

Université de Montréal

**Le superhéros dans le cinéma étatsunien**  
**Approche générique et mythologique**

par Guillaume Royer

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
Faculté des arts et sciences

Mémoire présenté  
en vue de l'obtention du grade de Maître  
en cinéma

2020

© Guillaume Royer, 2020

Université de Montréal  
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Ce mémoire intitulé

**Le superhéros dans le cinéma étatsunien**  
**Approche générique et mythologique**

Présenté par  
Guillaume Royer

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes

**Michèle Garneau**  
Présidente-rapporteuse

**Carl Therrien**  
Directeur de recherche

**Richard Bégin**  
Membre du jury

## **Résumé**

Ce mémoire explore la construction d'un discours mythologique à travers les films de superhéros, dont la production a explosé après les événements du 11 septembre 2001. La perspective généalogique proposée retrace la figure du superhéros dans les comics des années 1900 pour en suivre l'évolution jusqu'à aujourd'hui dans le cinéma hollywoodien. On montrera comment les événements du 11 septembre 2001 ont été déterminants dans la production de ce type de films, dont on dégagera les principales caractéristiques : un contenu fortement mythologique, prenant appui sur le mal absolu, et une fonction idéologique, axée principalement sur celle de cohésion sociale. Une étude de cas à partir de Batman relèvera la teneur mythologique et les idéologies présentes dans quatre films, réalisés entre 1943 et 2012. Les écrits de Gérard Bouchard sur le mythe social, ainsi que les thèses de Robert Jewett et John Shelton Lawrence sur le monomythe américain, serviront d'appuis théoriques et critiques à la démonstration de la prégnance de ce type de film dans l'imaginaire cinématographique étatsunien depuis 2001.

**Mots-clés** : superhéros, mythologie, mythe, 11 septembre 2001, politique américaine, Batman

## **Abstract**

This essay examines the construction of a mythological discourse by analyzing superhero movies, a genre whose popularity exploded after the terrorist attacks of September 11, 2001. This essay traces back the origins of the superhero figure through the history of the comic book medium in the 20th century all the way to contemporary Hollywood cinema. We will demonstrate how the terrorist attacks have been central to the production of this type of movie, of which we will examine the most important characteristics: a strongly mythological content, supported by a representation of absolute evil, and an ideological function, mainly based on the principle of social cohesion. A case study on the character of Batman will be able to show the mythological content and the ideologies present in four movies, produced between 1943 and 2012. The writings of Gérard Bouchard on the social myth as well as the theories of Robert Jewett and John Shelton Lawrence on the American monomyth will be used to demonstrate the importance of this type of movie in the American culture since 2001.

**Keywords:** superhero, mythology, myth, September 11, 2001, American politics, Batman

# Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des figures .....	v
Introduction.....	9
Chapitre 1 : Historique et définition de la figure et des films de superhéros.....	18
Histoire du superhéros et du <i>comic book</i> .....	18
Débuts du médium et Yellow Kid .....	19
Débuts de la figure superhéroïque — Dick Tracy et Flash Gordon .....	20
Âge d’or des <i>comics</i> et naissance du superhéros .....	23
Âge d’argent des <i>comics</i> de superhéros .....	25
Âge de bronze et époque contemporaine .....	26
Le film de superhéros du XXI <sup>e</sup> siècle.....	26
Caractéristiques de la figure du superhéros .....	27
Double identité.....	28
Motivations du superhéros.....	29
Échelle des pouvoirs .....	30
Progression du personnage .....	32
Le parcours du superhéros — le monomythe américain .....	34
Le monomythe américain .....	34
Une communauté édénique menacée par le mal.....	35
Non-intervention du superhéros.....	36
Incapacité des institutions à agir.....	37
La responsabilité d’être illégal.....	40
Chapitre 2 : L’utilisation idéologique d’un mythe – La construction d’un mythe social .....	42
Définition du mythe .....	43
Fondement archétypal.....	43
Hybridité .....	44

L'Émotivité.....	45
La sacralité.....	46
L'instrumentalité.....	46
La narrativité.....	47
Le mythe social et sa construction.....	47
Étape 1 : La construction du sujet.....	49
Étape 2 : L'ancrage.....	50
L'état d'exception.....	53
Étape 3 : L'empreinte.....	54
Étape 4 : L'ethos.....	55
La remasculinisation des États-Unis.....	55
L'histoire des origines, le traumatisme et la perte d'innocence.....	56
La défense du statu quo et la réécriture de la défense de New York.....	58
L'absence de représentation directe des attentats du 11 septembre.....	60
Les attentats terroristes et le lien à la réalité.....	61
Le superhéros comme renouveau du modèle masculin.....	61
Étape 5 : la sacralisation.....	63
Étape 6 : Le Récit.....	66
Chapitre 3 : L'évolution de l'idéologie de Batman.....	69
Le Batman des premiers temps et la Seconde Guerre mondiale.....	70
Mise en contexte historique.....	70
Esthétique sombre.....	71
Batman et Robin — Une jeunesse au service du gouvernement.....	72
Docteur Daka et ses acolytes — Impérialisme japonais et traitres à la nation américaine.....	73
Le Batman d'Adam West — la puissance des institutions.....	78
Contexte historique.....	78
Esthétique Pop.....	79
Pop Art et culture de consommation.....	80
Batman — un policier américain presque comme les autres.....	81
Valeurs conservatrices.....	82
Combattre les super-criminels.....	83

Avancement de la science, industrialisme et internationalisme.....	84
Batman de Tim Burton — noirceur, choc des époques et marges de la société.....	86
Contexte historique.....	86
La violence et la difficulté d’être un justicier.....	88
Une ville urbanisée, sombre et expressionniste.....	89
La décadence de la société.....	91
Un peuple naïf et facilement manipulable.....	92
The Dark Knight de Christopher Nolan — Batman à l’ère du terrorisme.....	94
Batman et l’histoire des origines comme métaphore du traumatisme.....	94
Les masses populaires de Gotham — passer outre l’opinion publique.....	97
La représentation des super-méchants comme représentants du mal absolu.....	98
L’empire, les barbares et les séditeux.....	99
Conclusion.....	102
Bibliographie.....	i

## Liste des figures

Figure 1 - World’s finest comics, no 9, publié au printemps 1943.....	p. 24
---	-------

*À Lucy in the Sky with Diamonds, ma mère, pour qui le partage de connaissance a toujours été le plus important*

*Who Watches the Watchmen?*

–Alan Moore, *Watchmen*, 1986

## Remerciements

Avant tout, merci à JS, qui m'a patiemment relu, aidé et conseillé tout au long du processus d'écriture et qui est toujours prêt à me soutenir dans n'importe quelle idée ou n'importe quel projet. LFFL.

Merci à Carl Therrien qui, malgré les délais incroyables d'écriture de ce mémoire, a gardé espoir en moi et m'a permis d'en venir à bout un jour.

Merci également à Michèle Garneau et Richard Bégin pour leurs précieux conseils m'ayant permis de grandement améliorer ce mémoire.

Merci à Sandrine, Sandwich et Anastasie qui, à différents moments du processus, ont su me motiver et me pousser à dépasser mes limites.

Merci finalement à ma mère d'avoir allumé en moi un amour de l'art et de la réflexion qui, quoi qu'il arrive, sera toujours là.

