusalem do ?" serait une excellente idée !*

*On pourrait également citer *Batman Year One* et son sous texte révolutionnaire qui laisse songeur.*

Mais pour être très terre à terre, je vais bientôt être papa et je me suis juré de trouver un moment pour relire l'intégrale de Calvin & Hobbes, car c'est une œuvre qui aborde la parentalité d'une manière très touchante et je suis certain qu'il a des enseignements à en tirer (désolé Ruffo, désolé Dolto !)

Je ne sais pas si je réponds vraiment à ta question, mais j'espère que tu auras cerné l'esprit.

SUR TON TRAVAIL

Qu'est-ce qui t'as le plus marqué depuis que tu es youtubeur comics ?

Ça m'a permis d'échanger avec des centaines de personnes autour d'un intérêt ou d'une passion commune. J'ai des gens qui viennent me voir en convention ou qui m'écrivent pour me dire qu'ils ne lisaient pas de comics et qu'ils s'y étaient mis en regardant mes vidéos. De la même manière, on m'a conseillé des super trucs et j'ai pu améliorer ma culture comics grâce aux échanges. C'est vraiment un plaisir fou ! J'y ai fait de magnifiques rencontres de gens qui sont devenus des amis proches.

La transmission, c'est quelque chose de passionnant, et avoir l'opportunité d'être invité en festivals, en conventions, pour parler comics, c'est super ! Et concrètement, ça permet aussi de gagner un peu d'argent car je demande une rémunération lorsque je prépare une conférence, un quiz ou d'autres animations.

Pensais-tu que ton travail aurait un tel impact sur le public ?

Non, très sincèrement c'était difficile à imaginer. Je suis toujours surpris quand des gens me disent qu'ils ne lisent aucun comics, voire qu'ils s'en foutent, mais qu'ils écoutent tout de même mes vidéos car ça leur plaît, et que du coup, ils ont franchi le pas et acheté tel ou tel bouquin ! C'est génial !

Le nombre de gens à qui j'ai conseillé 'Transmet' et qui l'ont pris (promis je ne travaille pas avec Urban !) c'est fantastique aussi.

J'ai également adoré travailler en milieu scolaire et organiser une exposition avec Mr. Chouabi sur l'importance de la diversité au sens large dans les comics ! Les jeunes ne demandent qu'à échanger, et c'est à nous, les moins jeunes, argh, de leur proposer des choses !

Qu'est-ce qui t'inspire chaque jour dans ton travail autour des comics ?

Je veux m'amuser sérieusement avec ma passion. Je ne peux pas mieux dire.

Le futur de ton travail sera-t-il toujours dans l'univers du comics ?

Professionnellement, je suis traducteur de comics, chargé d'édition chez un éditeur de comics et libraire spécialisé comics. Polyvalence oblige, je ne pourrais vraiment pas te dire ce que je ferai dans 1 an ! Mais quoi qu'il en soit, il y aura toujours un Commis des Comics en moi, d'une manière ou d'une autre !

2.5. Analyse du contenu

Afin que les discours ne soient pas rébarbatifs et trop lourds pour le lecteur, les entretiens ont été abrégés afin de faire sortir l'essentiel du contenu.

Souvent, j'ai pu noter qu'après certaines questions sur les comic-books, les interviewés répondaient en utilisant l'exemple de film, ce qui, une fois de plus, souligne l'importance des films dans cet univers. En outre, pour M. Garcin, la régularité des films de super-héros leur fait perdre la sacralité d'autrefois comme on peut le voir lorsqu'il évoque « Je les aime bien mais bon je pense qu'il y en a trop maintenant, on en voit un tous les mois, avant il y en avait un par an, tu l'attendais et on est souvent déçu ». La question des films est également abordée différemment pour Juni pour qui « ça a permis aux gens d'avoir une version fixe ».

Durant les différents entretiens, l'ensemble des participants a évoqué avoir été sensiblement impacté par l'univers super-héroïque. En livrant une part de leur intimité, ils ont tous évoqué à leur façon l'influence plus ou moins forte que cet univers a eu, à un moment donné sur eux. Les entretiens ont permis d'obtenir le point de vue d'individus ayant une expérience professionnelle liée à cet univers ainsi qu'une participation à l'émission *ComicsDiscovery* au sein de radio Campus Montpellier.

2.6. Grille d'analyse d'entretiens qualitatifs

Tableau 92: Grille d'analyse d'entretiens qualitatifs

Grille d'analyse d'entretiens qualitatifs		
Fragment de texte d'entretien	Intention	Résultat
« <i>The more I read, the more I was hooked</i> » Dan Jurgens	Découverte	Intérêt personnel devenu professionnel
« <i>After discovering American comics when I was about ten years old, they got their hooks into me</i> » David Hine	Découverte	Intérêt personnel devenu professionnel

<p>« Ça m'arrive très souvent de me demander : "qu'est-ce que Superman ferait ?" »</p> <p>Juni Ba</p>	Comportement du super- héros	Influence sur la vie personnelle
<p>« Quand j'ai commencé mes découpages, c'était surtout une madeleine de Proust en fait, les premiers découpages que j'ai faits, c'était par rapport aux BD que je lisais quand j'étais gamin »</p> <p>Mr. Garcin</p>	Nostalgie des lectures de bandes dessinées de son enfance	Souvenirs personnels amenant à une influence professionnelle
<p>« My experience in comic-books will be at the foundation of anything i do anyhow, whether that's comic-books or something else »</p> <p>Stefano Gaudiano</p>	Expérience personnelle et professionnelle	Influence des comics personnelle et professionnelle
<p>« Oui, Captain America m'a beaucoup influencé »</p> <p>Han Jones</p>	Inspiration du personnage à travers le cosplay	Influence personnelle et professionnelle du personnage
<p>« C'est une passion qui allait de pair avec celle que j'avais avant, la collection de figurines de mes personnages favoris »</p> <p>Archonos cosplay</p>	Intérêt pour les figurines et les personnages	Performance de recréation de personnages au travers du cosplay
<p>« J'ai commencé à acheter des vieux Strange, des vieux, vieux, trucs de chez Marvel et j'ai commencé à acheter ça parce que je trouvais ça cool »</p> <p>James</p>	Découverte d'un intérêt	Influence sur ses activités actuelles
<p>« Moi tu vois, à l'adolescence j'étais dans les histoires comics et tout ça, surtout les X-Men ça m'avait touché »</p> <p>Faye</p>	Compassion avec les personnages	Influence sur ses activités actuelles
<p>« Je veux m'amuser sérieusement avec ma passion »</p> <p>Le Commis des Comics</p>	Intérêt personnel et professionnel	Divertissement et travail

Cette grille d'analyse vise à regrouper les informations en fonction de leur parenté. Les encodages permettent ici de donner une dénomination et de regrouper les idées majeures des entretiens.

Tableau 93: Ce qui ressort des entretiens

Ce qui ressort des entretiens		
Exercent-ils leur métier par passion du sujet ?	Les comics et super-héros ont-ils un impact dans la vie des interrogés ?	Mots clefs qui ressortent
Tous les professionnels interviewés indiquent avoir également une passion pour l'univers des comics, cette passion survenant plus ou moins tôt dans leur vie les marque et emprunts de nostalgie ou toujours passionnés, ils se sont replongés dans l'univers des comics et super-héros avant d'intégrer l'industrie des comics.	Leur intérêt pour le sujet est souvent le résultat de leur travail au sein de l'industrie des comics. Ils travaillent et vivent de leur passion.	Enfance, adolescence, passion, découverte, influence, expérience

Le traitement d'information sur tableau a pour but de gagner une unité d'information de lecture pour recueillir des idées majeures et les mettre en avant.

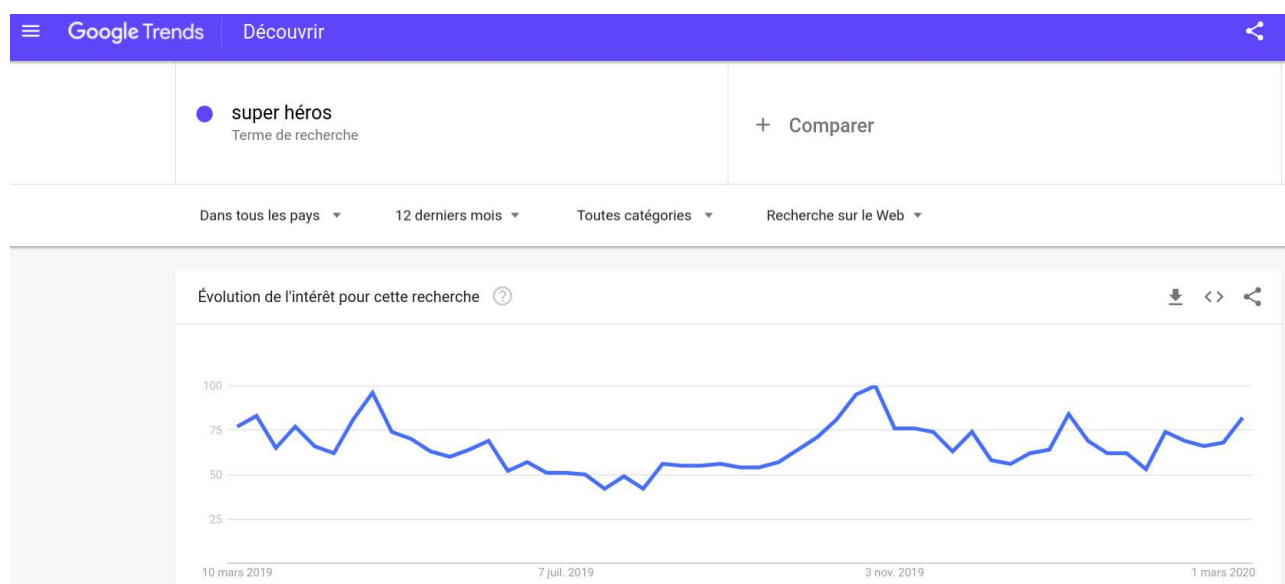
La grille d'analyse des entretiens a été établie sur la base de choix de thématiques et de citations. Ces choix ont été basés sur les questions de recherches les plus importantes. Les entretiens ayant une base de structures ouvertes, les différents experts interviewés ont également abordé des sujets en marge des questions centrales. Ces sujets ont été pris en considération en fonction de leur lien logique avec les questionnements de la recherche. Enfin, les fragments de textes sélectionnés répondaient à la meilleure représentation ou pertinence de tendance d'opinion.

3. RAPPORT DE GOOGLE TREND

Google Trend est : « un outil issu de Google Labs permettant de connaître la fréquence à laquelle un terme a été écrit dans le moteur de recherche Google, avec la possibilité de visualiser ces données par région et par langue ». Toutes les données présentes dans cette partie sont accessibles au lien suivant : <https://trends.google.fr/trends/?geo=FR>

Nous verrons donc ici la fréquence à laquelle les termes « super-héros » en français, et « *superheroes* » en anglais ont été utilisés en date du 10 mars 2020 dans les recherches web via le moteur de recherche Google mais également sur la plateforme de vidéos YouTube. Également, nous feront une analyse entre les résultats du comparatif avec les résultats du 15 février 2018.

