Maison d'Ailleurs

Dossier pédagogique

Table des matières

INFORMATIONS PRATIQUES POUR LES ECOLES 2

L'EXPO EN QUELQUES MOTS 4

LES ARTISTES 6

PREMIÈRE APPROCHE 8

L'ADN du super-héros 8

Fiches d'identité 9

Lexique des comic books 10

Dessine-moi un comics ! 11

QUELQUES REPÈRES POUR VISITER L'EXPOSITION 12

Aux origines du super-héros 12

La naissance du super-héros 14

Du super-héros à l'antihéros 16

Comics et propagande 18

Les super-héros contre la censure 20

Réappropriations et détournement 22

Mutations et démultiplications 25

BIBLIOGRAPHIE 29

Informations pratiques pour les écoles

Adresse

Maison d'Ailleurs
Place Pestalozzi 14, CH – 1400 Yverdon-les-Bains
+41 24 425 64 38
www.ailleurs.ch
maison@ailleurs.ch

Accès

En train :
Arrêt Yverdon-les-Bains. Le musée se trouve à cinq minutes à pied de la gare, face au Château d'Yverdon-les-Bains, sur la place Pestalozzi.

En voiture :
Autoroute A1, sortie Yverdon-les-Bains-Sud, suivre « centre-ville ». Parking payant à la rue Pestalozzi, au pied du mur sud du Château ou sur la place d'Armes, devant la gare.

Dans le musée, un ascenseur facilite l'accès aux personnes à mobilité réduite.

Horaires

Mardi-dimanche et jours fériés : 11h00 – 18h00
25 décembre et 1er janvier : fermé
Ouverture sur demande pour les écoles tous les jours, dès 9h30, sur réservation uniquement, supplément de CHF 50.- (offert dans le cadre d'une visite guidée)

Tarifs Visite libre

Entrée enfant (6 à 16 ans) :	CHF 8.-
Entrée étudiant/AVS/AI :	CHF 10.-
Entrée adulte (dès 16 ans) :	CHF 12.-

Tarif de groupe (dès 10 personnes) : CHF 1.- de réduction par personne (*un accompagnant gratuit pour 10 élèves*).

Tarifs Visite guidée

Écoles primaires et secondaires :	CHF 190.-
Écoles post-obligatoires :	CHF 270.-
Écoles primaires et secondaires d'Yverdon-les-Bains :	CHF 70.-
Écoles post-obligatoires d'Yverdon-les-Bains :	CHF 150.-

Ce forfait comprend entrées, visite guidée et ouverture sur demande. Nous pouvons accueillir jusqu'à 25 participants par groupe.

Bon à savoir

Toutes les classes, en visite guidée ou en visite libre, doivent s'inscrire sur notre site :
http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/visites-ecoles.
Un vestiaire (non surveillé) est à votre disposition à l'accueil du musée. Il n'est pas autorisé d'entrer dans l'espace muséal avec un sac à dos.
Pour des raisons de sécurité des personnes et des œuvres exposées, ainsi que pour assurer une qualité de visite à tous les visiteurs du musée, nous remercions les enseignants d'accompagner leurs élèves tout au long de la visite.

Dossier pédagogique

Le présent document est destiné aux enseignants qui souhaitent travailler en classe des sujets abordés dans l'exposition en préparation à leur visite ou en prolongation de celle-ci. Il leur permet également de guider leur classe dans le musée de manière éclairée.
Un « carnet d'activités » pour les élèves est également disponible, à télécharger sur le site internet du musée :
http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/dossiers-pedagogiques/

Visite interactive numérique

Résoudre plein d'énigmes et accomplir autant de missions, tout en parcourant l'exposition ? C'est possible avec Geologix ! Demandez votre tablette ou téléchargez l'application ! Pour les classes, nous pouvons mettre à disposition une tablette pour deux élèves.
• Âge recommandé : dès 8 ans
• Durée : 1h30 environ
• Langues : Français | Allemand | Anglais
• Gratuit, hors entrée

Visites guidées

Nos guides-animateurs proposent des visites guidées adaptées à l'âge des participants.
• Durée : 1h00 à 1h30
• Participants : max. 25 participants par groupe
• Langues : Français | Allemand | Anglais
Réservation obligatoire sur
http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/visites-ecoles

Ateliers pour les classes

Invitez votre classe à découvrir un auteur phare de la science-fiction. Pour s'initier à l'univers de H.P. Lovecraft ou de Jules Verne par le jeu et l'écriture créative.
• Durée : 2 x 45 minutes
• Participants : max. 25 participants
• Langue : Français
Réservation obligatoire sur
http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/visites-ecoles

L’expo en quelques mots

Ces moments emblématiques où Clark Kent entre dans une cabine téléphonique pour en ressortir en Superman, où Wonder Woman tournoie sur elle-même jusqu’à apparaître coiffée de sa tiare et vêtue de son mythique short étoilé, où le jeune Peter Parker se faufile dans une ruelle de Manhattan pour sortir une cagoule de son sac d’écolier et devenir l’homme araignée… Vous l’aurez deviné, les super-héros sont à l’honneur à la Maison d’Ailleurs ! Et avec ce titre programmatique, nous vous souhaitons, à vous, ainsi qu’à vos élèves, de ressortir transformés par les découvertes que vous vous apprêtez à faire en vous plongeant dans l’histoire de ces personnages qui traversent le temps, les continents et se déclinent de case en case, depuis leur apparition dans les *comic books* des années 1930, jusqu’à leurs adaptations plus récentes sur nos petits et grands écrans.

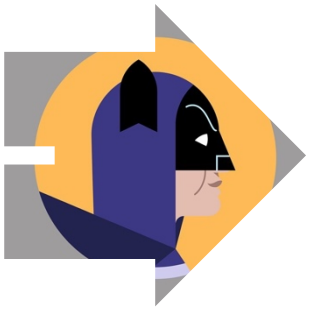
Comme souvent à la Maison d’Ailleurs, nous croisons les disciplines et présentons des objets très divers qui dialoguent les uns avec les autres. Les nombreux *comic books* issus des réserves du musée viennent à la rencontre des trésors de la collection de Jean-Michel Ferragatti, spécialiste de la bande dessinée américaine et co-commissaire de l’exposition. Ces objets rares témoignent de l’arrivée de Superman et compagnie en France, dans un contexte politique bien particulier, en pleine Seconde Guerre mondiale. Transposés dans la culture européenne, ces personnages hauts en couleur bousculent les habitudes éditoriales et provoquent les foudres de la censure. Mais une fois implantés, pas moyen de les détrôner. De phénomène de mode à genre bien établi, ces figures populaires font désormais partie de notre vocabulaire. Aux mains des onze artistes invités à rejoindre l’exposition, ces icônes de l’industrie culturelle se réinventent de manière étonnante. Mention spéciale à Mr. Garcin, artiste collagiste à qui nous devons l’affiche de « Transformations ! », et dont les œuvres sont de véritables feux d’artifice qui ne manqueront pas de retenir votre attention.

Cet artiste français découpe dans les pages des bandes dessinées américaines mille images d’un même personnage qui s’imbriquent pour former le portrait kaléidoscopique de lui-même, témoignant de son évolution à travers le temps. Cette mise en abîme vertigineuse a le mérite de nous ramener à la source : le *comics* (et non pas les petits et grands écrans où vos élèves auront probablement fait la connaissance des super-héros). Ces mosaïques bigarrées nous permettent d’apprécier la matérialité de ces bandes dessinées : le grain du papier, les défauts d’impression, les couleurs en pointillé, la titraille, les onomatopées…

On trouvera bien des messages cachés dans ces gigantesques trompe-l’œil qui méritent d’être observés à la loupe ; loupe que l’on sortira également pour repérer les différences entre l’original et la version maquillée d’une même bande dessinée passée au crible de la censure, ou encore pour découvrir les similitudes déconcertantes entre les personnages des romans-feuilletons français du XIXème siècle et les vedettes de Marvel ou DC Comics.