## Introduction

Depuis le début des années 2000, et plus particulièrement depuis les attentats du 11 septembre 2001, la popularité d'un genre très particulier de film, soit le film de superhéros, a explosé. Ce genre, jusqu'alors plutôt marginal en est venu jusqu'à éclipser tous les autres et à obtenir des parts de marché jamais vues dans l'histoire du cinéma. En effet, les films de superhéros américains ont battu de très nombreux records de box-office tant aux États-Unis que partout ailleurs dans le monde. Une courte visite du site [boxofficemojo.com](http://boxofficemojo.com), qui recense les films les plus rentables de l'histoire, nous permet de comprendre la popularité colossale de ces films, particulièrement dans un passé récent. Sur le marché domestique (États-Unis et Canada) cinq des dix films les plus rentables de l'histoire entière du cinéma sont des films de superhéros sortis entre 2008 et 2018. Ces films sont : *Black Panther* (2018, 3e rang), *Avengers: Infinity War* (2018, 4e rang), *The Avengers* (2012, 7e rang), *The Incredibles* (2018, 9e rang) et *The Dark Knight* (2008, 10e rang). Sur le marché mondial, les films de superhéros sont presque aussi présents avec quatre films dans le top 10, soit *The Avengers : Infinity War* (4e rang), *The Avengers* (6e rang), *The Avengers: Age of Ultron* 2015, 8e rang) et *Black Panther* (9e rang). La domination des films de superhéros au box-office est donc quasi-totale, aucun autre genre n'étant en mesure de rivaliser avec leurs résultats financiers. Cette tendance ne semble pas non plus en voie de s'essouffler, car, comme on le voit dans les résultats du box-office montrés plus haut, une grande proportion de ces films sont sortis dans le passé très récent. De plus, une foule d'autres films du genre sont attendus dans les prochaines années venant de Marvel, mais aussi de DC Comics, leur compétiteur souhaitant lui aussi exploiter ce filon extrêmement lucratif. Parmi les films attendus se trouvent *Spiderman : Into the Spider-verse* (2018), *Hellboy* (2019), *Captain Marvel* (2019), *X-Men: Dark Phoenix* (2019) et *Avengers 4* (2019). La popularité du genre est telle que les studios annoncent même des projets sortant dans un futur très éloigné en publicisant uniquement qu'il s'agira d'un film de superhéros, annonçant simplement choisir une date de sortie avec « *Untitled Marvel Movie* ».

Selon certains, la popularité de ce genre viendrait des nouveaux développements technologiques qui permettent la qualité d'effets spéciaux nécessaires à la réalisation de longs-métrages mettant en vedette des personnages avec des pouvoirs gigantesques et spectaculaires.

Il n'y a nul doute que les nouvelles technologies ont effectivement contribué à la popularité de ce genre. Toutefois, le si grand engouement envers ces films ainsi que le fait que les superhéros soient également présents dans une multitude d'autres médias, comme les bandes dessinées, les jeux vidéo ou même les jouets pour enfants, semblent nous montrer que les superhéros représentent véritablement un phénomène culturel important de notre époque, et non pas seulement une façon pour Hollywood de montrer ses nouvelles prouesses techniques. À notre avis, cette immense popularité du genre du film de superhéros, tant actuelle que projetée, en fait un sujet d'étude important, car, qu'on apprécie ou non le genre, les chiffres montrent hors de tout doute que ces films sont vus par un large public et que, par conséquent, ils ont un impact culturel important sur notre société. La culture populaire et les films de superhéros peuvent donc, selon nous, nous permettre de mieux comprendre notre société et peuvent même, par la construction d'un discours mythologique, influencer cette société.

Analyser un phénomène culturel aussi important que les films de superhéros après le 11 septembre 2001 n'est pas une mince tâche. De nouveaux films du genre sortent très fréquemment et les films ne sont pas tous identiques. De plus, le genre du superhéros est très présent dans d'autres médias que les films, particulièrement dans les comics, et possède un long historique dans ces autres médias.

Afin d'être en mesure de nous attaquer à cette épineuse question, nous avons choisi d'appuyer notre recherche sur deux corpus de texte différents. Premièrement, notre travail s'appuiera sur les textes de grands noms de l'analyse de la mythologie et de la mythocritique. Le pionnier du domaine est bien entendu Roland Barthes, dont l'idée que le mythe est une parole dépolitisée (1957) a influencé beaucoup de chercheurs. D'autres théoriciens importants, notamment Mircea Eliade, ont aussi traité du mythe (1963). Cependant sa conception du mythe voulant que celui-ci ne soit utilisé que dans les sociétés primitives nous semble peu d'actualité. Ainsi, la source d'inspiration la plus importante pour nos travaux est plus contemporaine. Il s'agit de Gérard Bouchard, auteur de plusieurs ouvrages sur les mythes, notamment *Raison et déraison du mythe* (2014). Le travail de Bouchard se démarque de celui de plusieurs autres, car il replace le discours mythologique au cœur d'une société particulière et il explique directement comment sont construits les discours mythologiques. Cependant, les

travaux de Bouchard, contrairement à ceux de Barthes, souffrent de la limite importante (pour nous) de ne pas parler de la culture populaire et de l'impact que celle-ci peut avoir à cimenter des idéologies.

Pour pallier ce manque, nous mobiliserons plusieurs textes provenant des études culturelles, des études cinématographiques et de l'analyse des comics pour être en mesure de mieux comprendre le contenu des films de superhéros et être en mesure de le replacer dans son époque de production. Parmi les ouvrages les plus importants appartenant à cette catégorie, on compte *The Modern Superhero in Film and Television*, écrit en 2016 par Jeffrey Brown. Le travail de Jeffrey Brown repose sur les études de la culture populaire et des genres cinématographiques, des domaines théorisés, entre autres, par Barry Keith Grant (2007) et Leo Braudy (1977). Selon eux, les genres cinématographiques sont une sorte de contrat social entre les studios de production et les spectateurs. Lorsque les studios produisent un film de genre, ils posent une question aux spectateurs, à savoir si ces spectateurs souhaitent encore continuer de croire à ce qui est dans le film. Les spectateurs décident ensuite du sort du genre en choisissant de consommer, ou non, le film. Cette définition du genre est très intéressante pour nos travaux, car elle permet de mettre en lumière le lien direct qui unit le public à un film. En effet, un film de genre n'est produit que lorsqu'il concorde bien avec les valeurs de son public ainsi que celles de son époque. Le genre peut même contribuer à renforcer encore une idéologie, en la rendant encore plus visible dans les médias.

Hormis Brown, plusieurs auteurs se sont penchés sur la façon dont les figures de superhéros modernes s'inscrivent dans le contexte social de notre époque, notamment Dan Hassler-Forest dans son ouvrage *Capitalist Superheroes*, publié en 2012. Ce livre fascinant nous permet véritablement de comprendre qu'il existe un lien fort entre la politique étrangère américaine post 11 septembre et le contenu des films de superhéros. D'autres chercheurs, la plupart venant du champ des études culturelles et de l'étude de la culture populaire, ont également écrit sur le sujet des superhéros, notamment l'ouvrage de Ben Saunders s'attardant à la portée spirituelle des figures de superhéros. Cet aspect sera cependant assez peu traité dans le cadre de ce mémoire puisque nous aborderons plus directement la place des enjeux politiques et idéologiques au cœur de ces films. Notre mémoire utilisera aussi plusieurs

auteurs ayant écrit sur l'impact culturel des comics à différents moments de l'histoire, notamment l'excellent ouvrage de Jean-Paul Gabilliet *Des Comics et des hommes* expliquant l'évolution des comics en parallèle à l'évolution de la société américaine.