Sur la recherche web Google : « super-héros » sur les 12 derniers mois :



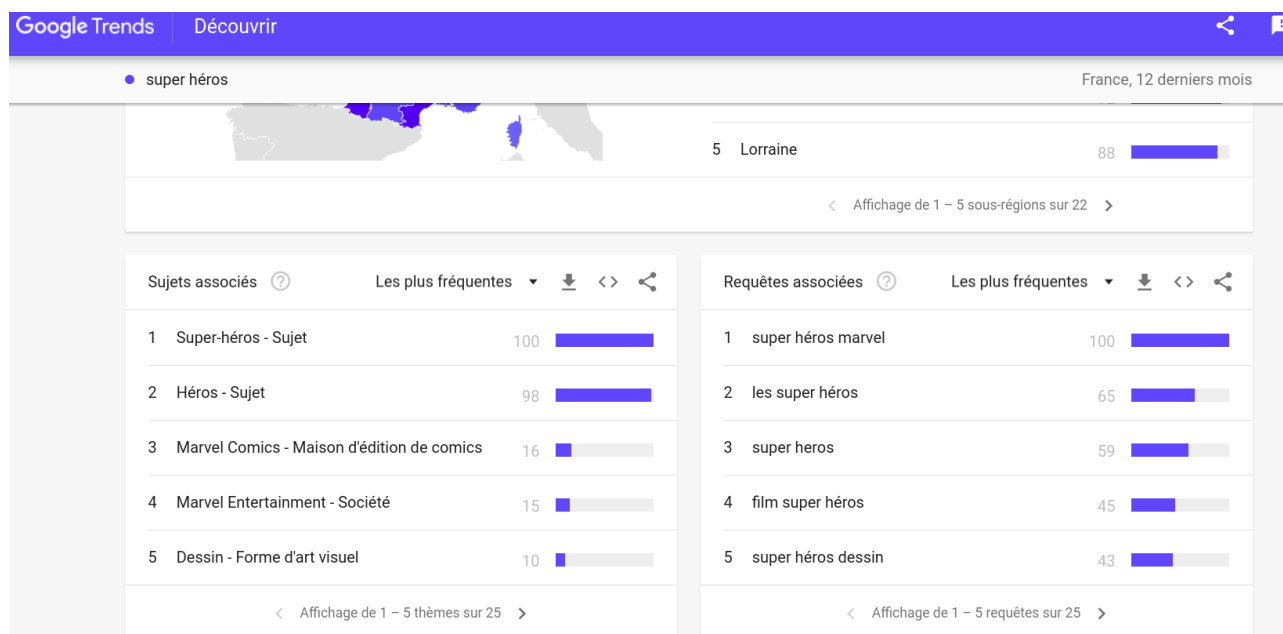
Nous pouvons voir concernant le terme « super-héros » que la courbe se justifie facilement avec les différentes sorties au cinéma de blockbusters américains. Le premier pic sur la courbe en mars 2019 est connexe à la sortie du film *Captain Marvel* le 5 mars 2019 ; le 2 avril 2019 arrivait le film *Shazam*. Il est intéressant cependant de noter que la courbe est au plus bas durant la période juillet/août ce qui est certainement dû aux grandes vacances. En outre, en juillet sortait le film *Spider-Man Far from home* qui a été bien reçu par la critique comme l'indique le site Rottentomatoes³⁴⁰. Puis, on note une remontée de la courbe en octobre 2019, période à laquelle est

³⁴⁰ Lien Rottentomatoes sur le film *Spider-Man Far from Home*.

[Consulté le 14 mars 2020] https://www.rottentomatoes.com/m/spider_man_far_from_home

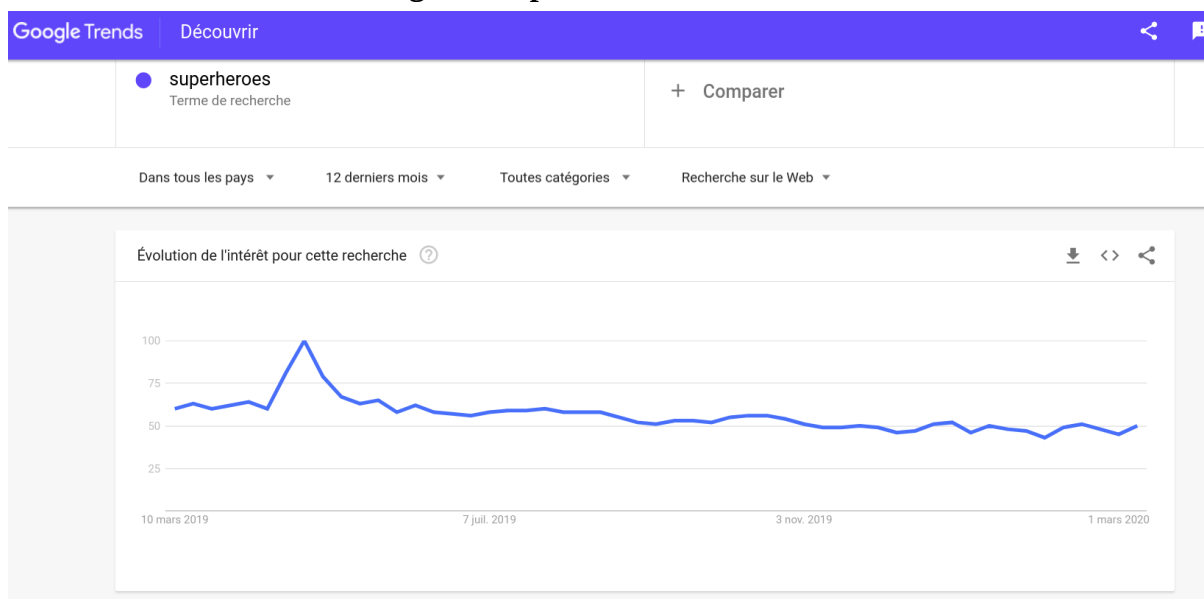
arrivé le célèbre film *Joker* le 8 octobre.

Sur la recherche web Google : « *super héros* » sur les 12 derniers mois



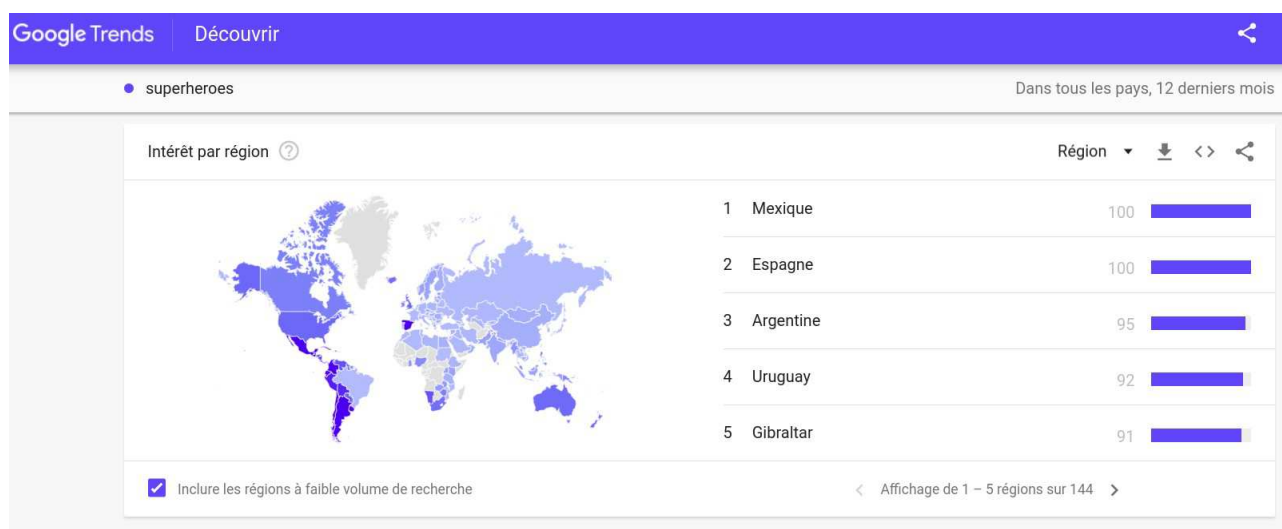
Les sujets associés à ces recherches sur Google sont essentiellement associés à l'entreprise Marvel Comics. Ce phénomène s'explique facilement au vu des nombreux blockbusters du *Marvel Cinematic Universe* (MCU) et de leur popularité. De plus, il est intéressant que dans les sujets associés on retrouve le mot « héros », celui-ci étant différent du super-héros, mais connexe comme nous avons pu le voir dans les résultats d'analyse aux entretiens, de nombreuses figures héroïques inspirent et sont associées à l'image du super-héros.

Sur la recherche web Google : « *superheroes* » sur les 12 derniers mois



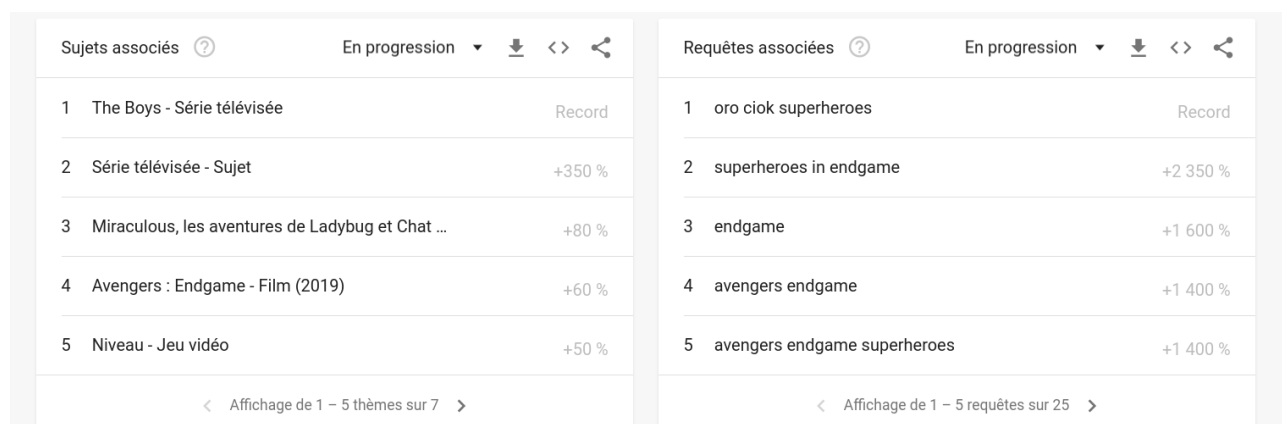
Le pic très significatif de cette courbe se situe fin avril, début mai et coïncide à la sortie du film *Avengers Endgame*. Ce film a effectué une importante rentabilité et donc beaucoup d'entrées au cinéma. Il est notable qu'après ce pic, cette courbe tend à baisser sur sa continuité malgré les différentes sorties de films et séries comme vu précédemment.

Sur la recherche web Google : « *superheroes* » sur les pays émergent



Étonnamment, lorsqu'on effectue une recherche mondiale avec le terme « *superheroes* » en anglais, les pays émergent de cette recherche sont tous des pays hispanophones. Il y a donc un fort intérêt pour les pays marqués sur la carte pour cette recherche.

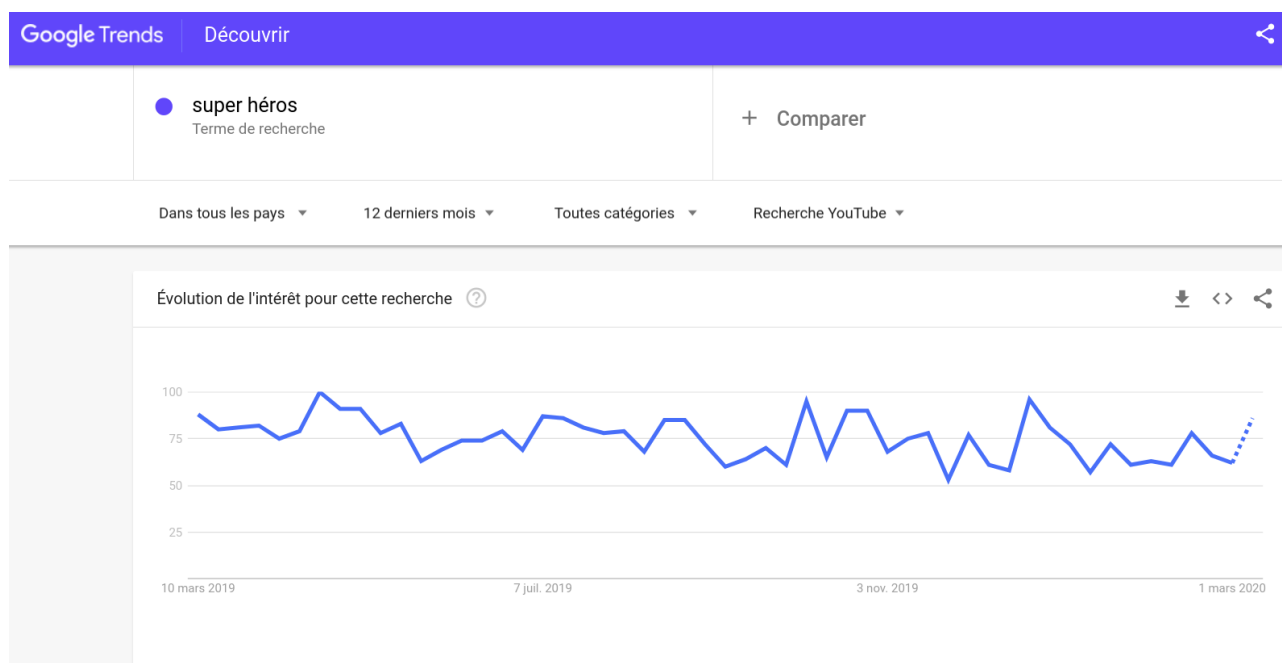
Sur les sujets associés



Les sujets associés à cette recherche sont beaucoup plus ciblés sur des contenus comme des séries, films ou jeux vidéo. Les requêtes associées sont particulièrement ciblées sur le film *Avenger Endgame*, comme évoqué sur la précédente frise.