Si les super-héros font partie du vocabulaire de vos élèves, cette exposition est l'occasion d'en étudier avec eux la syntaxe, voire de l'élever à l'art de la rhétorique. Nombreuses sont les figures de style que nous dessinent ces héros aux collants moulants : leurs super-pouvoirs sont les hyperboles d'un désir de toute puissance ; leurs costumes, les métaphores de leurs états d'âme ; leurs aventures laissent une sensation de déjà-vu, comme dans une mise en abîme, pour reprendre ce trope cher à Mr. Garcin… Alors à quoi cela rime-t-il ? À force d'être vus et revus, les super-héros ne sont-ils plus que clichés et lieux communs ? Peut-on encore trouver dans un sujet qui nous est si familier quelque chose d'extraordinaire ? Peut-on créer à partir de ce vocabulaire devenu trivial un langage nouveau ? Un super-langage ? Au mieux, un langage commun ? Loin de prétendre à l'exhaustivité ou à la précision d'un dictionnaire, nous espérons que le présent document pourra du moins vous servir comme guide de conversation ! Bonne visite !

Les artistes



Salvador Anguiano (Mexique)

Pour célébrer les septante-cinq ans de la création de Batman, le designer Salvador Anguiano en dresse septante-cinq portraits qui témoignent de l'évolution graphique du personnage à travers les *comic books*, les dessins animés, séries télé ou encore les jeux vidéo.

behance.net/salvador

Travis Durden (France)

Spécialiste de l'art antique formé à l'école du Louvre et fan de culture pop, Travis Durden allie ses sources d'inspiration. Alchimiste de procédés numériques, il créé une mythologie moderne qui se fait chair, ou plutôt marbre…

travisdurden.com

Zoran Cardula (Macédoine)

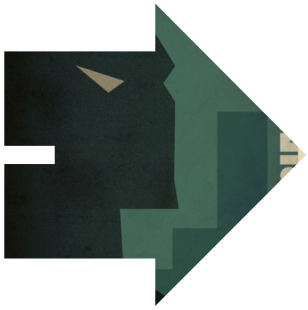
Fusions d'affiches de propagande soviétiques et de figures emblématiques des *comic books* américains, les créations de Zoran Cardula vous invitent à la conquête d'un ailleurs utopique. Parés au lancement ?

behance.net/Cardula

Andreas Englund (Suède)

Les huiles hyperréalistes d'Andreas Englund retracent les péripéties quotidiennes de Heimlich, un super-héros fainéant qui tord le cou aux stéréotypes. Avec son costume peint à même la peau, il assume ses penchants et son ventre bedonnant.

andreasenglund.com



Lewis Forde (Royaume-Uni)

Avec ces aplats de couleurs, à la manière des *comic books* d'antan, les compositions minimalistes de Lewis Forde synthétisent l'essence graphique des super-héros. Telles les cartes d'un tarot, tous les atouts sont dans son jeu.

behance.net/lfdesigns

Mr Garcin (France)

Véritables feux d'artifice, les collages de Mr Garcin vous en mettront plein la vue ! Mille personnages s'imbriquent pour former un portrait kaléidoscopique, témoignage de la transformation des icônes de la pop culture à travers les âges.

mrgarcin.com

Richard Tran (France)

Faussaire du vintage, Richard Tran revisite avec nostalgie l'art de l'affiche sérigraphiée à la trame en pointillés. Ses posters alternatifs pleurent un temps révolu, un âge d'or, une gloire passée, dont les héros se languissent avec mélancolie.

behance.net/richard-tran

Adrian Tranquilli (Italie)

S'apprête-t-il à rendre l'âme, ce chevalier à genoux dont l'insigne paraît saigner ? Pourra-t-il renaître de ses cendres ? La statue à échelle humaine d'Adrian Tranquilli se montre précisément ainsi, dans sa dimension humaine : vulnérable et fragile.

adriantranquilli.com

Justin Van Genderen (États-Unis)

Les passagers à destination de Metropolis ou Gotham City ne manqueront pas de remarquer les images de carte postale que Justin Van Genderen rapporte de ces lieux imaginaires. Vue sur la skyline, à travers le prisme des univers de fiction de leurs gardiens respectifs.

justinvg.myportfolio.com

Sam Van Olffen (France)

Androïdes, chevaux mécaniques et machines à vapeur peuplent les créations retro-futuristes de Sam Van Olffen. Les ingrédients de son imaginaire « steampunk » feront recette dans la constitution de l'archétype super-héroïque.

samvanolffen.com

Cihan Ünalan (Turquie)

Hommage aux idoles de son enfance, l'objectif du photographe Cihan Ünalan peut tout juste attraper l'ourlet d'une cape satinée à l'instant où le héros prend son envol, aussi fascinant qu'insaisissable.

cihanunalan.com

Première approche

L'ADN du super-héros

La première question à poser en classe à vos élèves est peut-être tout simplement : qu'est-ce qu'un super-héros ? Nous parlons bien de personnages de fiction, facilement reconnaissables, car ils répondent à des critères bien précis : ce sont des archétypes.

Le super-héros est d'abord un héros : une personnalité d'exception, au centre d'un récit d'aventures. Comme leurs prédécesseurs antiques, les super-héros sont à mi-chemin entre les hommes et les dieux. On relate leurs exploits surhumains, leurs capacités physiques ou intellectuelles hors du commun ; ces particularités étant souvent, mais pas toujours, des super-pouvoirs.

Selon une définition communément admise, un super-héros possède au moins deux des caractéristiques suivantes :

- Il a des capacités extraordinaires comme une force physique surhumaine, une rapidité incroyable, une résistance à la douleur impressionnante, voire même, l'immortalité… Ces propriétés, qui font de lui un personnage exceptionnel, sont appelées « super-pouvoirs ».
- Il vit sous une double identité : celle d'une personne ordinaire, avec un travail, une famille, les dilemmes du quotidien ; et celle de super-héros. Dans la plupart des cas, la première sert de couverture à la seconde, Un lien analogique oppose les deux identités du super-héros. Par exemple, son « alias » humain présente des tares surcompensées par son identité super-héroïque.
- Quand il effectue des actes héroïques, il porte un costume distinctif. Les super-héros étant avant tout des personnages de bandes dessinées, leur apparence constitue leur essence même. Le costume est un révélateur, un concentré symbolique des valeurs et des caractéristiques qui le définissent.
- Le super-héros se distingue également par ses valeurs morales, son altruisme, son sens de la justice et sa bienveillance. Il vient en aide aux personnes en danger.

Les super-pouvoirs sont généralement attachés au héros lui-même, mais pas toujours : pour Iron Man, ses super-pouvoirs sont liés à son armure, Batman n'a pas de super-pouvoirs, mais un super-équipement. Ils peuvent être physiques (force, agilité, vitesse, ouïe, vue) ou psychiques (télékinésie, télépathie, invisibilité…). Leurs origines sont diverses, mais on notera qu'ils font souvent référence au règne animal. À noter également que chaque super-héros a un point faible, sinon, ce serait trop facile, et il n'y aurait pas d'histoire…

Fiches d'identité

Il existe pléthore de personnages dans l'univers des super-héros. Le catalogue de DC Comics et de Marvel, les deux éditeurs qui dominent le marché des *comic books*, n'en comptent pas moins de 10'000. Nous vous proposons ici quelques fiches d'identité qui pourront servir de repères. Les super-héros obéissent à la logique de la *star system* ! Nous vous encourageons à faire également la connaissance de super-héros et de super-héroïnes moins connus, parfois oubliés, que vous rencontrerez dans l'exposition ; et bien sûr, à en créer de nouveaux avec vos élèves, à l'image d'univers qu'ils inventeront au gré de leur fantaisie.

Vous trouverez un jeu complet de fiches d'identité dans le carnet des élèves, à télécharger séparément.

Lexique des *comic books*

Quelques définitions pour plonger dans l'univers de la bande dessinée américaine et des subtiles nuances que le neuvième art présente d'une sphère culturelle à l'autre. Les différentes traditions éditoriales pourront être appréciées dans l'exposition, où versions originales et traductions sont présentées côte à côte. Vous y trouverez les objets suivants :

PULP
Des magazines très populaires aux USA jusqu'en 1930. On y publie, en feuilletons, des récits fantastiques ou policiers, des westerns…

COMIC STRIP
Littéralement, « bande rigolote ». Ces bandes dessinées de quelques cases paraissent dans la presse.