Notre mémoire se trouve donc à l'intersection de l'étude du mythe social et de la construction du discours mythologique, tel que théorisé principalement par Gérard Bouchard, et de l'analyse politique du genre des films de superhéros, tel qu'effectué par Jeffrey Brown ou Dan Hassler-Forest. La combinaison de ces deux champs d'études permet de mieux comprendre la façon dont un discours politique peut devenir une idéologie, et même un mythe en s'appuyant sur la culture populaire et les genres cinématographiques. Assez peu de chercheurs ont travaillé sur la mythologie de la culture populaire et des superhéros, hormis, bien entendu, Umberto Eco, auteur du classique *De Superman au Surhomme*. Malheureusement, l'ouvrage étant paru en 1993, ce livre ne parle pas vraiment du genre cinématographique des superhéros, car celui-ci occupait une bien moins grande place qu'aujourd'hui (Brown, 2016). L'approche multidisciplinaire que nous emploierons, qui est également celle employée par Eco, a l'avantage de pouvoir s'appliquer à l'analyse de films de différentes époques et nous permet de voir comment le discours mythologique véhiculé par une même figure peut évoluer au fil du temps.

En effet, il est important de souligner que tandis que les films de superhéros modernes sont un sujet de recherche plutôt populaire, les versions plus anciennes de Batman, notamment le film par épisode de 1943 et la série télé et le film des années 1960, ont fait couler très peu d'encre.

Nous avons donc tenté de combler humblement ce vide en replaçant plusieurs films de Batman dans leur contexte historique et d'analyser comment ces films contribuent à créer un mythe et diffuser l'idéologie dominante de l'époque où ils ont été produits. Pour atteindre ce résultat, nous avons observé comment est représentée la population, comment est représentée la figure du superhéros par le biais du personnage de Batman et sa relation avec les personnages antagonistes.

Nous espérons que toute cette démarche permettra de prouver que, non seulement les films de superhéros post 11 septembre 2001 contribuent à construire un discours mythologique et transmettre des valeurs particulières, mais que ce discours mythologique et cette transmission de valeur est présente à toutes les étapes de l'histoire de Batman, bien que les valeurs dépendent de l'époque de production du film, et peut-être ainsi comprendre l'importance capitale qu'occupent les films de superhéros dans la culture cinématographique contemporaine.

Dans le premier chapitre de ce mémoire, nous ferons l'historique du genre du superhéros, ainsi que celui des comics, un média qui est intimement lié aux superhéros. Nous commencerons par traiter des comics des premiers temps et des ancêtres de superhéros, comme Flash Gordon ou Dick Tracy. Ensuite, nous parlerons des différentes périodes les plus importantes de l'histoire des comics, nommées l'âge d'or, d'argent et de bronze qui coïncident, comme nous le verrons, avec des périodes de crise importantes dans l'histoire des États-Unis. Une fois l'historique terminé, nous nous appuyerons sur les travaux d'Umberto Eco afin d'identifier les caractéristiques principales de la figure du superhéros. La première caractéristique, la plus évidente, est bien entendu que les superhéros ont une échelle de pouvoirs extrêmement élevée : leurs superpouvoirs. Ces pouvoirs leur confèrent certains droits et devoirs qui les différencient des autres personnages présents dans les récits mythologiques. Cette étendue de pouvoir extrêmement élevée fait en sorte que la figure du superhéros permet difficilement d'être perçue comme étant un modèle, étant trop éloignée de la réalité des lecteurs de ce type de récit. Mais, comme le souligne Eco, les récits de superhéros contournent habilement ce piège, car le protagoniste a aussi une deuxième identité, beaucoup plus conventionnelle, rendant ainsi l'identification au personnage principal plus facile. À ce niveau, l'exemple par excellence est probablement Peter Parker, jeune adolescent typique avec plusieurs problèmes banals comme des ennuis financiers ou de la difficulté à se faire une petite amie. Ces problèmes sont partagés par nombre de lecteurs de la bande dessinée et spectateurs du film et permettent une meilleure identification au personnage. Également, les superhéros ont la particularité de ne pas réellement évoluer au sein de leurs récits. Ils ne cherchent pas non plus à produire des changements à plus long terme au sein des sociétés ou des villes qu'ils protègent, préférant préserver le statu quo. La dernière caractéristique

principale des superhéros que nous étudierons sera le fait que leur action vient des incapacités des institutions à agir, ce qui les amène à prendre les choses en main, quitte à agir en marge du système.

Mais, selon certains chercheurs, les films et récits de superhéros se démarquent non seulement à cause de leurs personnages, mais également de la structure particulière de leurs récits. S'appuyant sur la théorie du monomythe classique de Joseph Campbell, John Shelton Lawrence et Robert Jewett ont théorisé le monomythe américain en réponse au monomythe classique (1977). Une différence fondamentale entre ces deux façons d'écrire un récit est dans la façon dont sont représentées les institutions censées garder la paix et l'ordre. Dans le cadre d'un récit de superhéros, les institutions ne semblent jamais être suffisantes et il est de la responsabilité des superhéros de passer outre les lois pour être en mesure de faire ce qui est moral et de sauver la population, même lorsque l'opinion publique est contre le superhéros. Paradoxalement, le superhéros n'entreprend jamais de démarches afin de modifier le système et de s'assurer de son efficacité et agit plutôt afin de préserver le statu quo. Le superhéros contribue également à préserver une vision plus individualiste et musclée de la gestion des tensions sociales.

Dans le deuxième chapitre de mémoire, en nous appuyant sur les travaux de Gérard Bouchard sur le mythe social, nous aborderons la construction d'un discours mythologique beaucoup plus en détail. Les écrits de Bouchard sont particulièrement intéressants, car, non seulement ils donnent des caractéristiques précises concernant les formes que peut prendre ce qu'il nomme le *discours mythologique*, mais ils analysent également chacune des étapes successives permettant de prendre n'importe quel type de discours et d'en faire un discours mythologique. Selon Gérard Bouchard, le mythe social a comme caractéristique un fondement archétypal, c'est-à-dire qu'il se base toujours sur le même type de construction utilisant le même genre de personnage et le même schéma narratif. Ce fondement archétypal explique les grandes ressemblances entre les différents mythes et pourrait aussi expliquer pourquoi les films de superhéros sont aussi similaires. Également, le mythe a toujours une hybridité, c'est-à-dire qu'il est toujours partiellement composé de réalité et de fiction, de rationalité et

d'émotion. Cette hybridité n'a aucun impact négatif sur le récepteur d'un mythe, qui fait le choix conscient d'ignorer ces contradictions et suspend son incrédulité. Ce choix du spectateur de ne pas écouter uniquement sa raison est l'une des grandes forces du mythe, car cela signifie qu'il faudra plus que des arguments rationnels pour convaincre quelqu'un de ne pas adhérer aux valeurs véhiculées par les mythes. Il faudra aussi en appeler à ses sentiments. Un autre aspect fondamental du mythe selon Bouchard est sa sacralité. Contrairement aux autres discours, un discours mythologique détient une certaine sacralité et ne peut pas être attaqué ou remis en question aisément. Sur l'aspect de l'instrumentalité, Gérard Bouchard est plutôt en accord avec les théories de Roland Barthes. En effet, selon Bouchard, le mythe est toujours employé par une personne dans le but d'en convaincre une autre de quelque chose. Finalement, le dernier aspect du discours mythologique selon Gérard Bouchard est sa narrativité, c'est-à-dire l'idée selon laquelle le discours mythologique utilise toujours un récit afin de transmettre son message. Le mythe dépasse toutefois largement le cadre du récit.