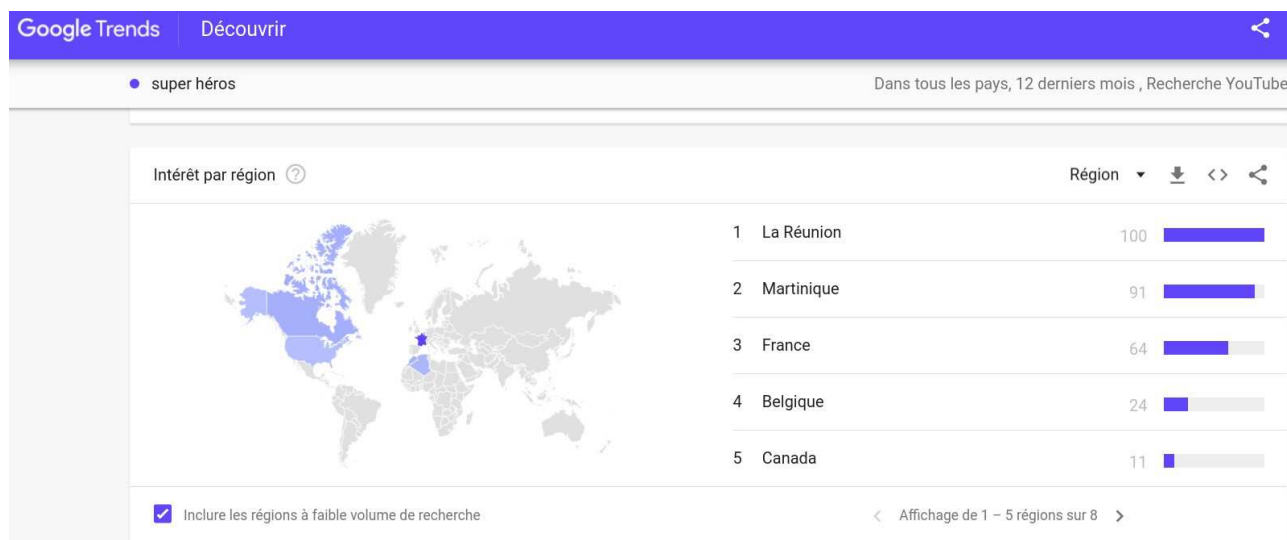
On peut donc en déduire qu'avec le terme anglais « *superheroes* », les recherches sont plus spécialisées sur les contenus et notamment sur le dernier volet du MCU, beaucoup plus fréquent qu'avec le terme français « super-héros ».

Sur la recherche YouTube « super-héros » sur les 12 derniers mois



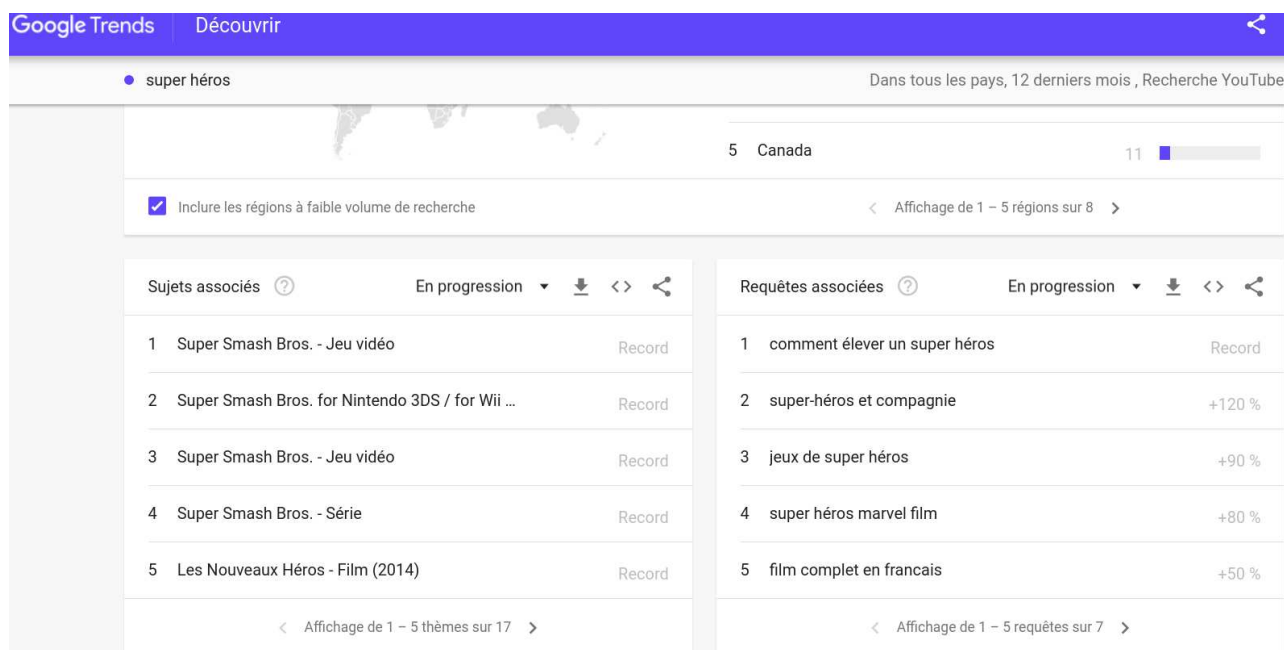
Sur ce graphique représentant les recherches du terme « super-héros » sur YouTube, on peut voir des recherches à la baisse.

Intérêt par région du terme « super héros »



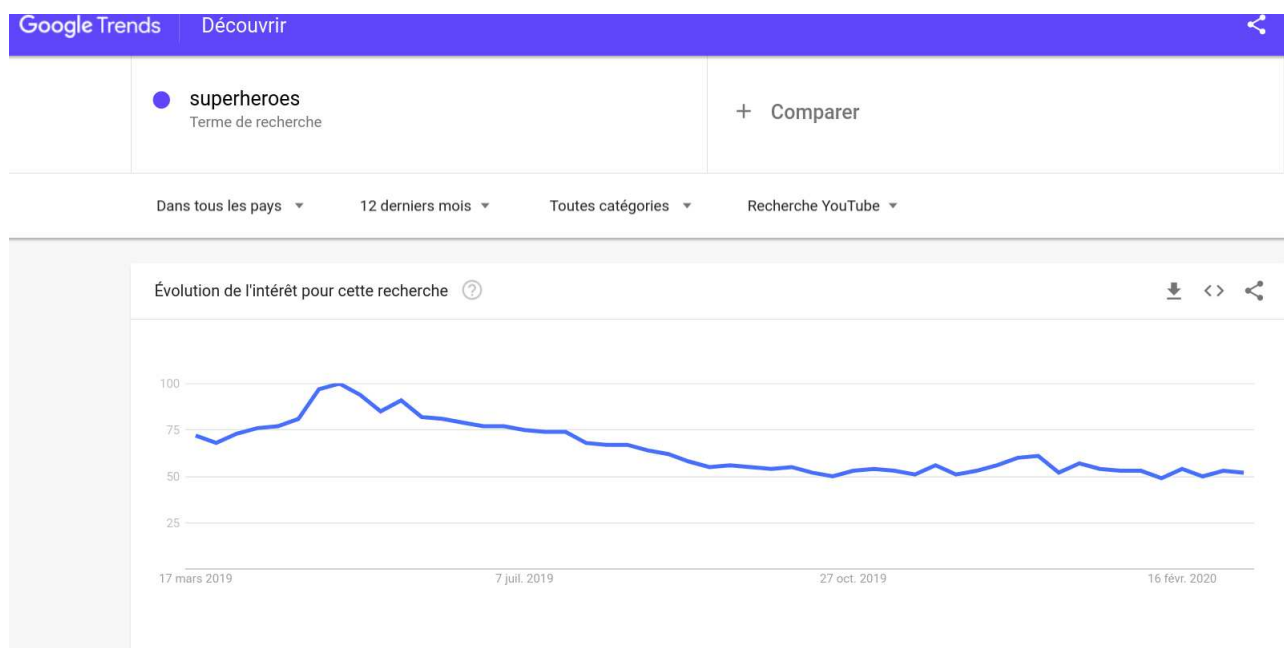
Par région, nous pouvons voir davantage de diversité concernant les recherches en comparaisons avec les recherches web du moteur Google.

Les recherches correspondant au terme « super-héros » sur YouTube



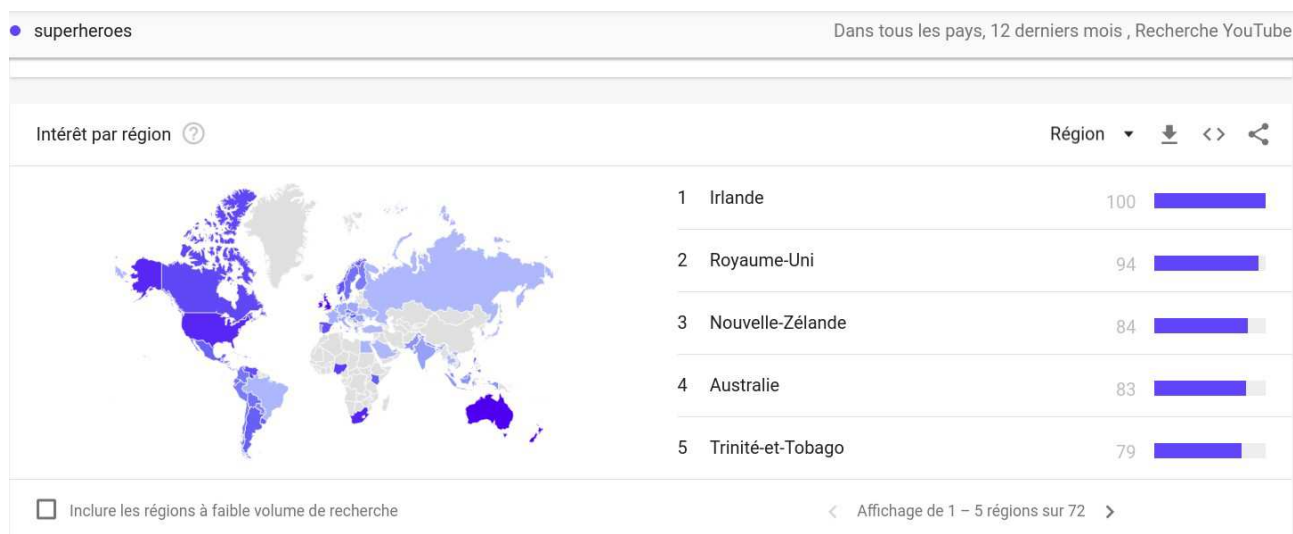
Il est très intéressant de noter que les recherches correspondant au terme « super-héros » sur YouTube sont davantage portées sur des contenus de jeux vidéo et films. Le jeu le plus recherché autour de cette thématique est le jeu : *Super Smash Bros.*