LES DAILY STRIPS
paraissaient dans les quotidiens, en noir-blanc et
LES SUNDAY STRIPS
le dimanche, en couleur et sur une pleine page !

COMIC BOOK *ou* **COMICS**
En français on utilise ce terme pour désigner les BD américaines. Ces petits cahiers à la couverture souple paraissent tous les mois.

FUMETTI
Bande dessinées italiennes au format horizontal.

GRAPHIC NOVEL
Bandes dessinées plus longues qui se rapprochent de la tradition européenne de l'album. Ce sont des récits autonomes doublés d'un projet artistique ambitieux.

Dessine-moi un *comics* !

La création d'une bande dessinée est un processus collaboratif. Pour les *comic books* américains, on peut carrément parler de chaîne de production. Par convention, on crédite toujours le SCÉNARISTE, puis le DESSINATEUR ; ensemble, ils créent le « storyboard », scénario mis en cases. Viennent ensuite un ENCREUR, qui va donner de la profondeur au dessin, puis un COLORISTE, qui va ajouter les couleurs et, enfin, un LETTREUR, qui va écrire le texte dans les bulles. C'est toute une chaîne de métiers qui prépare la PLANCHE originale, qui sera ensuite reproduite pour créer la bande dessinée imprimée, puis reliée industriellement. Il faut ajouter que dans les *comics*, la COUVERTURE est très souvent réalisée par un autre artiste (*cover artist*).

CALQUES

On travaille avec des calques transparents ce qui permet de superposer les différentes étapes du dessin.

Quelques repères pour visiter l'exposition

Aux origines du super-héros

SALLE 1

Proto-héros et précurseurs

Les super-héros ont une histoire, dont nous pouvons retracer la généalogie. Tels que nous les connaissons aujourd'hui, ces personnages sont les héritiers des héros des romans populaires du XIXème siècle. Parmi les « ingrédients » qui composent cette nouvelle sorte de personnages, nés dans les bandes dessinées américaines des années 1930, on peut clairement distinguer quatre figures-types :

- Le justicier masqué — comme Robin des Bois, Zorro ou le comte de Montecristo.
- L'homme sauvage, proche de la nature — comme Tarzan.
- L'explorateur des mondes inconnus — comme Flash Gordon ou Buck Rodgers.
- Le détective — comme Sherlock Holmes.

Laboratoire

La transformation des super-héros a souvent lieu lors d'une expérience scientifique qui tourne mal ou lors d'un incident dans un laboratoire. Spider-Man, est mordu accidentellement par une araignée radioactive qui lui transmet la propriété d'adhérer aux parois. L''Incroyable Hulk est exposé à des rayons gammas qui opèrent contre son gré une métamorphose patibulaire à chaque saute d'humeur. Le contexte peudo-scientifique de ces histoires les placent sous l'égide de la science-fiction. Le super-héros est un mutant : un humain transformé.

Diffusés massivement sous forme de feuilletons dans la presse européenne et américaine, ces romans populaires imprègnent fortement l'imaginaire occidental. Aux *dime novels* (romans à dix sous) succèdent, dans les années 1930, les *pulp magazines*, des publications périodiques et peu onéreuses composées de plusieurs récits d'un même genre (science-fiction, western, romance, horreur.) La présence d'un héros charismatique sur la couverture contribue à fidéliser un public friand d'aventures, qui attend avec impatience le prochain numéro.

Doc Savage compte parmi les plus populaires. Ce médecin aventurier surnommé l'homme de bronze, se distingue par sa force et son intelligence. Influence majeure dans la création de Superman et de Batman, c'est une référence incontournable de la culture populaire américaine. *Flash Gordon* mérite aussi d'être cité comme précurseur des super-héros et de la bande dessinée américaine.

SALLE 1

Un air de famille

Outre les archétypes identifiés plus haut, des similitudes esthétiques permettent d'établir un lien de filiation entre les personnages des romans populaires français, tels que Fantômas ou Fascinax, et les premiers héros masqués des *comic books*, comme The Clock, mystérieux gentleman cambrioleur à la Arsène Lupin, que l'on voit porter un voile de soie sur le visage. Mise à part Superman qui inverse le processus en chaussant ses lunettes pour devenir Clark Kent, pratiquement tous les super-héros porteront un masque, qu'il s'agisse d'un loup, comme celui que portent Fantômas et Fascinax, d'un casque, ou d'une cagoule de catcheur.

Le masque est un élément constitutif du super-héros. Cet accessoire de théâtre s'accorde parfaitement avec la cape, héritée des romans « de cape et d'épée » qui préfigurent les univers super-héroïques. Zorro est une source d'inspiration revendiquée par les créateurs des premiers *comics*. Gentilhomme le jour, justicier la nuit, avec sa monture noire et son initiale, dont il marque chacune de ses actions, Zorro a tout d'un super-héros avant l'heure ! La tenue du justicier masqué ajoute à la prestance des chevaliers des temps modernes.

Si l'origine de leurs culottes moulantes est peut-être à chercher du côté de Tarzan, qu'en est-il de leurs collants ? Le prédécesseur de cette pièce du costume qui révèle la musculature fuselée des super-héros serait à chercher dans les arts circassiens : gymnastes, acrobates, haltérophiles, les performances mettant en scène la force virile font partie des numéros de cirque et autres « *freak shows* » en vogue au début du XXème siècle. Ces « Hercules de foire », culturistes précoces, inspirent aux dessinateurs des *comic books* les justaucorps qui soulignent l'anatomie des super-héros. Plus rapides à dessiner que le pli de vêtements compliqués, ces corps athlétiques se couvriront d'aplats de couleurs qui permettront de les distinguer au premier coup d'œil. Comme le dira Alan Moore : « seuls les super-héros peuvent s'offrir une vie en couleur ! ».

Steampunk

Dans les créations « rétrofuturistes » de Sam Van Olffen, vapeurs et fumées enveloppent de gigantesques montures mécaniques. Comme le cheval de Troie, elles cachent en leur intérieur les rouages qui mettent en mouvement les codes esthétiques d'un dix-neuvième siècle fantasmé, alliant fantastique et science-fiction. Sam Van Olffen rassemble les éléments qui ont permis l'émergence des super-héros, à commencer par les figures fortes des romans d'aventure, comme le justicier masqué. Sa version du portrait équestre de Napoléon n'est pas sans évoquer la pose de Zorro brandissant son épée pour signer d'un Z ses aventures.

Observez avec vos élèves les couvertures des magazines exposés pour y repérer ce qui constituera le super-héros.

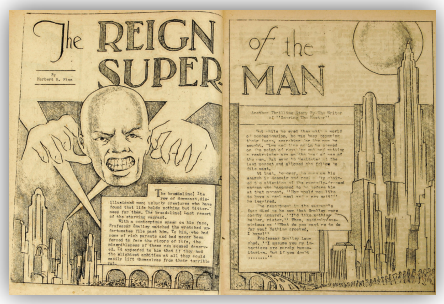
La naissance du super-héros

SALLE 2

Genèse d'un genre nouveau

Superman est le super-héros par excellence. Sa première apparition dans *Action Comics*, en 1938, inaugure le genre super-héroïque. Son succès est immédiat. Personnage essentiel, voire archétype du super-héros, il définit les conventions du genre. C'est avec la naissance de Superman que se forge le terme de « super-héros ».