Une fois les caractéristiques du discours mythologique bien cernées, nous déploierons une analyse qui s'appuiera principalement sur les écrits de Gérard Bouchard afin d'expliquer comment les films de superhéros américains post 11 septembre 2001 construisent un discours mythologique. Nous aborderons successivement les six étapes de la construction du discours mythologique (Bouchard, 2014). La première de ces étapes est la construction du sujet, c'est-à-dire le choix des destinataires du discours mythologique. Dans le cas qui nous intéresse, les films de superhéros produits et réalisés aux États-Unis s'adressent particulièrement aux Américains. En effet, ceux-ci ont un bagage culturel particulier, notamment les références au 11 septembre 2001, qui leur permet d'être plus réceptifs à ce discours mythologique. La deuxième étape de la construction du discours est l'ancrage et représente le choix d'un événement historique significatif sur lequel le discours mythologique va s'appuyer. Dans le cas des films de superhéros, il s'agit des attentats sur les tours jumelles survenus le 11 septembre 2001. Ces attentats sont, bien entendu, représentés comme un désastre de l'histoire américaine et sont constamment perçus comme n'ayant pu être perpétrés que par des individus fondamentalement mauvais, comme le montre la façon dont les politiciens américains ont parlé d'Al Qaida suite aux attentats. Toutefois, les attentats du 11 septembre sont également vus, d'une certaine façon, comme un triomphe de la culture américaine illustré par l'immense

sentiment de solidarité, d'unité et de patriotisme démontré par les citoyens américains. Aux États-Unis, le 11 septembre est souvent représenté comme un événement si important qu'il aurait tout changé et qu'il y aurait un *avant* et un *après*. Pour en revenir aux étapes du récit mythologique, la troisième étape est le choix de l'empreinte. Cette étape vient immédiatement avec l'ancrage et permet de déterminer le sentiment particulier qui sera associé à l'événement de l'ancrage. Dans le cas du 11 septembre et des films de superhéros, il s'agit d'un sentiment de deuil intense, combiné à une remise en question sur la présence de forces maléfiques dans le monde qui viendraient s'attaquer à la société fondamentalement bonne des États-Unis. La quatrième étape, sur laquelle nous passerons le plus de temps, est l'éthos. Ce concept représente la façon dont l'empreinte est récupérée pour formuler un système de valeurs particulier. Pour les films de superhéros, l'empreinte est utilisée pour représenter les États-Unis, dans une position plutôt passive, ayant perdu leur innocence et ayant donc dû commencer à agir de façon plus concrète pour prendre leur destinée en main. Un exemple très intéressant présent dans presque tous les films de superhéros nous permettant de bien comprendre l'importance accordée à cette perte d'innocence suivie d'une prise en main est l'histoire d'origine des superhéros. Dans presque tous les cas, le personnage vit un événement traumatique dans son enfance et développe des caractéristiques supérieures. Au début, le superhéros utilise ses pouvoirs de la mauvaise façon, mais il découvre éventuellement qu'il lui faut absolument le faire pour aider son prochain. Une fois l'éthos terminé, nous passons à la cinquième étape : la sacralisation. Il s'agit d'une étape très importante, car le fait qu'un discours soit perçu comme étant sacré ou impossible à contredire est une caractéristique fondamentale permettant de faire la différence entre un discours mythologique et n'importe quel autre type de discours. Afin d'opérer une sacralisation efficace, il faut que le récepteur d'un mythe fasse un saut cognitif, et qu'il utilise ses émotions au lieu de sa raison pour analyser le discours. Finalement, la dernière étape qui sera abordée dans le deuxième chapitre est celle du récit. Cette étape explique comment passer de concepts abstraits, comme l'éthos et l'empreinte, à un récit concret. Un outil fondamental de la mise en récit sera le choix de symboles, notamment dans les personnages, utiles notamment, car ils permettent parfois de transmettre des messages beaucoup plus facilement qu'avec des mots et facilitent le passage d'un niveau de lecture à un autre.

Finalement, dans le troisième chapitre, nous retournerons dans le passé afin d'observer comment les films de superhéros contemporains ne sont pas une exception à la règle et comment, à différentes époques, les superhéros ont été utilisés afin de construire différents discours mythologiques et véhiculer différentes idéologies appropriées à leur époque. Pour ce faire, nous étudierons particulièrement la figure de Batman, un des superhéros les plus anciens. Nous observerons Batman à trois époques du passé avant de revenir à l'époque contemporaine. En premier lieu, nous nous attarderons au Batman des tout premiers temps, en prenant l'exemple du film par épisode *Batman*, sorti en 1943, durant la Seconde guerre mondiale, et réalisé par Lambert Hillyer. Nous verrons que, dans ce film, Batman est censé représenter toute la jeunesse américaine patriotique et prête à tout pour respecter la loi et travailler dur afin de permettre à son pays de gagner la guerre. De plus, en analysant les méchants du film, nous verrons que le film construit un discours cherchant à déshumaniser les Japonais, ennemis des États-Unis durant la guerre et à les représenter comme une sous-espèce d'humain dangereuse et fanatique. En deuxième lieu, nous analyserons le film dérivé de la série télé de Batman des années 1960, produit par William Dozier et réalisé par Leslie H. Martinson. Dans ce film, encore très connu de nos jours et mettant en vedette Adam West, nous verrons que la culture pop et la société de consommation sont désormais placées à l'avant-plan de l'histoire. Batman est maintenant un simple policier américain comme les autres, chargé de lutter contre des super-criminels. Le film fait grandement la promotion des valeurs conservatrices et démontre un optimisme et une grande confiance envers le futur et les institutions, tant nationales, comme la police, qu'internationales, comme le conseil de sécurité de l'ONU. L'ambiance est toute autre dans les films que nous analyserons en troisième lieu, soit les films *Batman* (1989) et *Batman Returns* (1992), tous deux réalisés par Tim Burton. Dans ces films, Batman est un être violent et tourmenté qui a de la difficulté à vivre avec la responsabilité de faire régner la justice dans la ville de Gotham. D'ailleurs, les habitants sont, pour la première fois, représentés comme des brigands dangereux, décadents, éloignés des valeurs américaines classiques et extrêmement naïfs et manipulables, ce qui nous permet de bien observer comment la remise en question du modèle américain et la haute criminalité dans les grandes villes américaines caractéristiques des années 80 et 90 se remarquent dans les films populaires de cette époque. En quatrième lieu, pour boucler la boucle, nous reviendrons à l'époque actuelle et analyserons la trilogie du *Dark Knight*, réalisée par Christopher Nolan et

dont les trois films sont sortis en 2005, 2008 et 2012. Dans ces films, Batman doute assez peu de la légitimité de ses actions et n'hésite pas à utiliser des grands moyens pour lutter contre des grandes menaces représentant le terrorisme. L'analyse de ces quatre séries de films nous permettra de comprendre que, bien que les époques soient différentes, la figure de Batman a conservé sensiblement la même fonction idéologique, c'est-à-dire d'exposer les craintes et les ennemis de la société américaine et la façon de les combattre.