Sur la recherche YouTube « superheroes »



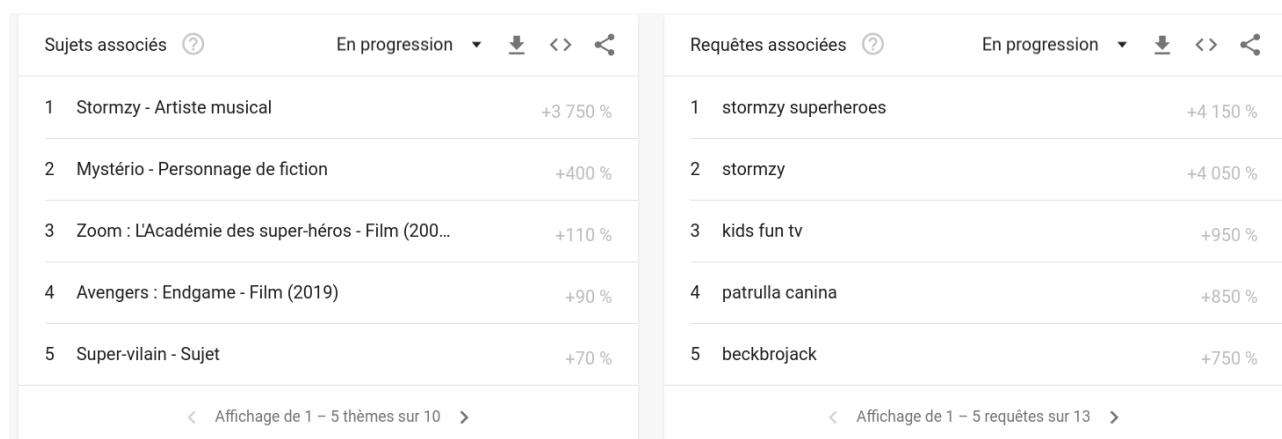
Cette courbe est assez similaire à celle de la recherche web Google sur le terme anglais « superheroes » et correspond également à la date de sortie du film : *Avengers Endgame*. Nous pouvons voir une tendance à la baisse puis une stabilisation de l'intérêt de cette recherche.

L'intérêt par région



Cette carte représentant l'intérêt par région met en avant les pays anglophones. Étonnamment, les États-Unis ne sont pas dans le top 5 de cette recherche.

Les sujets et requêtes associées



Les sujets et requêtes associées sont les plus variés et correspondent à divers sujets tels que de la musique avec par exemple l'artiste Stormzy qui est l'auteur d'une chanson nommée *Superheroes*, un personnage super-vilain (Mystério) et le sujet super-vilain ainsi que des films.

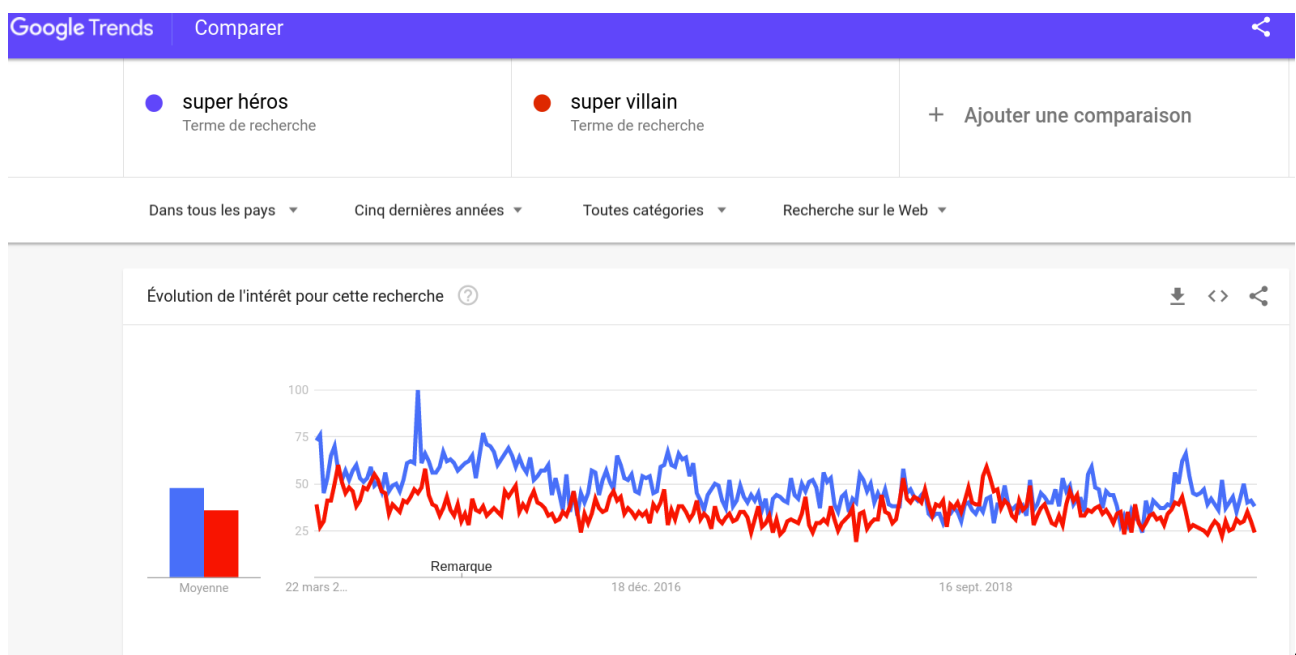
Comparaison de résultats 2018/2019 (sur les cinq dernières années) sur la recherche web Google comparative entre « super héros » et « *super villain* »

2018 :



Cette courbe capturée en 2018 est basée sur la comparaison entre super-héros et *super-villain* et permet de visualiser l'intérêt de recherche pour les *super-villains*. On peut voir qu'elle suit de près celle des super-héros bien qu'elle soit inférieure en termes de recherche. On note une légère tendance à la baisse.

2020 :







On note ici un pic montant en septembre 2018, celui-ci correspond certainement à la sortie du film *Venom* en salle le 10 octobre 2018 retraçant l'histoire du symbiote. On note encore une légère tendance à la baisse.

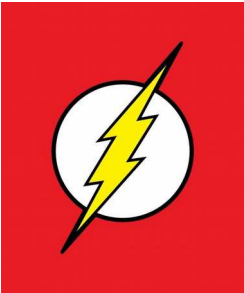


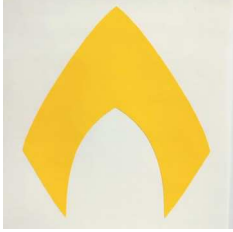
4. TABLEAUX DE SYNTHÈSE DES PERSONNAGES




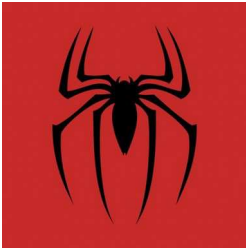

L'ensemble des personnages est classé par année d'apparition.

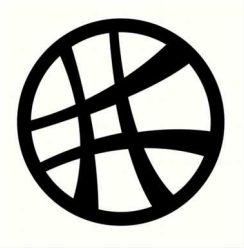




4.1. Tableau de synthèse des super-héros





Tableau 94: Tableau de synthèse des super-héros

Personnages	Année d'apparition	Caractéristiques et super-pouvoirs	3 traits de personnalité	Symbole/Emblème
<p>Nom : Clark Joseph Kent, né Kal-El</p> <p>Alias : Superman</p>	1938	Vol, super-force, super-vitesse, invulnérabilité, super-souffle, diverses visions (thermique, rayon X, micro et télescopique), super-ouïe etc.	Bienveillance, devoir, justice	
<p>Nom : Bruce Wayne</p> <p>Alias : Batman</p>	1939	<i>Preparation time</i> , excellente condition physique, détective de génie, maître en arts martiaux. A accès à un équipement de haute technologie.	Discrétion, efficacité, protection	
<p>Nom : Steven « Steve » Rogers</p> <p>Alias : Captain America</p>	1940	Super-soldat, expert en combat rapproché, force, agilité, endurance et intelligence surdéveloppées grâce au super-sérum. Stratège et tacticien militaire accompli. Possède également un bouclier en vibranium.	Humilité, devoir, courage	
<p>Nom : Hal Jordan (première apparition)</p> <p>Alias : Green Lantern</p>	1940	Possède de nombreux pouvoirs conférés par son anneau tels que voler, respirer dans l'espace, traduire n'importe quelle langue et matérialiser ce qu'il veut s'il est doté d'une volonté sans faille.	Idéalisme, altruisme, volonté	

<p>Nom : Jay Garrick (première apparition)</p> <p>Alias : Flash</p>	<p>1940</p>	<p>Super-vitesse lui permettant également de traverser la matière et le temps. Régénération accélérée et endurance hors-norme.</p>	<p>Humour, intrépidité, liberté</p>	
<p>Nom : William Joseph « Billy » Batson</p> <p>Alias : Shazam anciennement Captain Marvel avant 2011</p>	<p>1940</p>	<p>Lorsqu'il prononce le mot « Shazam » il obtient la sagesse de Salomon, la force d'Hercule, l'endurance d'Atlas, la foudre de Zeus, le courage d'Achille et la vitesse de Mercure.</p>	<p>Intelligence, témérité, confiance</p>	
<p>Nom : Princesse Diana</p> <p>Alias : Wonder Woman</p>	<p>1941</p>	<p>Lasso magique, bracelet pare-balles, super-force, vol, super-vitesse, longévité accrue, télépathie animale, résistance au contrôle mental, grande résistance à la magie, régénération, projection astrale.</p>	<p>Assurance, honneur, pragmatisme</p>	
<p>Nom : Arthur Curry aussi appelé Orin, Arthur Joseph Curry, Seaman, King Arthur of Atlantis, A.C</p> <p>Alias : Aquaman</p>	<p>1941</p>	<p>Force, agilité, résistance surhumaines, capacité de faire des sauts de plusieurs centaines de mètres. Peut vivre et se déplacer rapidement sous l'eau. Peut également communiquer par télépathie avec les animaux marins et voir dans les abysses. Il possède également un trident magique qui maîtrise la glace, le vent, la foudre et lui permet de se téléporter.</p>	<p>Protection, loyauté, dignité</p>	





<p>Nom : Susan « Sue » Storm- Richards (Jane Storm- Richards)</p> <p>Alias : Invisible Girl</p>	<p>1961</p>	<p>Capacité à créer des champs de force. Pouvoir de se rendre invisible.</p>	<p>Bienveillance, coopération, infiltration</p>	
<p>Nom : Dr Robert Bruce Banner</p> <p>Alias : Hulk</p>	<p>1962</p>	<p>Chercheur et physicien nucléaire, gladiateur, force et résistance physique surhumaines quasi illimitées, cicatrisation (régénération) et rapidité surhumaines, bonds dans les airs, capacités psychiques limitées.</p>	<p>Connaissance, capacité, sensibilité</p>	
<p>Nom : Thor Odinson</p> <p>Alias : Thor</p>	<p>1962</p>	<p>Dieu du tonnerre, contrôle de la foudre. Force, résistance, immunité contre les maladies terrestres, création de portails interdimensionnels, vol dans les airs. Possède le marteau magique Mjölnir.</p>	<p>Résistance, ardeur, gloire</p>	
<p>Nom : Peter Parker</p> <p>Alias : Spider-Man</p>	<p>1962</p>	<p>Capacité d'araignée (poils sur ses mains et pieds lui permettant d'adhérer à toutes les surfaces et sens d'araignée – précognition). Force, endurance, agilité surhumaine et facteur guérisseur.</p>	<p>Amusement, infiltration, intrépidité</p>	
<p>Nom : Anthony « Tony » Stark</p> <p>Alias : Iron Man</p>	<p>1963</p>	<p>Génie, brillant inventeur. Possède une armure ultra technologique lui conférant force, résistance, capacité de voler, propulseur d'énergie, armes multiples et variées, intelligence artificielle intégrée.</p>	<p>Logique, minutie, philanthropie</p>	