Son règne n'est pas de ce monde



Le fanzine « Science-fiction », crée par Siegel et Shuster dans leur adolescence, esquisse un personnage inquiétant. Leur première version de Superman est celle d'un méchant télépathe chauve qui rêve de dominer le monde ! Ce n'est qu'en 1934 qu'ils renversent le personnage et lui donnent le beau rôle ainsi qu'une origine extraterrestre. Le premier Superman était en fait le creuset d'un Lex Luthor…

Né en 1930 de l'imagination de deux adolescents américains, Jerry Siegel et Joe Shuster, Superman apparaît pour la première fois dans leur fanzine. Sous la plume et le pinceau de ces deux fils d'immigrés juifs originaires d'Europe de l'Est, le personnage sera remanié avec persistance jusqu'à épouser les contours qu'on lui connaît aujourd'hui. Après avoir essuyé plus d'un refus, des éditeurs acceptent enfin de publier la bande dessinée dans un nouveau magazine de *comics*. Contre un piège légendaire de 130 dollars, Siegel et Shuster publient leur première histoire et obtiennent même d'illustrer la couverture, mais ils renoncent à leurs droits d'auteurs… Le succès de leur héros est immédiat et éclipse tous les autres personnages du magazine.

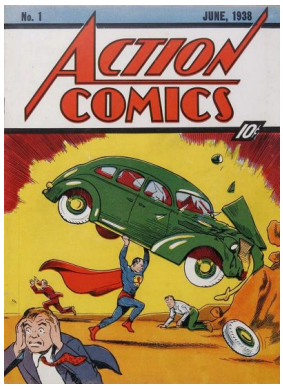
Un héros venu d'ailleurs

Est-il besoin de présenter Superman ? Orphelin de la planète Krypton, envoyé dans une navette spatiale sur Terre, tel un Moïse venu de l'espace, il est recueilli par les Kent, une famille américaine modèle. Arrivé à l'âge adulte, il apprend la vérité sur ses origines et reçoit le costume rouge et bleu dans lequel il était bordé à son arrivée sur Terre, avec la mission de sauver l'humanité. Il découvre alors l'ampleur de ses pouvoirs : il est capable de voler à une vitesse supersonique, sa force herculéenne lui permet de soulever sans peine des véhicules, son souffle glacial peut geler ses ennemis… Mais c'est sous le couvert de son alter-ego terrestre, Clark Kent, qu'il monte à la capitale, Metropolis, pour y devenir reporter au Daily Planet, où il rencontrera Loïs Lane, son éternelle fiancée. Maladroit à la ville, il devient l'homme d'acier dès que le danger menace. Cependant, il a un talon d'Achille : la kryptonite, une roche radioactive provenant de sa planète natale, maniée à dessein par son ennemi juré, Lex Luthor.

Le caractère sacré du super-héros ressort aisément des similitudes qu'il entretient avec des figures bibliques comme Moïse ou le Christ. Sa lutte contre le mal fait de lui une

figure céleste, un guide pour l'humanité. Superman représente l'espoir. L'éditeur DC Comics ira jusqu'à tuer son héros vedette en 1992, sacrifié dans le numéro 75 de son magazine éponyme, pour être ressuscité un an plus tard, provoquant ainsi un véritable buzz médiatique.

La Bible en couleurs



Les enfants qui ont tenu ce *comic book* entre leurs mains en juin 1938 ont pu s'étonner, non seulement de voir un homme soulever une Studebaker à mains nues, mais aussi de voir une voiture verte ! Les *comics* inaugurent un monde en couleurs ! À l'origine vendu dix cents, le premier numéro d'*Action Comics* est aujourd'hui considéré comme un objet culte. Sa valeur sur le marché a atteint jusqu'à trois millions de dollars.

Un phénomène planétaire

Une année à peine après sa première parution aux États-Unis, Superman traverse l'Atlantique. C'est le « Journal de Spirou », publication destinée à la jeunesse, qui, le premier, traduit ses aventures en français, sous le nom de « Marc, Hercule Moderne ». Superman sera également rebaptisé Yordi, ou encore François. L'entrée en guerre contre l'Allemagne, puis l'occupation nazie en juin 1940, vont compromettre les exploits de l'homme d'acier en France. On publie toutefois ses aventures en zone libre, à Lyon, qui deviendra, durant l'après-guerre, le centre des traductions françaises de *comics*. Certaines rééditions des *comic strips* de Superman, comme « L'Évadé de Krypton », paraissent dans des cahiers au format horizontal, à l'italienne, et présentent également Superman sous d'autres noms, comme « Le Fantôme » ou « Le Surhomme ». Que ce soit pour des raisons de censure ou des besoins éditoriaux, on pourra observer que les *strips* sont « maquillés » : on modifie non seulement le texte, mais aussi le dessin, de façon à faire correspondre les cases des bandes dessinées aux formats des publications françaises, en prenant beaucoup de libertés quant à la bande dessinée originale. Le « S » qui se dessine de plus en plus distinctement sur la poitrine du héros ne fait pas encore office de logo, comme c'est le cas de nos jours, Superman étant devenu l'une des franchises les plus lucratives de l'industrie du divertissement.

Ascension

Rendant hommage au héros de son enfance, le photographe turc Cihan Ünalan se sert de jouets pour créer ces images pieuses, où la figure aussi fascinante qu'insaisissable de Superman échappe à l'objectif, qui peut tout juste attraper l'ourlet de sa cape satinée à l'instant où le héros prend son envol…

Comparez avec vos élèves les différentes versions de Superman dans les premières traductions françaises.

Du super-héros à l'antihéros

SALLE 3

Le plus sombre : Batman

On aurait tort de résumer les super-héros à des personnages lisses qui luttent contre des méchants dans un scénario manichéen et simpliste. Créé en 1939 par Bob Kane et Bill Finger, Batman est réputé pour être un super-héros sombre, ou du moins celui dont la part obscure a été la plus travaillée par les scénaristes et les dessinateurs.

Placé sous l'égide d'un animal-totem nocturne et mystérieux, l'homme chauve-souris n'a pourtant aucun pouvoir magique. Si son costume lui est inspiré par les cauchemars de son enfance, toute sa force réside dans ses compétences de détective et sa maîtrise des arts martiaux. Dans son repère secret, la Batcave, il développe une technologie de pointe et des gadgets ultrasophistiqués, qui lui permettent de déjouer les plans des gangsters qui infestent Gotham City. Habité par une soif de vengeance, ce héros solitaire s'est entouré de quelques alliés : Robin, son jeune acolyte, Alfred Pennyworth, son majordome et le commissaire Gordon, avec qui il collabore, un peu à la manière d'un Sherlock Holmes à la rescousse de Scotland Yard. La police ignore bien sûr la véritable identité de ce justicier hors-la-loi, qui n'est autre que le bienfaiteur de la ville, Bruce Wayne, un gentleman oisif et fortuné.

Après huitante ans d'existence, ce personnage continue de fasciner avec sa cape qui se déploie tel le rideau moiré d'un théâtre. Si les premières esquisses de Bob Kane dessinaient une silhouette aux ailes noires et aux collants rouges, sur la suggestion du scénariste Bill Finger, on habille finalement le héros d'une cape aux extrémités pointures et d'un costume allant du gris clair au bleu nuit. Cette « versatilité chromatique » accompagne Batman tout au long de son évolution. Dès 1940, les traductions françaises le rebaptisent, « Le Masque Rouge ». Elles paraissent dans la presse, en noir et blanc, puis en duotone, et les éditeurs, qui en reçoivent les dessins au trait, les colorisent au gré de leur fantaisie. Dans les années 1960, une série télévisée kitchissime va relancer la popularité du personnage, le tirant du côté de l'humour potache dans un univers aux couleurs psychédéliques. Depuis les années 1980, les artistes de bande dessinée explorent la noirceur du personnage jusque dans ses excès de violence, comme en témoignent les nombreuses couvertures de *comics* qui font la part belle à l'encre de Chine.

Metropolis vs Gotham City

Si New York est le berceau des justiciers masqués, Gotham en est la version nocturne, à l'opposé de Metropolis, sa jumelle solaire. L'univers de Batman se décline au crépuscule. En témoigne la skyline imaginée par Justin Van Genderen, toute en nuances de gris. L'Empire State Building y fend la lune argentée. Aussi discret que la gargouille d'une cathédrale, le protecteur de Gotham City veille du haut de la tour. Les super-héros sont les anges gardiens d'une mégalopole infestée de gangsters. Gratte-ciels, gyrophares et fumées de bouches d'égout sont les décors de leurs aventures.