## **Chapitre 1 : Historique et définition de la figure et des films de superhéros**

Avant de nous attarder plus en détail à la façon dont les discours mythologiques sont construits et d'élaborer sur la façon dont les films de superhéros peuvent contribuer à ce processus, il est très important d'être en mesure de comprendre le genre du film de superhéros. Pour ce faire, nous dresserons un bref historique du genre, en partant de ses origines dans les comic books américains jusqu'à l'époque actuelle. De plus, en nous inspirant notamment des théories d'Umberto Eco sur le sujet publiées dans son livre *De Superman au surhomme* (Eco 2012 [1993]), nous définirons quelles sont les caractéristiques fondamentales de la figure du superhéros et ce qui le distingue du simple héros. Finalement, nous nous appuyerons sur les écrits de John Shelton Lawrence et Robert Jewett concernant le parcours monomythique américain pour nous permettre de voir en quoi le récit de superhéros lui-même est fondamentalement différent du parcours héroïque classique, théorisé, entre autres, par Joseph Campbell dans son ouvrage phare, *Le Héros aux mille visages*.

### **Histoire du superhéros et du *comic book***

Pour comprendre les caractéristiques de la figure du superhéros, il est nécessaire de dresser un bref historique des *comic books* car les deux ont grandi ensemble pendant très longtemps.

## Débuts du médium et Yellow Kid

Selon Arthur Asa Berger, les comic books américains ont comme origine la période de fin du XIXe siècle et du début XXe. À cette époque, les *comics* ne sont pas encore publiés de façon indépendante et se retrouvent dans des journaux, sont humoristiques et ont un style de dessin simple et rudimentaire. Une des premières séries de *comics* ayant eu un grand succès est *The Yellow Kid*, dont les premières bandes sont parues en 1895. Cette bande dessinée est extrêmement importante dans l'histoire des *comics* de superhéros, car elle a été l'une des premières à lancer des produits dérivés et à vendre de la marchandise sur laquelle était dessiné le personnage éponyme. Ainsi, vers 1900, on pouvait retrouver des boutons, des éventails et des paquets de cigarettes à l'effigie du Kid. En fait, le personnage est tellement populaire qu'il devient même la vedette d'une comédie musicale présentée sur Broadway. Selon Berger : « Thus the pattern set by The Yellow Kid, which was an instrument in a circulation-building effort, has continued to this day. Comic strip figures can be commercially exploited in many ways and in many media—there have, for example, been Broadway plays about Li'l Abner, Superman, and Peanuts, and all have been successful » (Berger 1973, p. 23). Effectivement, il ne fait nul doute que, encore bien davantage de nos jours, les personnages de comic books se retrouvent dans une multitude d'autres médias et permettent de vendre une foule de produits dérivés. Malgré son grand impact sur le marketing des *comics*, *The Yellow Kid* a relativement peu d'impact sur la suite en ce qui a trait à son style. Les *comics* sont composés de tableaux très chargés avec une multitude de personnages et d'inscriptions qui sont assez difficiles à décoder. Il n'y a pas non plus de véritables séquences narratives parcourant différentes cases.

Bien que *The Yellow Kid*, et quelques autres *comics*, aient réussi à atteindre une grande popularité et un impact culturel significatif, le comic book reste un médium assez marginal. En effet, à cette époque, il n'y a pas vraiment d'industrie du *comics*. Ceux-ci sont publiés quotidiennement dans les journaux et très peu de gens le conservaient. Éventuellement, certaines compagnies se sont mises à publier des compilations des bandes dessinées, mais, comme le souligne Gabilliet : « les premiers recueils de *comics* ne contenaient pratiquement jamais de matériel dessiné à fin de publication directe sous forme de livre parce qu'ils étaient principalement conçus comme un moyen de rentabiliser un matériel qui avait déjà fait ses

preuves au sein d'un autre support » (Gabilliet 2005). Ainsi, dès son origine, le médium du *comic book* est directement relié aux autres lui permettant d'atteindre une rentabilité maximale.

C'est d'ailleurs la quête de profit qui poussera quelques compagnies à publier des bandes dessinées inédites dans des volumes indépendants, menant ainsi à une nouvelle ère de l'histoire des *comic books* américains, vers la fin des années 20. Malgré la grave crise économique, cette industrie explose en popularité entre 1933 et 1939 et la croissance ne s'arrête pas durant la guerre. Parmi les premiers personnages de ce type de médium, on retrouve le détective Dick Tracy et l'aventurier Flash Gordon.

## **Débuts de la figure superhéroïque — Dick Tracy et Flash Gordon**

Dick Tracy et Flash Gordon sont très importants à l'histoire de la figure du superhéros, car, sans être véritablement des superhéros, ils partagent avec ces derniers plusieurs caractéristiques essentielles.

En premier lieu, il est important de souligner que le personnage de Dick Tracy est l'un des premiers exemples de justicier de l'histoire des *comics*. Il s'agit d'un détective à la boussole morale infaillible, malgré une apparence et des techniques plutôt bourruées. De plus, Tracy est très violent, mais il agit toujours de façon légale, contre des gens qui sont très méchants et ne se trompe jamais. Pour les lecteurs de l'époque, cette violence du personnage principal reste acceptable, car les méchants semblent toujours la mériter, malgré le fait que Tracy va souvent très loin en tuant ces derniers, afin de vraiment détruire le crime. Selon Berger, cette grande violence : « is particularly important because if he cannot destroy crime, whenever it comes to his attention, the whole moral fiber of American culture becomes threatened » (Berger p. 120). Ainsi, Dick Tracy semble être dépeint comme véritable défenseur des valeurs américaines.

De plus, il est également très intéressant d'observer les ennemis que Dick Tracy affronte lors de ses aventures. Ces criminels, bien qu'humains, ont souvent une apparence physique extrêmement caricaturale. Berger affirme, sur ces personnages, que : « the various grotesques who populate the strip, making it a veritable bestiary of criminal monstrosities, are graphically represented demons whose physical ugliness shows their moral ugliness » (*Berger, p. 121*). Ainsi, la représentation graphique des personnages nous permet d'identifier clairement qui est gentil et qui est méchant d'un seul coup d'œil. Il n'y a, d'ailleurs, pas vraiment de subtilités ou de complexités dans les personnages et leurs motivations sont peu nuancées.

Une autre caractéristique très importante de Dick Tracy est le fait que, pour atteindre ses objectifs, il vit de grandes souffrances et passe à travers de nombreuses épreuves. Ce sacrifice consenti par Dick Tracy est, nous le verrons bientôt, un aspect très important de la figure du superhéros. Berger à ce sujet que : « the ordeal is part of the general myth of the hero, a myth which seems to be ubiquitous, and which deals with attempts of people to explain the human condition man's place in the universe. The hero has an elevated status, but the cost of this superior position is in the need to undergo tests and to suffer. Suffering ordeals purifies the hero and, at the same time, purifies society » (*Berger, 1973 p. 124*). Dans cette optique, la présence de criminels ou, plus simplement, de personnes méchantes n'est ni plus ni moins qu'un test de Dieu pour nous donner l'occasion de démontrer nos capacités. Selon Berger, la présence des méchants permet au lecteur de désamorcer sa colère en voyant des méchants souffrir, voire même : « a form of religious ritual of a desacralized nature, in a seemingly demythologized society » (*Berger p. 124*).