<p>Nom : Stephen Vincent Strange</p> <p>Alias : Doctor Strange (Docteur Strange)</p>	<p>1963</p>	<p>Ancien chirurgien. Expert en sorcellerie, pouvoirs occultes, projection astrale. Il peut se déplacer à travers les multivers.</p>	<p>Équilibre, connaissance, concentration</p>	
<p>Nom : Charles Francis Xavier</p> <p>Alias : Professeur Xavier</p>	<p>1963</p>	<p>Télépathie, contrôle des pensées, manipulation de la mémoire, projection astrale, génie scientifique.</p>	<p>Sagesse, intelligence, charisme</p>	
<p>Nom : Natalia « Natasha » Alianovna Romanova</p> <p>Alias : Black Widow (La Veuve noire)</p>	<p>1964</p>	<p>Possède un bracelet lui permettant de se déplacer, de grimper et intégrant un mécanisme qui lance des décharges électriques. Combat au corps à corps et maîtrise des arts martiaux, vieillissement ralenti et système immunitaire renforcé grâce au sérum du Super-soldat.</p>	<p>Finesse, habileté, intelligence</p>	
<p>Nom : T'Challa</p> <p>Alias : Black Panther</p>	<p>1966</p>	<p>Capacités athlétiques augmentées par des herbes mystiques, costume en vibranium pare-balles, sens aiguisés, force, agilité.</p>	<p>Honneur, conscience, habileté</p>	
<p>Nom : Matthew « Matt » Michael Murdock</p> <p>Alias : Daredevil</p>	<p>1970</p>	<p>Excellent combattant au corps à corps et maîtrise des arts martiaux. Il est aveugle mais ses autres sens sont surdéveloppés (ouïe, toucher, goût, odorat, « Sens de proximité », sens radar).</p>	<p>Infiltration, intuitivité, justice</p>	

<p>Nom : Frank Castle (né Francis David Castiglione)</p> <p>Alias : Punisher</p>	<p>1974</p>	<p>Athlète de niveau olympique, expert en armes blanches, armes à feu et explosifs, expert sniper. Expert en arts martiaux et au combat au corps à corps, en parachutisme, camouflage et dissimulation. Professionnel de l'infiltration et techniques d'interrogatoire. Possède également des connaissances médicales.</p>	<p>Ingéniosité, impartialité, efficacité</p>	
<p>Nom : Ororo Munroe</p> <p>Alias : Storm (Tornado)</p>	<p>1975</p>	<p>Peut voler. A le pouvoir de manipuler les conditions météorologiques sur de vastes zones. Contrôle de la pression atmosphérique et de la température.</p>	<p>Bienveillance, capacité, compréhension</p>	
<p>Nom : Wade Wilson</p> <p>Alias : Deadpool</p>	<p>1991</p>	<p>Expert au combat au corps à corps, avec des sabres et autres armes à feu. Tireur d'élite. Possède un pouvoir de régénération.</p>	<p>Amusement, efficacité, démesure</p>	
<p>Nom : Jessica Campbell Jones Cage</p> <p>Alias : Jessica Jones aussi appelée Jewel, Knightress, Power Woman</p>	<p>2001</p>	<p>Suite à une exposition à des produits chimiques, elle a obtenu une super-force. Grande résistance aux blessures physiques et aux empoisonnements.</p>	<p>Protection, ténacité, solitaire</p>	



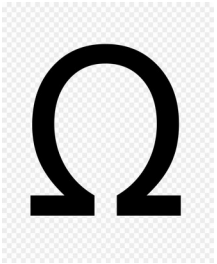

4.2. Tableau de synthèse des super-vilains





Tableau 95: Tableau de synthèse des super-vilains

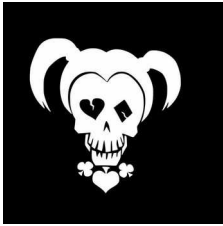
Personnages	Année d'apparition	Caractéristiques et super-pouvoirs	3 traits de personnalité	Symbole/Emblème
<p>Nom : Le personnage aura différents noms tel que : Jack Joseph ou Joe (nom de code) Jack Napier, Arthur Fleck</p> <p>Alias : Joker</p>	1940	Génie du crime, stratège. A de très bonnes connaissances en chimie et en arts martiaux.	Démence, intelligence, ruse	
<p>Nom : Johann Schmidt</p> <p>Alias : The Red Skull (Crâne rouge)</p>	1940	Bon combattant au corps à corps, fin stratège et tacticien. Il possède également une très bonne précision en tant que tireur d'élite. Génie intellectuel et scientifique.	Ambition, perspicacité, persistance	
<p>Nom : Alexander Joseph Luthor</p> <p>Alias : Lex Luthor</p>	1940	Génie machiavélique et calculateur, multimilliardaire. Bon combattant au corps à corps.	Intelligence, machiavélique, détermination	
<p>Nom : Selina Kyle</p> <p>Alias : Catwoman The Cat, La Femme-chat</p>	1940	Agilité, adresse, discrétion et acrobate hors pair, elle excelle également dans le maniement du fouet et des arts martiaux et du cambriolage.	Agilité, assurance, discrétion	

<p>Nom : Oswald Chesterfield Cobblepot</p> <p>Alias : Le Pingouin</p>	<p>1941</p>	<p>Génie criminel, cambrioleur, homme d'affaires, trafiquant d'armes et de drogue. Possède également le parapluie-gadget.</p>	<p>Cruauté, mesquinerie, ambitieux</p>	
<p>Nom : Teth-Adam ou Theo Adam</p> <p>Alias : Black Adam</p>	<p>1945</p>	<p>Invulnérabilité, réflexes surhumains, endurance et insensibilité à la magie. Il a également des capacités en rapidité, force, il peut invoquer la foudre divine et ignore la peur.</p>	<p>Intelligence, intrépidité, perspicacité</p>	
<p>Nom : Thaal Sinestro, White Lantern</p> <p>Alias : Sinestro</p>	<p>1961</p>	<p>Expert au corps à corps, possède l'anneau de la Yellow Lantern Corps. Inspire la peur. Matérialise ce qu'il souhaite par la force de sa volonté. Il connaît également toutes les langues de l'univers et a la capacité de voler dans l'espace.</p>	<p>Ambitieux, charismatique, volonté</p>	
<p>Nom : Doctor Doom, Victor Von Fatahis</p> <p>Alias : Docteur Fatahis</p>	<p>1962</p>	<p>Génie intellectuel et scientifique. Il est également un fin stratège. Expert en combat au corps à corps et maîtrise les arts mystiques, le transfert d'esprit et possède une puissante armure.</p>	<p>Manipulateur, hautain, polymathie</p>	

<p>Nom : Max Eisenhardt</p> <p>Alias : Magnéto</p>	<p>1963</p>	<p>Contrôle les métaux à distance. Peut faire des modifications moléculaires sur les métaux. A également une super-force, peut voler et créer un champ de force.</p>	<p>Perspécité, puissance, détermination</p>	
<p>Nom : Norman Osborn</p> <p>Alias : Green Goblin (Le Bouffon Vert)</p>	<p>1964</p>	<p>Sérum gobelin qui lui confère une force surhumaine et un facteur guérisseur.</p>	<p>Arrogance, imprévisibilité, malveillance</p>	
<p>Nom : Gene Khan aussi appelé Tem Borjigin, Chu, Zhang Tong, Docteur Aldrich Killian</p> <p>Alias : Le Mandarin</p>	<p>1964</p>	<p>Athlète, tacticien, stratège, expert en arts martiaux. Scientifique, criminel international. Ses pouvoirs sont conférés par ses anneaux tels que la modification de la matière, le rayon de force, le rayon tourbillonnant, le rayon désintégrateur, lumière noire et blanche, la projection de flammes, et l'intensificateur mental. Il peut également créer des décharges électriques et des projections de glace.</p>	<p>Intelligence, ambition, mégalomanie</p>	
<p>Nom : Pamela Lilian Isley</p> <p>Alias : Poison Ivy</p>	<p>1966</p>	<p>Experte en botanique et en toxicologie. A la capacité de manipuler les plantes. Connexion mystique avec les plantes en général. Elle sécrète des phéromones empoisonnées. Et est immunisée contre les toxines.</p>	<p>Ruse, sens, mystère</p>	

<p>Nom : Galan</p> <p>Alias : Galactus</p>	<p>1966</p>	<p>Possède le pouvoir cosmique lui permettant de voler, restructurer les molécules, transformer la matière en énergie et inversement, se téléporter ou téléporter des objets ou des personnes. Peut soigner n'importe quelle blessure. Est également télépathe. Il puise son énergie en se nourrissant de planètes.</p>	<p>Assurance, puissance, équilibre</p>	
<p>Nom : George Tarleton</p> <p>Alias : MODOK</p>	<p>1967</p>	<p>A été modifié par mutation artificielle lui permettant de devenir un génie. Habile en tactique et stratégie, il a la capacité de calculer les probabilités comme un super ordinateur. Expert en ingénierie et en technologie. Possède la capacité du contrôle mental.</p>	<p>Génie, capacité, créativité</p>	
<p>Nom : Darkseid</p> <p>Aussi appelé : Uxas, Boss Dark Side ou Dark Side</p>	<p>1970</p>	<p>Rapidité, endurance, génie du mal, Omega-force. Il est également immortel, télépathe et doté d'une force supérieure.</p>	<p>Pouvoir, calme, pragmatisme</p>	
<p>Nom : Vrai nom inconnu</p> <p>Alias : Ra's al Ghul ou « la tête du démon »</p>	<p>1971</p>	<p>Immortel, possède une grande force, une musculature impressionnante. Il est expert en arts martiaux et spécialement en ninjutsu.</p>	<p>Intelligence, machiavélisme, cruauté</p>	

<p>Nom : Thanos</p> <p>Aussi appelé : le Titan fou, le Maître, Thanos Rex, le Seigneur</p>	<p>1973</p>	<p>Force et endurance surhumaines. Intelligence supérieure. Longévité augmentée, télékinésie, télépathie et téléportation. Lorsqu'il porte le gant de l'infini, il devient omniscient et omnipotent.</p>	<p>Démence, puissance, détermination</p>	
<p>Nom : Slade Wilson</p> <p>Alias : Deathstroke</p>	<p>1980</p>	<p>Régénération, expert en combat au corps à corps et maîtrise du sabre. Un sérum lui permet également d'avoir une force décuplée.</p>	<p>Intelligence, rapidité, précision</p>	
<p>Nom : Vrai nom inconnu</p> <p>Alias : The Monkey</p>	<p>1991</p>	<p>Expert tireur d'élite. Chevronné dans l'art du camouflage. A déjà atteint des cibles à plus de mille mètres.</p>	<p>Agilité, précision, compétence</p>	
<p>Nom : Doomsday</p> <p>Aussi appelé : The Ultimate, The Armageddon Creature, Davis Bloome</p>	<p>1992</p>	<p>Force sans limites, sa peau peut résister à des températures extrêmes, il peut également sauter de plusieurs kilomètres et absorbe l'énergie des coups pour devenir plus puissant. Il assimile les capacités de ses adversaires à travers leurs attaques. Il peut lancer des rayons d'énergie optiques, se déplacer très vite, il est endurant et sa particularité est qu'il ressuscite et devient plus fort, ce qui le rend invincible.</p>	<p>Monstruosité, puissance, force</p>	

<p>Nom : Dr Harleen Quinzel</p> <p>Alias : Harley Quinn</p>	<p>1992 (dans la série d'animation <i>Batman: The Animated Series</i>) avant d'apparaître dans les comics en 1993</p>	<p>Spécialiste en psychiatrie, gymnaste et acrobate. Elle est également immunisée aux produits toxiques.</p>	<p>Folie, entêtement, imprévisibilité</p>	 A stylized white skull with two pigtails, set against a black square background. The skull has heart-shaped eyes and a small heart-shaped mouth. The pigtails are also heart-shaped.
--	--	--	--	--