SALLE 3

Antagonistes et super-vilains : Le Joker

Il n'y a pas de héros sans adversaire. Le « super-vilain » est l'archétype du « méchant » des *comic books*. Très peu de choses le différencient du super-héros, si ce n'est l'intention : ses super-pouvoirs sont utilisés à des fins égoïstes, voire servent sa mégalomanie, qui fait de lui un tyran, rappelant par certains traits les dictateurs du XXème siècle.

Le terme « super-vilain », à traduire en français comme « canaille » ou « scélérat », a une connotation presque enfantine. Déjà présent dans le théâtre élisabéthain, ce personnage-type peut prendre une dimension anecdotique et disparaître après un ou deux numéros du *comics* ou, au contraire, occuper avec persistance la place d'un ennemi juré, d'un alter-ego d'égale importance à celle du protagoniste. C'est le cas du Joker, qui, dans son évolution, oscille entre le génie du crime et le « trickster », un farceur dont les tours se retournent contre lui-même.

Crée en 1940, pour le premier numéro du *comics* de Batman, ce personnage haut en couleur, dont le costume vert et violet ainsi que le visage clownesque contrastent avec celui de son rival masqué, est d'emblée présenté comme un maître du crime à l'humour sadique. Les scénaristes l'auraient fait disparaître après sa première aventure, mais les éditeurs insistent pour garder ce personnage dont le sourire carnassier est la marque de fabrique. Trop malsain pour passer la censure du Comics Code, il sera rendu ridicule à partir des années 1950, où on le représente comme un personnage burlesque, amateur de farces et attrapes. Mais ce n'est que pour revenir en force, comme une figure incontournable de la bande dessinée moderne et de la culture populaire.

Antéchrist

L'artiste Travis Durden sévit sous pseudonyme : on ne connaît pas sa véritable identité. Il aime poser des charades, comme avec ce dyptique parodique du Salvator Mundi, où l'on reconnaît l'acteur Heath Ledger, qui incarne un Joker aussi inquiétant que nuisible dans *The Dark Knight,* film de Christopher Nolan. À ses côtés, sa petite amie et complice, Harley Quinn, ancienne psychiatre à l'hôpital d'Arkham, « convertie » à la folie de son amant, véritable agent du chaos.

La question de ses origines reste une énigme aussi insoluble que celle de l'origine du mal lui-même… Selon les versions, il serait le meurtrier des parents de Bruce Wayne, le transformant ainsi en Batman. Or, Batman « créé » son meilleur ennemi, en faisant chuter un criminel qu'il poursuit dans une cuve d'acide, le transformant à jamais en Joker. Alors, comme dans le paradoxe de l'œuf ou de la poule, lequel des deux est apparu le premier ? Joker ! Comme la carte du tarot duquel il est tiré, nous esquivons cette question. Cet arc narratif est exploité à bien des reprises, notamment dans les versions récentes du *comics* ainsi que ses interprétations cinématographiques.

Comics et propagande

SALLE 4

Super-alliés

On s'étonnera peut-être de trouver parmi les premiers super-vilains de l'histoire des *comic books* des personnages historiques bien réels : Daredevil gifle Hitler, Superman s'engage comme parachutiste pour le Débarquement, et Captain America fait des éclats avec son crochet droit ! Les Forces de l'Axe sont mises KO par les super-héros avant même que les États-Unis n'entrent en guerre.

Si la fiction préfigure ici la réalité, il faut souligner que de nombreux pionniers de la bande dessinée américaine de la fin des années 1930 sont d'origine juive, comme c'est le cas des créateurs de Captain America, Joe Simon et Jack Kirby. Choqués par la persécution des Juifs sous le Troisième Reich, la politique expansionniste des nazis en Europe et les sympathisants nazis aux États-Unis, leur personnage porte un message politique. Captain America est l'un des plus anciens super-héros des éditions Marvel. Vêtu aux couleurs de l'Amérique et armé d'un bouclier indestructible, ce super-soldat à l'endurance indéfectible est conçu comme le symbole de l'ère patriotique des *comics*. C'est une figure de propagande nationaliste.

Largement diffusés par la presse, les *comic strips* ont le pouvoir de faire pénétrer des idées dans les masses. Les *comic books* de Captain America seront distribués aux G.I. sur le front. La dimension idéologique des super-héros est indéniable : afin de maintenir le moral des troupes, ils sont de plus en plus de personnages à rejoindre les rangs. Ils encouragent également la population à participer à l'effort de guerre. Superman, Batman et compagnie s'unissent pour vendre des titres de créance qui servent à renflouer les caisses de l'armée. Les super-héros se mettent au service de la nation, pour apporter motivation et espoir.

Très populaire jusque dans les années 1950, Captain America tombe en désuétude. Il ne revient sur les pages des *comics* qu'en 1964, remis au goût du jour. Son nouveau cheval de bataille : les rouges. Tout comme Iron Man, les super-héros lutteront de façon déguisée contre le communisme.

Étoile rouge

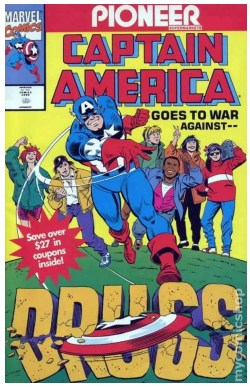
Inspiré par l'imagerie socialiste dans laquelle il a été bercé, Zoran Cardula croise les références. Sur ces affiches soviétiques, jadis puissants outils de propagande, les icônes de la culture américaine remplacent Youri Gagarine, les jeunes pionniers et même Lénine. Les slogans, tels des cris de ralliement, appellent à la conquête du cosmos dans un mouvement énergique. Iron Man propulsé dans l'espace comme une fusée avec son armure rouge et or en devient le parfait ambassadeur. Ironique destinée pour un super-héros américain créé en pleine Guerre Froide…

SALLE 4

Pour la bonne cause

Dans les années 1970, la lutte contre la drogue est une priorité du gouvernement Nixon. C'est à la demande du département de la santé et de l'éducation que Stan Lee, scénariste star des édition Marvel, crée un numéro spécial de Spider-Man, le plus populaire des super-héros, pour dépeindre les effets nocifs de la drogue. Malgré la désapprobation du comité de censure, qui interdit de représenter des substances illicites même pour les condamner, DC Comics emboîte le pas quelques mois plus tard. La prise de position des éditeurs a conduit à la révision du code d'autocensure. Depuis, les *comic books* lèvent le voile sur un sujet toujours d'actualité et s'engagent pour la prévention des addictions.

Levée de boucliers



Même Captain America brise le tabou avec son bouclier. Les super-héros s'engagent désormais pour des causes proches des problèmes de leur jeune lectorat, comme la lutte anti-drogues.

Observez avec vos élèves les éléments qui situent les super-héros dans le contexte de la Seconde Guerre Mondiale.

Discutez avec vos élèves des causes actuelles pour lesquelles les super-héros pourraient s'engager.

Imaginez avec vos élèves une uchronie : et si Superman était né dans un autre pays, comment se déroulerait son histoire ? Qui seraient les super-vilains ?

Les super-héros contre la censure

SALLE 5

Le Comics Code

Dès leurs débuts, les *comic books* suscitent la méfiance et les critiques, notamment de la part des associations de parents, inquiétés de voir leur progéniture le nez plongé dans les bandes dessinées. L'essai du psychiatre américain Fredric Werthman, *The Seduction of the Innocent,* paru en 1954, attribue la cause de la délinquance juvénile à leur influence néfaste. Il y souligne notamment la représentation de la violence, de la drogue et du sexe. Son livre connaît un certain retentissement médiatique et retient également l'attention des associations parentales et des autorités politiques.

Sous le sceau de la censure

Comme tout média novateur destiné à la jeunesse, les *comic books* feront l'objet de nombreuses critiques, du fait de leur soi-disant caractère érotisant ou par leur aspect considéré comme excessivement violent. Aux USA, les éditeurs s'autocensurent, sur le modèle du Code Hayes, déjà pratiqué pour le cinéma. Dès 1954, seules les bandes dessinées conformes au code moral instauré par le comité de censure seront marquées du sceau « ACCA ».