Finalement, la dernière caractéristique très intéressante à observer dans les aventures de Dick Tracy est le fait que, malgré les très nombreux criminels tous plus dangereux les uns que les autres que Tracy combat, il n'y a jamais aucune réflexion sur l'origine de ceux-ci. Berger affirme que : « at no time, of course, is anything ever said about the society that continually creates such monsters. We are led to believe that they are mutations of sorts, and when we are rid of them there will be law and order, or the good society » (*Berger, p. 128*). Cette idée voulant que, pour détruire le crime et faire régner la justice, il suffise de détruire les criminels est primordiale au récit de superhéros, encore de nos jours.

Tandis que les *comics* de Dick Tracy ont contribué à construire la figure du justicier, les *comics* de Flash Gordon sont particulièrement intéressants, car ils mettent de l'avant des échelles de pouvoir plus grandes que dans Dick Tracy. Par exemple, au lieu de devoir simplement arrêter un gangster terrorisant la ville de New York, Flash Gordon doit sauver la planète terre au grand complet, car une planète va bientôt la percuter.

Cette idée de sacrifice constant du héros présente dans Dick Tracy existe aussi dans Flash Gordon. En effet, à un moment de l'histoire, les héros sont sur une autre planète et réussissent à créer une révolte pour déloger l'empereur tyrannique Ming qui dominait la planète. Ils réussissent à mettre en place un système démocratique dans lequel un président est élu. À ce moment, ils reçoivent un appel de la terre qui annonce qu'une guerre mondiale est en train de commencer. Les amis de Flash Gordon sont fatigués de toujours se battre et veulent rester sur la planète étrangère pour profiter de la paix qu'ils ont installée, mais Flash, lui, affirme que : « Peace? Happiness? Happiness? How could we rest knowing that we have to in our hands the knowledge, formulas and weapons to save our earth from the scourge that threatens to consume it? There will be no peace for me until all men are free » (Berger, p. 143). Cet élément de l'histoire est très intéressant, car il nous permet non seulement de constater le sacrifice du héros, mais aussi d'observer les liens entre le monde réel et le monde de la fiction.

Comme Berger le relève, il est très important de souligner que cette histoire a été terminée en 1941, alors que la Seconde Guerre mondiale était déjà commencée, mais que les États-Unis n'étaient pas encore directement impliqués. Selon Berger,

« the American mind was trying to justify American involvement in this war. Flash Gordon's speech about the impossibility of peace until all are free represents, I think, the kind of thinking that most Americans were doing. We saw our self-interest as dictating a free world; we would be threatened, ultimately, if any totalitarian regime existed » (Berger, p. 143).

Cette obligation morale de combattre les injustices, peu importe où elles se trouvent, est encore très présente de nos jours.

## Âge d'or des *comics* et naissance du superhéros

En 1938, quelques années après la publication des premiers *comics* de Flash Gordon, Jerry Siegel et Joe Shuster créent le personnage de Superman. Le personnage obtient un certain succès dès le début, ce qui encouragea plusieurs auteurs et compagnies de *comics* à créer leurs propres personnages de superhéros, notamment Batman, qui fit sa première apparition en 1939. Nous ne nous attarderons pas ici outre mesure à analyser le personnage de Superman et de Batman, car un chapitre subséquent de ce mémoire portera sur cette question.

Néanmoins, il est très intéressant d'observer qu'encore une fois, la situation géopolitique mondiale a un impact très important sur le contenu des *comics* de superhéros. Gabilliet souligne que : «à la fin des années 30, la totalité des littératures populaires se déroulant en contexte contemporain trouvait leur inspiration dans des intrigues mettant en scène des espions venus de pays belliqueux et pratiquant le sabotage à grande échelle, ou bien des dictateurs imposant leur joug à des populations effrayées et impuissante ». (Gabilliet, p. 45). Ce genre de récits est, bien entendu, d'actualité à une époque où les États-Unis vivent une grande anxiété de voir les puissances fascistes de l'axe devenir de plus en plus puissantes.

Une fois que les États-Unis entrent officiellement en guerre, les superhéros partent eux aussi au combat et une bonne partie des histoires des *comics* de superhéros mettent en scène des antagonistes des puissances de l'Axe. Dans ce type de récits, les superhéros cherchent à propager la liberté et les valeurs américaines partout sur le globe. Ainsi, il ne fait nul doute, qu'à cette époque, les *comics* de superhéros sont en phase avec l'idéologie américaine dominante. De plus, les institutions américaines, comme le gouvernement ou l'armée, n'hésitent pas à utiliser le médium des *comics* afin de transmettre directement leurs messages. Par exemple, dans le numéro 8 de *World's Finest Comics* publié en 1942-1943, on peut voir Batman, Robin et Superman faisant la publicité des bons de la victoire et des étampes de rationnement en lançant des balles de baseball au visage de Hitler, Mussolini et Tojo.

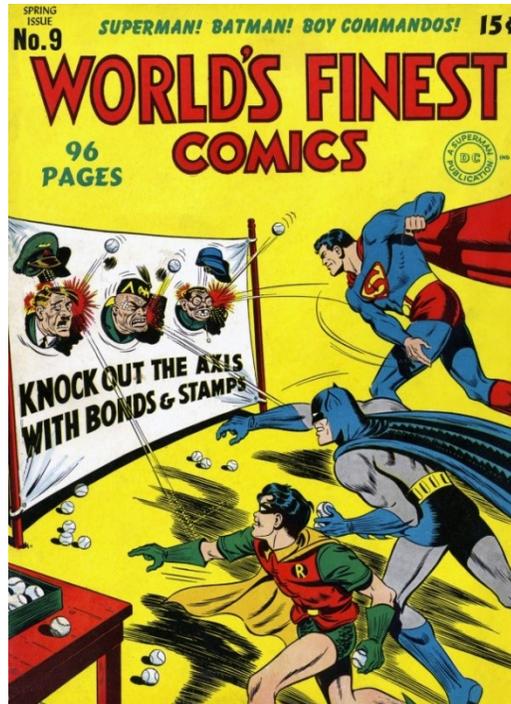


Figure 1 - World's finest comics, no 9, publié au printemps 1943

En fait, une très grande partie des *comics* de superhéros n'hésitent pas à représenter directement leurs personnages contribuant directement à l'effort de guerre. Cette mise en phase de la sphère politique avec l'industrie du *comics* se remarque également par le fait que, durant la Seconde Guerre mondiale, l'armée américaine est le plus important acheteur de *comics* au monde, utilisant les *comics* afin de procurer un divertissement moral aux troupes américaines (Gabilliet, p. 46).