5. GLOSSAIRE

Tableau 96: Glossaire

Terme	Définitions
Acteur	Le terme acteur s'est imposé en sociologie en 1980. Le terme souligne les facultés d'autonomie et d'initiative des individus.
Archétype	Modèle idéal, commun à tous, qui sert de modèle. Pour Carl Jung, c'est un symbole primitif, appartenant à l'inconscient collectif.
Blockbuster	En anglais, le terme peut se traduire littéralement par « qui fait exploser le quartier ». Il est employé pour évoquer un film, une pièce de théâtre ou un jeu vidéo ayant bénéficié d'un gros budget et qui a été très populaire.
Conte	Les contes sont des récits merveilleux ou effrayants. Dans cet univers magique, on peut retrouver des personnages récurrents tels que les fées, les elfes ou les lutins. Le conte et le mythe ont en commun les personnages magiques immergés dans des aventures incroyables, de plus conte et mythe se situent tous deux dans un passé indéterminé.
Crime	Le crime se définit dans une société donnée se basant sur la loi effective en lieu et temps de l'action.
Crossovers	Un recoupement ou un mélange de personnages. Dans l'univers des comics, le terme est utilisé pour évoquer un récit commun à plusieurs personnages publiés séparément et appartenant à des auteurs différents.
Déification	Déifier est une action visant à considérer comme un Dieu.
Fandom / fanbase	Les <i>fandoms</i> ou <i>fanbase</i> sont des regroupements de <i>fans</i> pour un même univers.
Hashtag	Est un terme anglais servant sur Internet comme créateur de liens. C'est en utilisant le symbole « # » devant un mot que celui-ci se transforme en métadonnée, il permet entre autres de voir quelles sont les actualités autour d'un mot.
Héraut	Messenger, personnage ayant pour but d'annoncer la venue de quelqu'un ou quelque chose.
Identité	L'identité est ce qui définit un individu, sa singularité. Le terme s'est vu utilisé en science sociale dans les années 1990 et se divise en trois domaines d'étude distincts que sont : l'identité collective, l'identité sociale et l'identité personnelle.
Imaginaire	L'imagination est l'une des caractéristiques de l'être humain. L'imaginaire d'un individu se traduit sous plusieurs formes telles que les rêveries (éveillées ou non), les fantasmes ou autres projets.
La Grande Dépression	La Grande Dépression est la crise économique des années 1930.
Légende	La légende est un récit d'exploits qui s'inscrit dans la mémoire

	collective, une légende est un récit qui mérite d'être lu. La légende peut être transformée par l'imagination populaire.
Mainstream	Est « <i>mainstream</i> » tout ce qui est de l'ordre du courant principal d'influence sur le plus grand nombre, est représenté par ce qui est d'actualité, à la mode, dans la tendance. On peut opposer à ce qui est « <i>mainstream</i> » des contre-cultures ou des subcultures.
Mythe	Le mythe est un récit fabuleux contenant généralement un sens spirituel. Présent dans toutes civilisations, le mythe porte généralement sur l'origine et la fondation du monde. Les mythes sont des objets de croyances.
Sémiotique	La sémiotique est l'étude des différents signes qui sont utilisés par les individus permettant une communication.
Smart-power	Est un arrangement de <i>hard</i> et de <i>soft-power</i> . Le <i>hard power</i> utilise la force militaire, financière etc. pour arriver à ses fins.
Soft-power	Le <i>soft-power</i> ou politique d'influence, est la force d'incitation d'un État, d'une entreprise, d'une association etc. à amener des individus à aller dans son sens de manière indirecte. Le <i>soft-power</i> utilise une méthode pacifique d'exportation de son modèle de société et de ses valeurs. Il est présent dans les médiums culturels notamment pour faire passer certains messages politiques.
Street-art	Mouvement artistique contemporain comprenant toute forme d'art réalisé dans la rue.
Totem	Le totem peut être considéré comme une forme de divinité pour John McLennan en 1868, « le totémisme est un stade universel par lequel sont passées toutes les sociétés humaines ». Selon Émile Durkheim, dans <i>Les Formes élémentaires de la vie religieuse</i> , 1912, la religion est un ensemble de croyances communes qui permettent aux individus de se solidariser entre eux. En chérissant un totem ou un dieu, les individus sacralisent et chérissent leur société.
Trickster	Le <i>trickster</i> se définit comme un farceur, sa fonction est souvent d'être un personnage visant à remotiver le héros afin qu'il puisse se dépasser.

6. TABLE DES FIGURES

Figure 1 : Sexe hommes/femmes.....	119
Figure 2: Tranches d'âge.....	120
Figure 3 : Catégories socio-professionnelles.....	122
Figure 4 : À quelle période avez-vous commencé à porter un intérêt aux super-héros ?.....	127
Figure 5 : Sur une échelle de 0 à 10, à combien estimez-vous l'intérêt des super-héros dans votre vie ?.....	132
Figure 6: Écart type - Ensemble de l'échantillon.....	134
Figure 7: Écart type - Ensemble de l'échantillon par âge.....	134
Figure 8: Écart type - Par sexe.....	135
Figure 9: Écart type - Femmes par âge.....	135
Figure 10: Écart type - Hommes par âge.....	136
Figure 11 : Comparaison intérêt par âge des hommes.....	137
Figure 12 : Comparaison intérêt par âge des femmes.....	138
Figure 13 : Combien de temps par semaine consacrez-vous à cet univers (tous supports confondus) ?.....	139
Figure 14: Fréquence de lecture de comic-books chez les adultes aux États-Unis, novembre 2018.....	143
Figure 15 : Pensez-vous que les super-héros ont un impact dans votre vie personnelle ?.....	144
Figure 16 : Quel est votre support préféré lorsque vous vous intéressez à cet univers ?.....	147
Figure 17: Consommation par catégorie : Comic-books et de romans graphiques américains, NPD Group - Market Research, Bookscan, ICv2, Conférence, 7 octobre 2019.....	150
Figure 18 : Possédez-vous des produits dérivés liés à cet univers ?.....	155
Figure 19 : Avez-vous déjà porté un costume lié à cet univers ?.....	159

Figure 20 : Lisez-vous régulièrement de l'actualité concernant l'univers super-héroïque ?	164
Figure 21 : Vivez-vous cet attrait pour les super-héros seul ou en groupe ?	168
Figure 22 : Êtes-vous intéressé par des activités liées à cet univers ?	174
Figure 23 : Quels sont vos super-héros préférés ?	178
Figure 24 : Vous identifiez-vous aux personnages proposés dans cet univers ?	185
Figure 25 : Si oui, lesquels ?	189
Figure 26: Nuage de mots – Identification aux personnages	190
Figure 27 : Aimeriez-vous que cet univers soit réel ?	191
Figure 28 : Si oui, pourquoi ?	194
Figure 29: Nuage de mots – Souhait que cet univers soit réel – Oui	195
Figure 30 : Si non, pourquoi ?	196
Figure 31: Nuage de mots – Souhait que cet univers soit réel – Non	197
Figure 32 : En dehors de l'univers des super-héros, êtes-vous attiré par des figures héroïques (romans, mangas, films, séries, personnages historiques etc.) ?	198
Figure 33 : Si oui, lesquels ?	202
Figure 34: Nuage de mots – Attrait pour des figures héroïques	202
Figure 35 : Avez-vous en tête un événement qui vous a particulièrement marqué dans cet univers ?	204
Figure 36: Nuage de mots – Avez-vous en tête un événement qui vous a particulièrement marqué dans cet univers ?	206
Figure 37 : Les super-héros sont-ils un phénomène de mode selon vous ?	207
Figure 38 : Pensez-vous que vous aimerez toujours les super-héros dans 5 ou 10 ans ?	212
Figure 39: Bilan des réponses aux questions ouvertes	216

7. TABLE DES TABLEAUX

Tableau 1: Légende - Frise chronologique de l'évolution historique des super-héros et des États-Unis.....	63
Tableau 2: La composition de l'échantillon.....	117
Tableau 3: Sexe hommes/femmes - Pourcentage représenté.....	119
Tableau 4: Tranches d'âge - Sur la totalité des répondants.....	120
Tableau 5: Tranches d'âge - Par sexe des répondants.....	121
Tableau 6: Les catégories socio-professionnelles - Sur la totalité des répondants.....	123
Tableau 7: Les catégories socio-professionnelles - Par sexe des répondants.....	124
Tableau 8: Les catégories socio-professionnelles - Par âge.....	126
Tableau 9: Période d'intérêt – Sur la totalité des répondants.....	127
Tableau 10: Période d'intérêt – Par sexe des répondants.....	128
Tableau 11: Période d'intérêt – Par âge des répondants - Femmes.....	129
Tableau 12: Période d'intérêt – Par âge des répondants - Hommes.....	130
Tableau 13: Période d'intérêt – Par catégorie socio-professionnelle.....	131
Tableau 14: Intérêt de 0 à 10 – Sur la totalité des répondants.....	132
Tableau 15: Classement moyenne sur 10 et écart type – sexe et âge.....	133
Tableau 16: Temps consacré par semaine – Sur la totalité des répondants.....	139
Tableau 17: Temps consacré par semaine – Par sexe des répondants.....	140
Tableau 18: Temps consacré par semaine – Par âge des répondants - Femmes.....	141
Tableau 19: Temps consacré par semaine – Par âge des répondants - Hommes.....	141
Tableau 20: Temps consacré par semaine – Par catégorie socio-professionnelle.....	142
Tableau 21: Impact dans la vie personnelle – Sur la totalité des répondants.....	144
Tableau 22: Impact dans la vie personnelle – Par sexe des répondants.....	145

Tableau 23: Impact dans la vie personnelle – Par âge des répondants - Femmes.....	145
Tableau 24: Impact dans la vie personnelle – Par âge des répondants - Hommes.....	145
Tableau 25: Impact dans la vie personnelle – Par catégorie socio-professionnelle.....	146
Tableau 26: Support préféré – Sur la totalité des répondants.....	148
Tableau 27: Support préféré – Par sexe des répondants.....	148
Tableau 28: Support préféré – Par âge des répondants - Femmes.....	151
Tableau 29: Support préféré – Par âge des répondants - Hommes.....	151
Tableau 30: Support préféré – Chez les plus de 35 ans.....	153
Tableau 31: Support préféré – Chez les moins de 35 ans.....	154
Tableau 32: Possession de produits dérivés – Sur la totalité des répondants.....	155
Tableau 33: Possession de produits dérivés – Par sexe des répondants.....	156
Tableau 34: Possession de produits dérivés – Par âge des répondants - Femmes.....	156
Tableau 35: Possession de produits dérivés – Par âge des répondants - Hommes.....	157
Tableau 36: Possession de produits dérivés – Par catégorie socio-professionnelle.....	158
Tableau 37: Utilisation d'un costume – Sur la totalité des répondants.....	159
Tableau 38: Utilisation d'un costume – Par sexe des répondants.....	160
Tableau 39: Utilisation d'un costume – Par âge des répondants - Femmes.....	161
Tableau 40: Utilisation d'un costume – Par âge des répondants - Hommes.....	162
Tableau 41: Utilisation d'un costume – Par catégorie socio-professionnelle.....	163
Tableau 42: Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Sur la totalité des répondants	164
Tableau 43: Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Par sexe des répondants....	165
Tableau 44: Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Par âge des répondants - Femmes.....	165
Tableau 45: Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Par âge des répondants -	