Craignant la mise en place d'une législation de censure gouvernementale, les principaux éditeurs créent alors un organisme, la Comics Code Authority, chargé de définir et d'appliquer un ensemble de règles à même de garantir un contenu approprié pour le jeune lectorat. Ce code d'autocensure est instauré en 1954 par l'Association américaine des Comics Magazines et adopté par la majorité des éditeurs. Pour obtenir le sceau certifiant l'approbation du comité, les *comics* doivent bannir :

- Toute représentation de violence excessive et de sexualité.
- Les personnages traditionnels de la littérature d'horreur (vampires, loup-garous, goules et zombies).
- Les publicités pour le tabac, l'alcool, les armes, les posters de pin-ups.
- La moquerie ou les attaques envers tout groupe racial ou religieux.
- Les figures d'autorité ne doivent pas être ridiculisées.
- Le bien doit toujours triompher du mal.

De nombreux marchands de journaux refusent de mettre en vente des publications non approuvées, ce qui conduira à la faillite de plusieurs maisons d'édition. La variété de la production des *comics* diminue considérablement après l'instauration du code : les éditeurs ne se risquent plus à publier autre chose que des histoires directement destinées aux enfants. Il faudra attendre les années 1960 pour que paraissent les *comics underground* qui bravent les interdits du Code et que revienne en force le genre super-héroïque avec le succès de nouveaux personnages, comme Spider-Man ou les Fantastic Four, créés par Stan Lee pour Marvel Comics. Le Comics Code évolue avec les mœurs, mais ne sera abandonné qu'en 2001.

SALLE 5

La censure en France

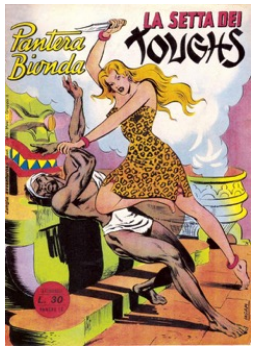
Au sortir de la guerre, les super-héros écopent d'une double pénalité pour entrer en France : en tant que produit d'importation américaine, ils s'attirent les foudres des partis de gauche, qui luttent contre une américanisation de la culture ; et par leur côté trop fantaisiste, ils déplaisent aux partis traditionnalistes catholiques, qui cherchent à inculquer des valeurs morales aux jeunes désœuvrés. La loi du 16 juillet 1949 instaure une censure d'état dans le but de réglementer les publications destinées à la jeunesse. La bande dessinée va particulièrement en souffrir.

Pour pallier la censure, les éditeurs français de *comics* américains créent des ateliers de retouches où, d'un coup de crayon, les décolletés des héroïnes se transforment en cols roulés. Les vignettes sont découpées une à une, puis réassemblées de façon à former une nouvelle bande dessinée. Les super-héros tombent le masque, considéré comme vil et pernicieux. Ainsi, Zorro, de même que Flash ou Batman, iront à visage découvert. Tarzan est interdit, car considéré comme trop proche des singes.

Les éditions LUG sont les seules qui s'aventurent à traduire les *comics* des super-héros Marvel en vogue aux États-Unis. Spider-Man et les Quatre Fantastiques sont présentés aux jeunes français dans le magazine *Fantask*, en 1968. La commission de censure considérant ces récits comme « une science-fiction terrifiante, des combats de monstres traumatisants, des récits au climat angoissant assortis de dessins aux couleurs violentes »[1] a estimé qu'ils étaient néfastes à la sensibilité juvénile. La publication du magazine est interdite. Bien que la LUG persévère, en créant deux autres revues, *Strange* et *Marvel*, qui connaissent un très grand succès auprès du public, seule une dizaine de numéros paraitront, avant d'être à nouveau la cible des censeurs, au même titre que les romans pornographiques ou les journaux satiriques.

Comparez avec vos élèves les versions originales et les versions censurées des comics exposés.

Cherchez l'erreur



Sheena, également connue comme Panthère Blonde, une enfant sauvage à la manière de Tarzan, est le titre phare du magazine américain *Jumbo Comics*. Elle est le premier personnage féminin à avoir son propre *comic book*. Cette farouche reine de la jungle combat contre chasseurs et trafiquants pour défendre la cause animale. Une fois arrivée en Europe, sa blondeur de même que son ardeur ont changé de teintes… Toute traduction est une trahison, surtout quand elle est passée au crible de la censure. Qu'on lui retire son couteau ou qu'on rallonge sa robe léopard, on la laisse sans armes face à un public étonné par l'absurdité de la scène. La starlette n'a plus qu'à aller se rhabiller…

[1] Roure, Philippe & Depelley, Jean. *Marvel 14, les super-héros contre la censure*. Metaluna Productions, 2011.

Réappropriations et détournement

SALLE 6

Super-héros « made in France »

En France, deux maisons d'édition, Artima, à Lille, et Lug, à Lyon, se spécialisent dans la bande dessinée et l'adaptation des *comics* américains. Les magazines *Meteor*, *Strange*, *Marvel*, *Mustang* ou encore *Spidey* compilent les histoires des super-héros bien connus comme Spider-Man, Les Quatre Fantastiques ou les X-Men, et y intègrent, sous l'égide de ces « stars », des super-héros « made in France ». L'élégant Photonik, créé par Ciro Tota, ou son compagnon Mikros ne pourront malheureusement jamais égaler la notoriété de leurs homologues américains. Victimes du « *star system* » qui régit le monde de l'industrie culturelle, ces héros tombés dans l'oubli méritaient leur place dans l'exposition.

On peut observer que les éditeurs français ont un rapport particulier à leurs sources. En intégrant des créations de leur cru dans les compilations des *comic books* américains afin de profiter du succès des premiers pour faire la promotion des seconds, ils s'en approprient véritablement les personnages et s'éloignent souvent de l'original pour recréer des images dans un style et des techniques qui s'en détachent considérablement. Le traitement de la couverture est particulièrement intéressant : s'il est courant dans la tradition du *comics* d'en confier le dessin à un artiste invité, différent de celui qui a réalisé la bande dessinée, les premières pages de la revue *Strange*, réalisées par le peintre Jean Frisano, donnent une interprétation très personnelle des personnages et opèrent une transformation visuelle qui les rend parfois méconnaissables.

French Touch

Le masque d'Iron Man, habituellement lisse et métallique, a proprement un visage humain sous les pinceaux de Jean Frisano, qui réalise les couvertures du magazine Strange à la peinture acrylique. La texture en relief confère un certain réalisme au personnage.

Héros de lumière

Le personnage dessiné par Ciro Tota est une version exagérée de son homologue Spider-Man. Taddeus est un adolescent complexé, orphelin et bossu, qui travaille comme photographe amateur. Accidentellement exposé aux rayons d'un luminotron, il devient Photonik, un super-héros doté de pouvoirs mentaux qui combat toute une série de super-vilains. C'est par son style qu'il révèle ses origines françaises. Elancé et élégant, l'homme lumière, est en fait new yorkais, même si dans ses aventures il survole souvent la Tour Eiffel et dépasse même le TGV !

Créez avec vos élèves de nouveaux super-héros en leur donnant une nouvelle nationalité !

SALLE 6

Nouvelles générations

Les années 1980 vont marquer un renouveau dans l'histoire des *comic books*. Pour récapituler, on distingue trois grandes périodes dans l'histoire des super-héros : le « Golden Age », l'âge d'or des années 1940, qui fige l'archétype du super-héros avec les grandes figures créées par DC Comics, comme Superman, Wonder Woman ou Batman ; le « Silver Age », ou âge d'argent, dans les années 1960, où la maison Marvel prend le relai avec l'apparition de nouveaux héros comme Spider-Man ou Les Quatre Fantastiques, crées par Stan Lee, Steve Dikto et Jack Kirby, trois grands noms dans l'histoire des *comics*. Après quelques années de déclin, une nouvelle génération de dessinateurs et de scénaristes, riches de cet héritage, parviennent à réinventer le genre : les super-héros font leur « come-back », et entament une nouvelle étape dans leur histoire, que l'on désignera comme leur « Modern Age ».