Après la fin de la guerre, les *comics* vont très bien grâce au *Baby-Boom*. Cependant, pour accroître encore davantage leurs profits, les compagnies de *comics* tentent de conquérir de nouveaux marchés, notamment les femmes et les adultes. Pour atteindre ces publics, les compagnies lancent des *comics* avec des personnages féminins et commencent à s'attarder à des thèmes plus adultes comme les *romance comics*, par exemple les *comics* d'Archie et ses amis, toujours vendus aujourd'hui. Pendant ce temps, les *comics* de superhéros deviennent moins importants et perdent beaucoup de leur popularité en temps de paix. Gabilliet affirme que : « ils (les éditeurs) découvrirent alors que la transition de la guerre à la paix impliquait

aussi la reconversion des superhéros, qui n'étaient alors à leurs yeux qu'un produit parmi d'autres de l'effort de guerre » (Gabilliet p. 50). Cette chute de popularité pour les *comics* de superhéros n'est pas très surprenante si l'on croit, comme Berger, que pour être populaires les personnages de *comics* doivent épouser les valeurs de leur époque.

De fait, ce n'est que vers la fin des années 50 et durant les années 60, soit vers le début de la guerre du Viet Nam, que le genre de *comics* de superhéros vivra une renaissance, souvent nommée l'âge d'argent des *comics*.

### **Âge d'argent des *comics* de superhéros**

Cette renaissance des *comics* de superhéros est menée par une petite maison d'édition ayant évité de peu la faillite : Marvel. Malgré le fait que plusieurs autres maisons d'édition avaient délaissé le genre du superhéros, Marvel réutilise la figure superhéroïque afin de canaliser les enjeux d'une nouvelle époque. En effet, selon Gabilliet, : « l'avènement des superhéros du Silver Age n'était pas un retour de la bande dessinée américaine sur sa propre histoire, mais la conséquence d'une nouvelle sensibilité dans la culture de masse. Marvel, et DC dans une moindre mesure, créèrent un genre nouveau qui tirait son esprit de toutes les sources du discours ambiant — discours sur les jeunes, la classe moyenne, la puissance nucléaire, la conquête spatiale, entre autres » (2005 p.86).

C'est durant la période de l'âge d'argent que sont créés une bonne partie des personnages de superhéros qui sont aujourd'hui les plus populaires. En effet, entre 1961 et 1966 sont créés : les Fantastic Four, Hulk, Spiderman, Thor, Ant-Man, Iron Man, Doctor Strange, les Avengers, les X-Men, Daredevil et une multitude d'autres. À la même époque, le personnage de Batman redevient extrêmement populaire et, en plus des nombreux *comics*, diffuse une série de dessins animés très écoutée ainsi qu'une série où Adam West interprète le justicier. Cette dernière a également mené à la production d'un long métrage qui sera analysé plus en détail dans un prochain chapitre de ce mémoire.

Dans les années 70, certains *comics* se font un peu contestataires de l'ordre établi, notamment en s'opposant à la guerre du Viet Nam. Toutefois, la tendance reste relativement faible. Selon Gabilliet : « il n'en reste pas moins que les comic books grand public se prêtaient imparfaitement à la propagation d'un discours idéologiquement contestataire parce qu'ils étaient peu susceptibles d'atteindre le public qui y aurait été réceptif ». (p. 112). Ainsi, comme ce fût le cas au cours de l'âge d'or des *comics*, les *comics* de superhéros se positionnent la grande majorité du temps en faveur des institutions américaines.

## **Âge de bronze et époque contemporaine**

Après le succès de l'âge d'argent arrive un petit creux dans la popularité des *comics*. Néanmoins, quelques séries de *comics* réussissent à tirer leur épingle du jeu et sont très populaires, notamment la série *The Dark Knight Returns* (1986), de Frank Miller et *Watchmen*, de Alan Moore (1986-1987). De plus, le film de Batman réalisé par Tim Burton en 1989 connaît un grand succès commercial et contribue également à relancer la popularité de Batman. Également, les bandes dessinées indépendantes portant souvent sur des sujets plus sérieux deviennent également plus répandues, continuant ainsi la transformation des *comics*. Il est très important de souligner que les superhéros restent populaires même si le médium du comic perd de la vitesse. Les superhéros migrent plutôt vers la télévision, dans le cadre de séries souvent adressées aux enfants, ainsi qu'au cinéma dans le cadre du film de superhéros, un genre dont la popularité a explosé depuis le début du XXIe siècle.

## **Le film de superhéros du XXIe siècle**

Bien qu'un certain nombre de films mettant en vedette un personnage de superhéros a été produit tout au long de l'histoire du cinéma du XXe siècle, ceux-ci restaient plutôt rares et ce n'est qu'à partir du début de notre siècle que les films de superhéros sont devenus un genre très important. Jeffrey Brown, théoricien de la culture populaire s'étant attardé aux films de superhéros souligne que « earlier films like Superman and Batman are important precedents and have influenced the modern development of the superhero film, but until recently there were simply not enough superhero movies to consider them a distinct genre » (Brown 2016,

p. 3). Toujours selon Brown, les films de superhéros du XXe siècle étaient plutôt des films d'action ou de science-fiction. Parmi les premiers films dans le genre nouveau des films de superhéros, on retrouve *X-Men*, réalisé par Bryan Singer, paru en 2000 et ayant rencontré un certain succès. Cependant, c'est surtout *Spiderman*, réalisé par Sam Raimi en 2002 qui vient véritablement débiter cette période importante du film de superhéros. Suite à ceci, une multitude d'autres films ayant obtenu un grand succès commercial et critique sortent et viennent confirmer la place dominante qu'occupe ce genre au sein de l'industrie cinématographique américaine. Parmi ceux-ci, nous pouvons nommer la trilogie du *Dark Knight*, réalisée par Christopher Nolan et comprenant les films *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008), et *The Dark Knight Rises* (2012), qui sera fréquemment utilisée à titre d'exemple dans ce mémoire et qui sera également analysée plus en profondeur dans le dernier chapitre.

Avant toutefois d'aller de l'avant avec cette analyse, il est nécessaire de définir le genre. Selon Jeffrey Brown : « for my purposes, the live-action superhero genre can be defined, at its simplest, as filmed stories about costumed and/or super powered characters, performed by actors, who battle villains and defend the greater community » (Brown 2016, p. 5). Cette définition très simple nous offre un bon point de départ. Toutefois, pour être en mesure de bien comprendre le genre, il est essentiel de s'attarder à la figure du superhéros.

## **Caractéristiques de la figure du superhéros**

Plusieurs éléments nous permettent de distinguer un héros classique d'un personnage de superhéros. Selon Umberto Eco, le superhéros a quatre caractéristiques qui le font différent du héros habituel. Le superhéros a une double identité, a des motivations intrinsèques et non extrinsèques pour ses actions, travaille à une échelle de pouvoir largement supérieure et, finalement, ne vit aucune progression dans son personnage. Il est important de noter que, bien que les exemples choisis pour justifier les caractéristiques des superhéros soient tous tirés de films datant de l'an 2000 ou plus récents, notamment de Batman qui fera l'objet d'analyse plus approfondie au 3<sup>e</sup> chapitre, il s'agit de caractéristiques fondamentales du genre qui sont présentes depuis les débuts des années 1930.