Hommes.....	166
Tableau 46: Lecture de l'actualité de l'univers super-héroïque – Par catégorie socio-professionnelle.....	167
Tableau 47: Attrait vécu seul ou en groupe – Sur la totalité des répondants.....	168
Tableau 48: Attrait vécu seul ou en groupe – Par sexe des répondants.....	169
Tableau 49: Attrait vécu seul ou en groupe – Par âge des répondants - Femmes.....	170
Tableau 50: Attrait vécu seul ou en groupe – Par âge des répondants - Hommes.....	171
Tableau 51: Attrait vécu seul ou en groupe – Par catégorie socio-professionnelle.....	173
Tableau 52: Intérêt pour les activités liées à cet univers – Sur la totalité des répondants.....	174
Tableau 53: Intérêt pour les activités liées à cet univers – Par sexe des répondants.....	175
Tableau 54: Intérêt pour les activités liées à cet univers – Par âge des répondants - Femmes	175
Tableau 55: Intérêt pour les activités liées à cet univers – Par âge des répondants - Hommes	176
Tableau 56: Intérêt pour les activités liées à cet univers – Par catégorie socio-professionnelle	177
Tableau 57: Super-héros préféré – Sur la totalité des répondants.....	178
Tableau 58: Super-héros préféré – Par sexe des répondants.....	180
Tableau 59: Super-héros préféré – Par âge des répondants - Femmes.....	181
Tableau 60: Super-héros préféré – Par âge des répondants - Hommes.....	182
Tableau 61: Super-héros préféré – Par catégorie socio-professionnelle.....	183
Tableau 62: Identification aux personnages – Sur la totalité des répondants.....	185
Tableau 63: Identification aux personnages – Par sexe des répondants.....	186
Tableau 64: Identification aux personnages – Par âge des répondants - Femmes.....	187
Tableau 65: Identification aux personnages – Par âge des répondants - Hommes.....	187

Tableau 66: Identification aux personnages – Par catégorie socio-professionnelle.....	188
Tableau 67: Souhait que cet univers soit réel – Sur la totalité des répondants.....	191
Tableau 68: Souhait que cet univers soit réel – Par sexe des répondants.....	192
Tableau 69: Souhait que cet univers soit réel – Par âge des répondants - Femmes.....	192
Tableau 70: Souhait que cet univers soit réel – Par âge des répondants - Hommes.....	192
Tableau 71: Souhait que cet univers soit réel – Par catégorie socio-professionnelle.....	193
Tableau 72: Attrait pour des figures héroïques – Sur la totalité des répondants.....	198
Tableau 73: Attrait pour des figures héroïques – Par sexe des répondants.....	199
Tableau 74: Attrait pour des figures héroïques – Par âge des répondants - Femmes.....	199
Tableau 75: Attrait pour des figures héroïques – Par âge des répondants - Hommes.....	200
Tableau 76: Attrait pour des figures héroïques – Par catégorie socio-professionnelle.....	201
Tableau 77: Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Sur la totalité des répondants	207
Tableau 78: Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Par sexe des répondants.....	208
Tableau 79: Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Par âge des répondants - Femmes.....	208
Tableau 80: Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Par âge des répondants - Hommes.....	209
Tableau 81: Les super-héros sont-ils un phénomène de mode – Par catégorie socio-profession- nelle.....	210
Tableau 82: Intérêt futur pour les super-héros – Sur la totalité des répondants.....	212
Tableau 83: Intérêt futur pour les super-héros – Par sexe des répondants.....	213
Tableau 84: Intérêt futur pour les super-héros – Par âge des répondants - Femmes.....	213
Tableau 85: Intérêt futur pour les super-héros – Par âge des répondants - Hommes.....	214
Tableau 86: Intérêt futur pour les super-héros – Par catégorie socio-professionnelle.....	215

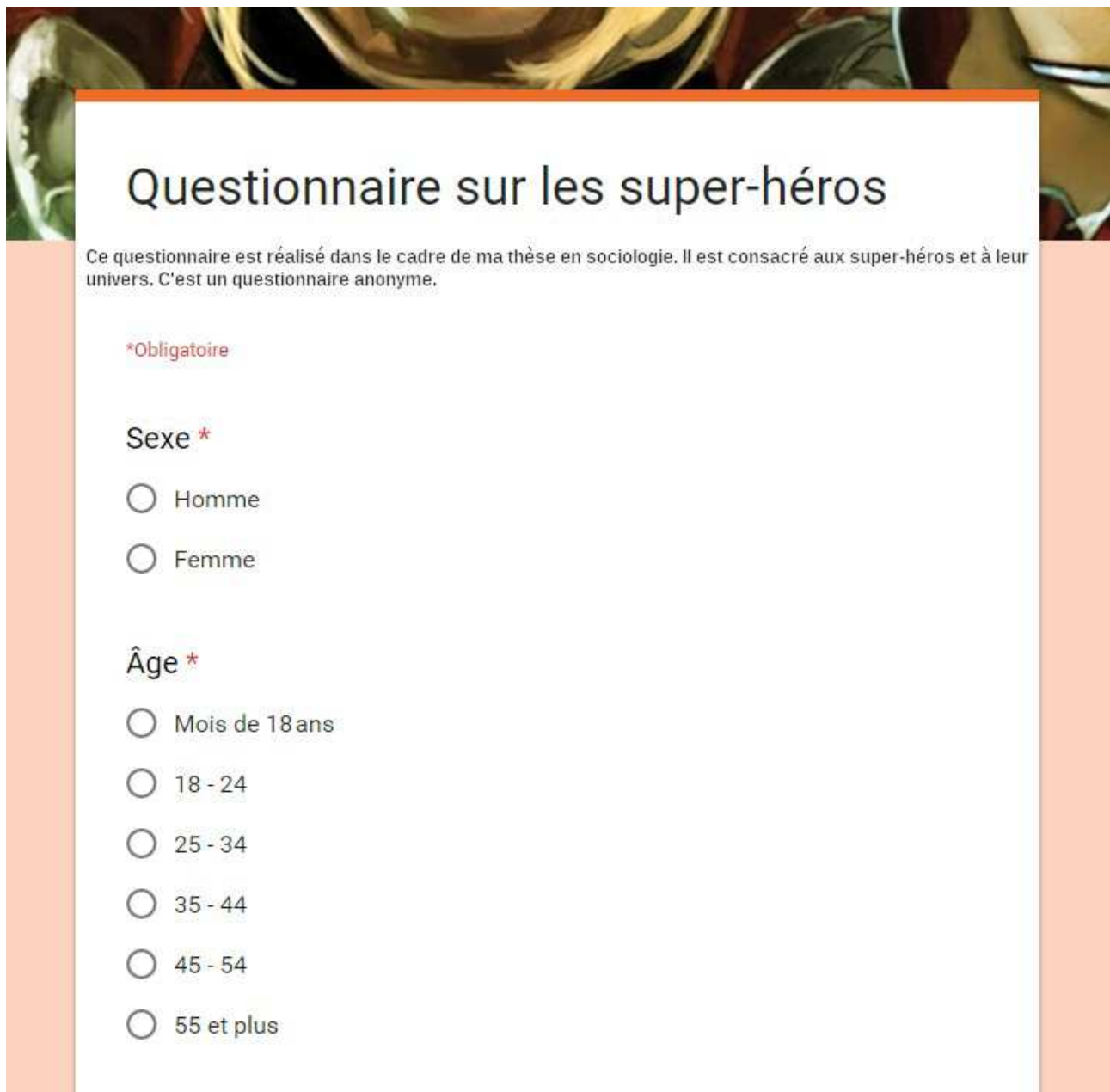
Tableau 87: Légende - Frise chronologique de l'évolution des films et séries.....	298
Tableau 88: Dix films de super-héros ayant la rentabilité la plus importante en 2019.....	304
Tableau 89: Nominations et Oscars.....	310
Tableau 90: Musiques sur le thème des super-héros.....	317
Tableau 91: Tableau récapitulatif des interviewés.....	384
Tableau 92: Grille d'analyse d'entretiens qualitatifs.....	434
Tableau 93: Ce qui ressort des entretiens.....	436
Tableau 94: Tableau de synthèse des super-héros.....	446
Tableau 95: Tableau de synthèse des super-vilains.....	451
Tableau 96: Glossaire.....	457

8. TABLE DES ILLUSTRATIONS

Illustration 1: Action Comics #44.....	64
Illustration 2: Comics de Captain America proposant d'acheter des bons de guerre.....	67
Illustration 3: Un soldat américain lisant un comics.....	68
Illustration 4: Women Airforce Service Pilots.....	69
Illustration 5: Captain America #78.....	71
Illustration 6: Photos de soldats pendant la guerre en Irak prises par Daniele Raineri.....	75
Illustration 7: Extrait du comics Green Latern/Green Arrow.....	78
Illustration 8: Couverture de Superman vol. 2, n°75-83 (1992 - 1993) La mort de Superman	104
Illustration 9: Photographie et citation de Lenny Robinson lors d'une de ses visites dans les hôpitaux de Baltimore dans le Maryland. « À la fin de la journée, je me demande "est-ce que j'ai fait la différence ? Et j'espère toujours que la réponse sera oui ».....	108
Illustration 10: Quelques-uns des "real life superheroes" aux États-Unis.....	109
Illustration 11: The Amazing Spider-Man #58.....	112
Illustration 12: Pyramide des âges - Sur la totalité des répondants.....	121
Illustration 13: Dessin de Wonder Woman - Crédit: Harvard College Library.....	245

9. PRÉSENTATION DU QUESTIONNAIRE BRUT

9.1. PARTIE I DU QUESTIONNAIRE



The image shows a screenshot of a questionnaire titled "Questionnaire sur les super-héros". The title is in a large, bold, black font. Below the title, there is a paragraph of text: "Ce questionnaire est réalisé dans le cadre de ma thèse en sociologie. Il est consacré aux super-héros et à leur univers. C'est un questionnaire anonyme." Below this text, there is a red asterisk followed by the word "Obligatoire". The questionnaire consists of two sections: "Sexe *" and "Âge *". Each section has a list of radio button options. The "Sexe *" section has two options: "Homme" and "Femme". The "Âge *" section has six options: "Mois de 18 ans", "18 - 24", "25 - 34", "35 - 44", "45 - 54", and "55 et plus". The background of the questionnaire is white, and it is framed by a light orange border. The top of the page shows a blurred image of a bowl of food.

Questionnaire sur les super-héros

Ce questionnaire est réalisé dans le cadre de ma thèse en sociologie. Il est consacré aux super-héros et à leur univers. C'est un questionnaire anonyme.

*Obligatoire

Sexe *

Homme

Femme

Âge *

Mois de 18 ans

18 - 24

25 - 34

35 - 44

45 - 54

55 et plus

Catégorie Socio-professionnelle *

- Etudiant
- Agriculteur exploitant
- Artisan commerçant chefs d'entreprise
- Cadre et professions intellectuelles supérieures
- Professions intermédiaires (instituteurs, fonctionnaires, employés administratifs, personnels de services, clergé)
- Employé
- Ouvrier
- Autre : _____

SUIVANT

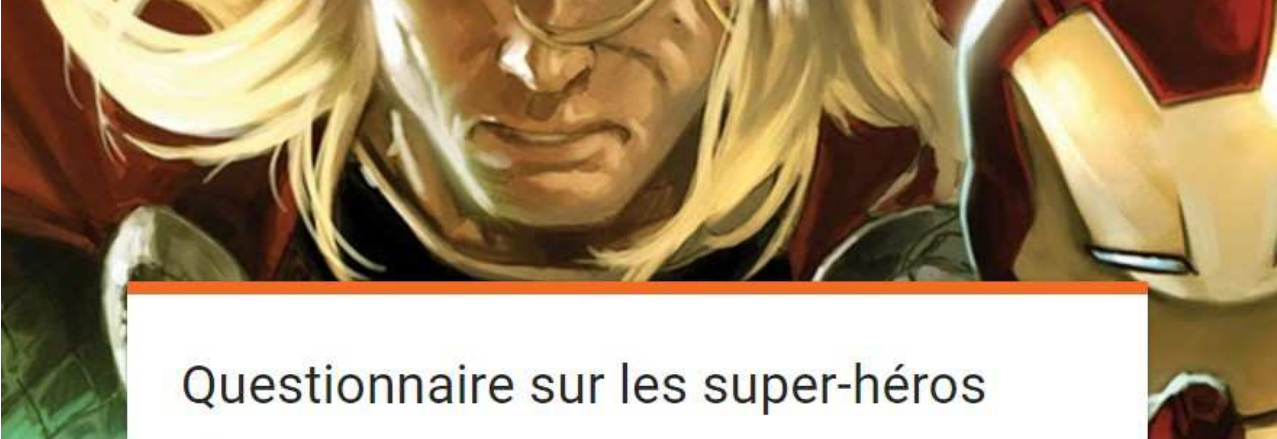
Page 1 sur 2

N'envoyez jamais de mots de passe via Google Forms.