Paru en 1986, *Watchmen*, le « roman graphique » d'Alan Moore et Dave Gibbons, marque un renouveau, mais pas une coupure. Les auteurs créent des personnages originaux, tout en s'inspirant des super-héros du Golden Age tombés dans l'oubli, issus du catalogue de personnages des éditions Charleton Comics. Ils mettent justement en scène une nouvelle génération de héros qui porte un lourd héritage et doit reconquérir la confiance des humains. Loin d'être des héros lisses et bienveillants dotés de super-pouvoirs extraordinaires, les Watchmen sont des gens ordinaires, à la personnalité complexe, si ce n'est torturée : ils connaissent tour à tour la corruption, la dépression, la vieillesse…

On remarque un élément récurrent sur chacune des couvertures de la série : l'horloge qui marque le rythme des numéros de la bande dessinée et enclenche un compte à rebours. Leur destruction serait-elle inéluctable ? Le super-pouvoir absolu serait-il de pouvoir arrêter le temps ?

Régénération

Connu en France comme « Les Gardiens », le roman graphique créé en 1986 par Alan Moore et Dave Gibbons renouvelle le genre super-héroïque, tout en rendant hommage au Golden Age des *comic books*. Inspirés des personnages phares des éditions Charlton tombés dans l'oubli, comme Captain Atom qui sert de creuset à Dr Manhattan, les Watchmen évoluent dans un univers dystopique. Le compte à rebours est lancé, comme l'indique l'horloge en couverture des albums : la fin du monde est la toile de fond des aventures de ces hors-la-loi. Héritiers des erreurs de la génération précédente, les Minutemen, les super-héros sont loin d'être plébiscités par la population et leur légitimité est remise en cause, si bien qu'ils ne peuvent mener leurs activités au grand jour.

SALLE 6

L'éternel retour des super-héros

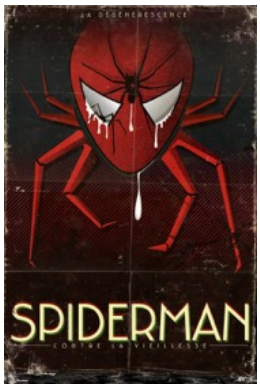
Traduits, adaptés, imités, globalisés, transposés à la radio, sur le petit et le grand écran, déclinés en jouets, voire en paquets de céréales… Mêmes postures figées, mêmes costumes usés jusqu'à la corde, les super-héros seraient-ils devenus des poncifs ? Des lieux communs qui laissent toujours comme une impression de déjà-vu ? C'est peut-être précisément pour cette raison que les artistes contemporains réinvestissent ces figures familières, que ce soit sur le mode parodique comme Andreas Englund, ou nostalgique, comme Richard Tran. Leurs propriétés divines et intemporelles fascinent, leur dimension humaine émeut.

Nous nous arrêterons sur les créations de quelques artistes choisis pour l'exposition « Transformations ! » pour parler de l'art du détournement ou comment, en associant des éléments de registres opposés – par exemple en hybridant ces icônes de la culture populaire avec des formes artistiques élevées comme la statuaire antique ou en hybridant des objets à priori incompatibles –, leurs œuvres provoquent un choc, une tension, qui active de nouveaux sens. Ils réécrivent une histoire que l'on croit si bien connaître en déconstruisant l'image du super-héros.

Super-héros ou super-zéro ?

Andreas Englund parodie la figure du super-héros en l'explorant sous toutes ses coutures, bien que dans ses huiles hyperréalistes le costume semble peint à même la peau… Heimlich, un super-héros « vieille gloire » au ventre bedonnant, bouscule les stéréotypes. Frimeur, voyeur, voire même dealer, c'est un anti-héros avec un super ego qui n'a pas trop l'air de se remettre en question.

En haut de l'affiche



Posters vintages à peine dépliés ? Coins écorchés ? Sérigraphies à la trame en pointillé ? Pas du tout ! Richard Tran crée numériquement cette illusion et revisite avec nostalgie l'art de l'affiche. Spider-Man réduit à son corps d'araignée n'a plus que les yeux pour pleurer.

On remarquera immédiatement dans la salle la statue de Batman que l'on doit à l'artiste italien Adrian Tranquilli. Son vocabulaire artistique conjugue super-héros et tragédie : il met en scène un super-héros à genoux, découvrant avec désarroi son emblème qui semble saigner sur sa poitrine. Serait-il en train de rendre l'âme ? Blessé, son geste désavoue son invulnérabilité, comme une promesse que l'on n'a pas pu tenir.

Les bustes de marbre de Travis Durden, eux, ne sont que simulacres. Ces créations numériques donnent l'illusion d'un panthéon moderne, une nouvelle mythologie. Statufiés, érodés, brisés par endroits les super-héros sont empêchées dans leur mouvement : pas d'action possible. Élevés au rang de divinités, les super-héros ne sont plus des personnages au sens narratif du terme, mais

bien des idoles, qui évoquent, peut-être même invoquent, leur part divine. On est bien dans le registre du mythe.

Dans le même esprit, Travis Durden collabore avec des photographes de contrées désolées et de décors délabrés pour faire entrer des véhicules de fiction dans des lieux réels et abandonnés, les transformant ainsi en autant de décors de récits super-héroïques où Batman s'est garé… ou égaré. Un monde désenchanté qu'il n'a pas pu sauver.

La démarche de Mr. Garcin est bien différente. C'est avec euphorie que l'artiste français célèbre les super-héros. Surnommé l'homme aux ciseaux d'argent, il a pour technique principale le collage et compose à partir des pages découpées des *comics* de gigantesques fresques où s'emboîtent une profusion d'images pour former un motif unique. La dimension proprement graphique de ses œuvres se construit sur la répétition d'une icône à la forme indépassable, un super-héros immédiatement reconnaissable. Ses compositions fourmillantes se font le miroir de notre société saturée d'images, dans une mise en abîme vertigineuse, forme stylistique qui renvoie à elle-même. Cette dimension nous rapproche d'une forme de récit : les mythes.

Un nouveau regard

Mr. Garcin connaît une véritable consécration en 2012, quand il est sollicité par Marvel pour réaliser la couverture du sept-centième numéro du *comics*, *The Amazing Spider-Man* : un collage impressionnant reprenant plus de 200 Spider-Man réunis en un gigantesque œil de l'homme-araignée. Plus de 200 heures de travail ont été nécessaires à l'artiste pour réaliser cette œuvre.

Amusez-vous avec vos élèves à créer des affiches publicitaires super-héroïques sur le mode parodique !

Imaginez avec vos élèves le monologue des super-héros revisités par les artistes de l'exposition.

Mutations et démultiplications

SALLE 7

Une nouvelle mythologie

D'importantes similitudes sont à souligner entre les *comics* et les mythes, tant au niveau thématique que structurel :

- Les **références** à la mythologie y sont souvent explicites.
- Les *comics* forment un **réservoir de motifs** que l'on peut réagencer à l'infini.
- La **temporalité** de ces récits nous plonge hors du temps.
- Les *comic books*, comme les mythes, sont des **œuvres collectives**.

Comme on a déjà pu le voir, de nombreux super-héros puisent leurs origines dans le répertoire des mythes grecs, scandinaves ou chrétiens, ou encore dans les contes et le folklore. Superman s'inscrit dans le registre biblique et évoque Moïse ou le Christ. Sa force surhumaine fait de lui un nouvel Hercule. Captain America, avec son bouclier, se place sous le patronat d'un Achille ; Flash, avec son casque ailé, sous celui d'Hermès. Leurs équipements semblent leur être directement transmis depuis l'Olympe, comme c'est le cas pour Wonder Woman, princesse des Amazones, qui tient ses super-pouvoirs d'Aphrodite elle-même. La mythologie scandinave est également à l'honneur avec le personnage de Thor. On ne manquera pas de remarquer que Green Lantern s'inspire du conte oriental Aladin et la lampe magique. D'autres personnages sont issus de traditions folkloriques, comme La Chose, homme de pierre des Quatre Fantastiques, qui rappelle la légende du Golem ; ou encore Hulk, dont la transformation ressemble à celle du lycanthrope.

Demi-dieux

Crée en 1962 par Stan Lee, Larry Lieber et Jack Kirby, Thor n'est autre que le dieu scandinave qui commande à la foudre. C'est pour lui enseigner l'humilité que son père, Odin, l'envoie sur Terre, sous la forme d'un infirme. Amnésique, il recouvre la mémoire en tombant par hasard sur Mjölnir, son marteau magique. Il redevient, le temps d'une aventure, un guerrier redoutable qui déjoue les mauvaises farces de son frère Loki. Alors il ne craint plus rien, sauf peut-être le Ragnarok, le crépuscule des dieux.

Les *comics* forment un vaste corpus d'histoires qui font désormais partie de notre imaginaire contemporain. Les maisons d'édition parlent à juste titre de « catalogue » de personnages. On y puise des ingrédients pour composer le scénario de son choix, ce qui permet ainsi de transformer cette matière première.

La temporalité des *comics* nous rapproche également du mythe. Leur logique sérielle inscrit les aventures de leurs héros dans un non-temps, qui peut se répéter à l'infini. Si chaque épisode forme un récit autonome, ils sont pourtant liés les uns aux autres avec la célèbre formule « à suivre », promettant la continuité d'un feuilleton. Les différentes aventures du héros sont interdépendantes les unes des autres, mais se succèdent presque à l'identique et peuvent se

lire dans n'importe quel ordre. On donne l'illusion d'un présent continu, d'un passé absolu, d'un temps mythique.

Enfin, on peut véritablement parler des *comics* comme une œuvre collective. Dans ce que nous connaissons comme l'industrie du divertissement, de nombreux scénaristes, dessinateurs, ainsi que d'autres corps de métiers se succèdent pour produire en masse les *comics* et faire perdurer un personnage, chacun y apportant sa touche personnelle. À noter que la législation américaine donne la propriété du personnage à l'éditeur et non au créateur. Le caractère collectif propre aux *comics* inclus également le « fandom » qui participe à enrichir la création, plus encore à l'ère d'Internet. Cette réappropriation permanente donne lieu à de multiples versions du même super-héros.

Rivalités et alliances : quand les super-héros font équipe

Superlatif ne serait-ce que par le nom, le super-héros est toujours au centre de l'attention. À l'aise sous les projecteurs, il partage difficilement l'affiche… Si on a croisé jusqu'ici quelques duos, comme Batman et Robin, c'est toujours dans une relation de subordination, en tant que faire-valoir ou comme apprenti, que le « sidekick » prend place aux côtés du protagoniste. Même dans ses relations amoureuses, Superman n'accorde qu'un rôle secondaire à sa fiancée Lois Lane. Modèle d'altruisme et d'abnégation, le super-héros serait-il un brin égocentrique ? Histrionique ? À l'exception des Quatre Fantastiques, qui forment, dès leur création, une famille aux talents complémentaires dans un scénario monté comme un jeu coopératif, les super-héros sont avant tout des individualités fortes.

Pourtant, de Metropolis à Gotham City, il n'y a qu'un pas. Les univers des super-héros sont perméables et donnent lieu à des rencontres — autant d'occasions pour chacun de se mesurer à un adversaire à sa taille et de prouver, par la même occasion, sa supériorité. Les « crossovers » sont des récits où plusieurs super-héros se confrontent : ils prennent la forme d'un combat de boxe ou d'un duel, ce qui s'exprime souvent dans les titres en « vs », l'abréviation de « versus », à traduire par « contre », comme dans une compétition opposant deux sportifs. Cela dit, cette rivalité est rapidement dépassée au profit d'une dynamique de collaboration pour contrer une menace, car, c'est bien connu, l'union fait la force ! Et les super-héros savent mettre leur égo de côté pour le bien commun.

Crossover

Dans le jargon des *comic books*, un « crossover », ce sont deux personnages qui se rencontrent pour s'affronter ou pour unir leurs forces. Une fois n'est pas coutume, ici, Superman combat une personne réelle, le champion de boxe Mohamed Ali ! Pour que le match soit juste, Superman renonce à ses super-pouvoirs… et se prend une raclée ! La couverture s'étend sur le dos de l'album et présente parmi les spectateurs de nombreuses célébrités américaines des année 1970, réelles ou fictives, comme Batman, le président Jim Carter, Christopher Reeve, Siegel et Shuster, sans oublier Neal Adams, le dessinateur de cette même couverture !

La pratique du crossover est ancienne. Dès leurs débuts, les *comics* regroupent des personnages déjà existants pour créer un nouveau *comics*. Ces réunions ont parfois abouti à la formation d'équipes de super-héros. Certaines d'entre elles, comme Les Défenseurs ou La Légion des super-héros se sont dissoutes ou sont tombées dans l'oubli, mais d'autres, comme Les Avengers ou la Justice League of America, ont perduré. Leur succès crève l'écran avec les blockbusters que l'on connait. Les X-Men, une école d'adolescents super-héroïques, méritent aussi d'être cités.

Le crossover peut aussi rassembler des personnages provenant de maisons d'édition différentes, comme c'est le cas du face-à-face « Superman vs Spider Man » paru en 1976, qui oppose les vedettes respectives de DC Comics et Marvel. Une saine compétition anime les deux « majors » qui ironisent sur leur antagonisme. Elles s'en servent par ailleurs pour vendre des *comics* qu'elles co-éditent, comme ce fut encore le cas en 1996, avec un crossover total réunissant plus d'une centaine de personnages, « DC vs Marvel : Showndown of the Century », véritable « tour de force ».

Multiverse

Dans un répertoire aussi vaste que celui de DC Comics, la multitude des personnages crée la confusion des lecteurs. Pour y remédier, l'éditeur imagine une structure cosmogonique : des mondes parallèles dans lesquels peuvent évoluer différentes versions d'un même super-héros. Ce « multivers » forme une clé de voûte qui à la fois apporte une cohérence narrative, tout en conservant une grande diversité d'univers fictionnels.

Nous espérons que ce document vous aidera à guider vos élèves dans l'exposition !

À téléchargez également, le carnet des élèves, qui leur permettra d'être actifs pendant leur visite !

Bibliographie

Études

Atallah, M. (dir.). *Les Super-héros*. ActuSF, Coll. Maison d'Ailleurs, 2014.

Blanc, William. *Super-héros, une histoire politique*. Libertalia, Coll. Ceux d'en bas, 2018.

Delacroix, Olivier. *Les Super-héros au cinéma*. Hoëbeke/France info, 2012.

De Sutter, Laurent (dir.). *Vies et morts des super-héros*. PUF, Coll. Perspectives critiques 2016.

Eco, Umberto. *De Superman au Surhomme*. Livre de Poche, Coll. Biblio essais, 2005 [1978].

Ferragatti, Jean-Michel. *L'Histoire des super-héros. Les publications américaines en France, L'Âge d'or (1939 - 1961), de Superman à Flash*. Néofélis Editions, Coll. Culture Comics, 2016.

Fournier, Xavier. *Super-héros. Une Histoire française*. Huginn & Muninn, 2014.

Jennequin, Jean-Paul. *Histoire du Comic Book*. Vertige Graphic, 2002.

Kiste Nyberg, Ami. *Seal of Approval: The History of the Comics Code*. University Press of Mississippi, 1998.

Lepore, Jill. *The Secret History of Wonder Woman*. Paperback, 2015.

Mornet, Thierry. *Comics, les indispensables de la BD américaine !* Huginn & Muninn, 2012.

Rogel,Thierry. *Sociologie des Super-héros*. Hermann, 2015.

Rosenberg, Robin & Coogan, Peter (dir.). *What is a Superhero?* Oxford University Press, 2013.

Schnakenberg, Robert. *Les Super-héros s'affichent, 100 couvertures mythiques détachables*. DC Comics/Huginn & Muninn, 2010.

Steranko, Jim. *The Steranko History of Comics*. Supergraphics, 1970.

Documentaires

Roure, Philippe & Depelley, Jean. *Marvel 14, les super-héros contre la censure*. Metaluna Productions, 2011.

Kantor, Michael. *Superheroes: A Never Ending Battle*. PBS, 2013.

Webographie

www.marvel-world.com
www.dccomics.com
www.centaurchronicles.com