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google. Signaler un cas d'utilisation abusive - Conditions d'utilisation -
Clauses additionnelles

Google Forms

9.2. PARTIE II DU QUESTIONNAIRE



Questionnaire sur les super-héros

***Obligatoire**

Ce questionnaire est réalisé dans le cadre de ma thèse en sociologie. Il est consacré aux super-héros et à leur univers. C'est un questionnaire anonyme.

Définition super-héros

Un super-héros = justicier se distinguant par des capacités hors du commun. Le plus souvent des pouvoirs surhumains ou surnaturels, bien que certains héros masqués, comme Batman sont parfois considérés comme super-héro alors qu'ils n'ont pas de pouvoirs.

A quelle période avez vous commencé à porter un intérêt aux super-héros ? *

Enfance (Primaire)
 Adolescence (Collège)
 Jeune adulte (Lycée)
 Adulte
 Je n'ai jamais commencé

Sur une échelle de 0 à 10, à combien estimez-vous l'intérêt des super-héros dans votre vie ? *

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Peu d'intérêts Beaucoup d'intérêt

Sur une échelle de 0 à 10, à combien estimez-vous l'intérêt des super-héros dans votre vie ? *

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Peu d'intérêts

Beaucoup
d'intérêt

Quels sont vos super-héros préférés ? *

- Superman
- Spider-Man
- Wonder Woman
- Thor
- Captain America
- Iron Man
- Dead Pool
- Hulk
- Batman
- Je n'en ai pas
- Autre : _____

En dehors de l'univers des super-héros, êtes vous attiré par des figures héroïques (romans, mangas, films, séries, personnages historiques etc) ? *

- Oui
- Non
- Je préfère les anti-héros

Si oui, lesquels

Votre réponse _____

Quel est votre support préféré lorsque vous vous intéressez à cet univers? *

- Comic-Books
- Internet
- Films
- Séries
- Dessins animés
- Jeux vidéos
- Romans, livres
- Aucun

Aimeriez-vous que cet univers soit réel ? *

- Oui
- Non

Si oui, pourquoi ?

Votre réponse

Si non, pourquoi ?

Votre réponse

Combien de temps par semaine consacrez vous à cet univers (tout supports confondus) *

- Moins d'une heure
- Entre 1h et 2h
- Plus de 4h
- Je ne consacre pas de temps à cet univers

Lisez-vous régulièrement de l'actualité concernant l'univers super héroïque ? *

- Oui, je suis l'actualité
- Je préfère attendre les divers sorties sans suivre l'actualité
- Non cela ne m'intéresse pas

Vous identifiez-vous aux personnages proposés dans cet univers ? *

- Oui
- Ce fut le cas mais ça ne l'est plus aujourd'hui
- Non

Si oui, lequel, lesquels ?

Votre réponse

Pensez-vous que les super-héros ont un impact dans votre vie personnelle ? *

- Oui
- Non

Possédez-vous des produits dérivés liés à cet univers ? *

- Oui
- Non

Vivez vous cet attrait pour les super-héros seul ou en groupe ? *

- Famille
- Votre partenaire
- Colocataires
- Amis
- Voisins
- Je suis seul(e)
- Autre : _____

Êtes vous intéressé par des activités liés à cet univers ? *

- Coventions
- Comic Con
- Cosplay
- Je ne suis pas intéressé

Avez-vous déjà porté un costume lié à cet univers ? *

- Je fais régulièrement du cosplay
- Ca m'est arrivé
- Non mais j'aimerais bien
- Non, ca ne m'intéresse pas

Pensez-vous que vous aimerez toujours les super-héros dans 5 ou 10ans ? *

- Oui, certainement

Pensez-vous que vous aimerez toujours les super-héros dans 5 ou 10ans ? *

- Oui, certainement
- Non, certainement pas
- Je n'ai jamais aimé cet univers

Les super-héros sont-ils un phénomène de mode selon vous ? *

- Oui
- Non

Avez-vous en tête un événement qui vous a particulièrement marqué dans cet univers ?

Votre réponse

Merci de votre participation ! Vous faites désormais parti de mon étude.

RETOUR

ENVOYER

Page 2 sur 2

N'envoyez jamais de mots de passe via Google Forms.

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google. Signaler un cas d'utilisation abusive - Conditions d'utilisation -
Clauses additionnelles

Google Forms

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	8
AVANT-PROPOS.....	14
SOMMAIRE.....	15
INTRODUCTION, SOCIOLOGIE ET SUPER-HÉROS.....	17
1. AMORCE DU SUJET D'ÉTUDE.....	17
1.1. Contexte de l'étude.....	17
1.2. État de la question.....	18
1.3. Intérêt de l'étude.....	19
2. DÉMARCHE SCIENTIFIQUE – MÉTHODOLOGIE ET TERRAIN.....	20
2.1. Méthode qualitative.....	20
2.2. Méthode quantitative.....	26
2.3. <i>Mind Mapping</i> de la méthodologie.....	27
2.4. Première étape de la recherche.....	28
2.5. Exploration.....	28
2.6. Construction du modèle d'analyse.....	28
2.7. <i>Mind mapping</i> du plan de recherche.....	29
2.8. Objectifs de l'étude.....	30
2.9. Questions de départ.....	31
2.10. Problématique de recherche.....	31
2.11. Les hypothèses.....	32
2.12. <i>Mind mapping</i> des hypothèses.....	34
2.13. Participations observantes.....	34
2.14. Ruptures épistémologiques.....	38
CHAPITRE I - L'HISTOIRE DES SUPER-HÉROS.....	39
1. HISTOIRE DES COMIC-BOOKS.....	39
1.1. Création de Superman.....	39
1.2. Trois grandes évolutions du genre.....	41
1.3. Période historique de censure.....	42
1.4. Les super-héros internationaux.....	50
2. LA POLITIQUE COMME VÉRITABLE SUPER-POUVOIR.....	62
2.1. Contexte Historique.....	64
2.2. Le super-héros acteur du changement social.....	76
2.3. Crimes et sociétés.....	82
2.4. Le droit chez les super-héros.....	83
2.5. Une justice et des justiciers.....	84

3. RÉENCHANTEMENT DE MASSE.....	88
3.1. Apport de la Grèce antique.....	90
3.2. Mythes nordiques.....	92
3.3. Mythes et super-héros.....	93
3.4. Les super-héros du monde réel.....	106
CONCLUSION DE CHAPITRE.....	111
CHAPITRE II - MÉTADONNÉES.....	116
1. ÉTUDE DES MÉTADONNÉES.....	116
1.1. La composition de l'échantillon.....	117
2. RÉSULTATS ET ANALYSE DES RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE.....	118
2.1. Identification de l'échantillon.....	118
2.2. Investissement personnel.....	127
2.3. Habitudes et comportements.....	147
2.4. Questionnaire approfondi.....	178
2.5. L'avenir du genre.....	207
CONCLUSION DE CHAPITRE.....	216
CHAPITRE III - ÊTRE OU NE PAS ÊTRE UN SUPER-HÉROS.....	225
1. QU'EST-CE QU'UN SUPER-HÉROS ?.....	225
1.1. Catégories archétypales du héros.....	229
1.2. Rupture épistémologique : l'anti-héros.....	230
1.3. L'altérité maléfique du super-vilain.....	231
1.4. <i>Girl power</i> ?.....	242
2. LA SCIENCE MISE EN AVANT.....	249
2.1. Hybridité et super-pouvoirs.....	249
2.2. Technomagie.....	255
2.3. Science-fiction imaginaire.....	257
2.4. Voyage au cœur de la super-ville.....	258
3. REVÊTIR LE MASQUE.....	265
3.1. Aux origines des costumes.....	265
3.2. Identité secrète et reconnaissance sociale.....	265
4. LA CONDITION DE SUPER-HÉROS.....	268
4.1. Vulnérabilités et faiblesses.....	268
4.2. La douleur chez les invincibles.....	270
4.3. Des super-héros qui nous ressemblent.....	276
4.4. Les loisirs des super-héros.....	277
4.5. Les équipes de super-héros.....	277
5. PENSER SUPER-HÉROS.....	280
	477

5.1. La morale, structuratrice de l'être.....	280
5.2. Multivers et phénoménologie.....	283
CONCLUSION DE CHAPITRE.....	285
CHAPITRE IV – CULTURE ET BUSINESS.....	289
1. ÉCONOMIE DU GENRE.....	289
1.1. L'industrie des comic-books.....	289
1.2. Dynamique sérielle.....	290
1.3. L'empire du <i>fan</i> et la culture de consommation.....	292
2. OCCUPATION DE L'ESPACE DANS LA CULTURE CONTEMPORAINE.....	297
2.1. Le cinéma de super-héros.....	298
2.2. Séries et feuilletons : l'occupation du petit écran.....	312
2.3. Jeux vidéo et super-héros.....	314
2.4. Des ondes radios à la musique contemporaine.....	317
2.5. Marketing et image du super-héros.....	320
2.6. Les super-héros sur Internet.....	320
3. LA <i>POP CULTURE</i> VS LE RESTE DU MONDE.....	324
3.1. La place de la <i>pop culture</i> dans le monde social.....	325
3.2. Pop art et super-héros.....	330
3.3. Le super-héros emblème de la culture pop.....	331
CONCLUSION DE CHAPITRE.....	336
CONCLUSION GÉNÉRALE.....	338
1. UNE MÉTHODOLOGIE QUANTITATIVE ET QUALITATIVE.....	338
2. PERCEPTION ET CONSTRUCTION SOCIALE DU SUPER-HÉROS.....	343
BIBLIOGRAPHIE.....	353
1. OUVRAGES.....	353
2. OUVRAGES SPÉCIALISÉS.....	358
3. MÉMOIRES ET THÈSES.....	360
4. ARTICLES SCIENTIFIQUES / UNIVERSITAIRES.....	361
5. REVUES SPÉCIALISÉES.....	362
6. FICTIONS ET COMICS.....	363
WEBOGRAPHIE.....	366
1. PREMIÈRE PARTIE.....	366
2. DEUXIÈME PARTIE.....	372
FILMOGRAPHIE.....	374

1. DOCUMENTAIRES.....	374
2. FILMS.....	374
3. SÉRIES TÉLÉVISÉES ET SÉRIES D'ANIMATION.....	378
ANNEXES.....	380
1. INDEX DES NOMS.....	380
2. ENTRETIENS.....	383
2.1. L'objectif général des entretiens.....	383
2.2. Tableau récapitulatif des interviewés.....	384
2.3. Caractéristiques des interlocuteurs et des interviews.....	389
2.4.1. SCÉNARISTES / AUTEURS.....	391
2.4.2. ARTISTES.....	400
2.4.3. COSPLAYEURS.....	421
2.4.4. VIDÉASTES.....	426
2.5. Analyse du contenu.....	434
2.6. Grille d'analyse d'entretiens qualitatifs.....	434
3. RAPPORT DE GOOGLE TREND.....	437
4. TABLEAUX DE SYNTHÈSE DES PERSONNAGES.....	446
4.1. Tableau de synthèse des super-héros.....	446
4.2. Tableau de synthèse des super-vilains.....	451
5. GLOSSAIRE.....	457
6. TABLE DES FIGURES.....	459
7. TABLE DES TABLEAUX.....	461
8. TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	466
9. PRÉSENTATION DU QUESTIONNAIRE BRUT.....	467
9.1. PARTIE I DU QUESTIONNAIRE.....	467
9.2. PARTIE II DU QUESTIONNAIRE.....	469