## Double identité

Une caractéristique qui pourrait sembler évidente du superhéros, mais qui reste néanmoins très importante est la double identité. En effet, un superhéros possède une identité de civil, qui fait généralement face à des problèmes ordinaires et une autre identité de superhéros qui est situé au-dessus de ces problèmes banals. Dans une grande partie des films de superhéros, l'identité réelle du personnage est un enjeu important et seuls les personnages qui sont les plus proches du superhéros sont au courant de sa véritable identité. Le fait de porter un costume pour son identité de superhéros a plusieurs avantages notables. En premier lieu, cela déguise l'apparence du personnage de sorte que les méchants confrontés alors qu'il porte son costume de superhéros ne pourront pas le troubler dans sa vie quotidienne. Cela évite ainsi toute vengeance ou attaque et fait en sorte que le superhéros est toujours en mesure de dicter à quel moment il devra se battre : en effet, il n'est un superhéros que lorsqu'il le désire. Cet avantage est très important pour Spiderman dans le film éponyme réalisé en 2002 par Sam Raimi, qui choisit de se costumer, car, après avoir fait sa première intervention sans costume, les vilains lui affirment qu'ils pourront se venger. Cela est possible, car ils savent maintenant à quoi il ressemble et qu'ils ont vu son visage. Également, le costume de superhéros est un facteur intimidant pour les méchants et le simple fait de savoir qu'un superhéros risque de les pourchasser peut les terroriser et les dissuader de commettre des méfaits. Dans *Batman Begins*, Bruce Wayne choisit justement le costume de chauve-souris, car plus jeune, il avait une peur bleue de cet animal après avoir été emprisonné dans un puits avec des chauves-souris pendant plusieurs heures. Le costume de superhéros confère aussi au personnage de superhéros une distance avec la ville qu'il protège. Ses choix de protéger la ville paraissent donc plus désintéressés et motivés par des objectifs de combattre pour la justice au lieu de raisons basement matérielles comme le fait qu'il habite lui-même dans cette ville ou encore qu'il y a des amis. Finalement, le costume sert également à couvrir le caractère humain du superhéros. On ne peut plus voir son visage, siège de l'émotion, ni son corps et ses imperfections.

## Motivations du superhéros

Contrairement à la figure du héros, le superhéros n'est jamais récompensé par ses actions, il n'accomplit ses exploits que pour la valeur de bien intrinsèque, c'est-à-dire qu'il n'obtient ni ne souhaite aucune récompense en retour de ses actions. Cette différence entre une figure de héros et de superhéros se manifeste très visiblement dans les fins des récits de superhéros, lorsque le personnage choisit de rester seul au lieu de tomber en amour et fonder une famille, ce qui représente une fin extrêmement classique pour un récit héroïque. En effet, le fait que le superhéros ait une femme pourrait nous pousser à remettre en question l'indépendance d'action du superhéros ou pire encore, nous amener à croire qu'il accomplit ses exploits en vue d'une récompense quelconque. L'abstinence nécessaire du personnage du superhéros est un aspect important de sa figure. Dans plusieurs films du genre, l'intérêt romantique d'un superhéros pour un personnage est un danger immense tant pour le superhéros que pour l'élue de son cœur. En effet, les histoires d'amour du superhéros le conduisent parfois à agir de façon irrationnelle et à privilégier son bien personnel au détriment de la ville ou de la communauté qu'il est censé représenter. Un exemple de cela bien connu se trouve dans le film *The Dark Knight* de Christopher Nolan (2008) lorsque le Joker oblige Batman à choisir qui il sauvera entre Rachel, sa petite amie, et Harvey Dent, procureur général de la ville de Gotham. L'exemple le plus probant est probablement celui de Gwen Stacy dans les films *The Amazing Spiderman*, qui sera impliquée dans des conflits entre Spiderman et des super-méchants et qui y laissera même sa peau. La mort de Gwen permettra à Spiderman de tirer la leçon qu'un superhéros ne doit pas céder à ses pulsions de simple mortel et s'attacher à un autre personnage.

Mais, en plus d'être récompensés lorsque leurs motivations sont nobles, les superhéros sont punis lorsqu'elles ne le sont pas. Par exemple, au début du film *Spiderman* réalisé par Sam Raimi en 2002, Peter Parker utilise ses superpouvoirs pour de mauvaises raisons, soit humilier des gens. Il réalisera plus tard l'erreur qu'il a commise lorsque, peu après, son oncle mourra à cause de la mauvaise utilisation de ses superpouvoirs. Cette expérience traumatique obligera Peter à complètement se remettre en question. Ce grand questionnement rejoint l'idée de l'apprentissage du héros qui réalise qu'il peut accomplir le bien, mais aussi le mal noté par

Campbell et permet à Peter de réaliser qu'avec *de grands pouvoirs viennent de grandes responsabilités*. Ces responsabilités sont d'ordre moral et auront un impact immense sur les actions posées par Peter Parker. Celui-ci devra tout d'abord décider s'il souhaite adopter un code moral ou s'il préfère continuer à vivre sa vie en considérant que tous les choix moraux sont purement subjectifs.

Il est très intéressant de noter que Spiderman ne se pose pas la question entre s'il agira pour faire le bien ou le mal, mais simplement à savoir s'il aura un code moral ou pas, ce qui laisse entendre qu'il est impossible d'avoir un code moral qui serait différent de celui de Spiderman. Une fois celui-ci adopté, il sera permis à Peter Parker de transcender son identité et de réellement devenir Spiderman. À partir de ce moment, il agira toujours selon le code moral enseigné par son oncle et son père, qui dit que dans toutes circonstances, quelqu'un qui serait en mesure d'agir pour aider les autres est moralement obligé de le faire. Ben Saunders affirme à ce sujet que cette obstination des superhéros à toujours suivre leur code moral est identique à une foi religieuse et qu'il s'agit d'une « *theological suspension of ethics* » (Saunders 2011, p. 88). Selon Saunder, la conviction démontrée par Spiderman en ses principes est identique à celle démontrée par Abraham qui sacrifie son fils. Dans les deux cas, le personnage agit sans jamais avoir de preuves qu'il fait la bonne chose, voire en ayant des preuves qu'il fait la mauvaise chose. Cependant, dans les deux cas le personnage persiste dans sa voie et obtient le succès.

## **Échelle des pouvoirs**

En plus d'avoir des motivations le poussant à agir de façons différentes du héros classique, le superhéros a également une puissance beaucoup plus grande. En effet, le héros mythologique classique est un être humain disposant de caractéristiques très largement supérieures à la moyenne des gens. Toutefois, bien que possédant des caractéristiques exceptionnelles, les aptitudes du héros classique sont toujours limitées par ce qui est plausible pour un être humain. Ces limites n'existent pas pour les superhéros, qui ont des superpouvoirs provenant de différentes sources. Selon Umberto Eco, le fait que les superhéros possèdent maintenant des pouvoirs aussi grands viendrait notamment de la société dans laquelle nous vivons qui exerce un très grand contrôle sur ses membres et qui ne laisse ainsi que très peu de

place à la performance et aux exploits physiques, hormis dans quelques sphères particulières comme le sport. Eco affirme que :

Dans une société particulièrement nivelée, où les troubles psychologiques, les frustrations 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 (1993, p.131).

D'une certaine manière, la figure de superhéros devient, dans ce cas, une façon pour les spectateurs de se venger d'un système aliénant et uniformisant dans lequel ils se sentent impuissants. Le superhéros leur offre ce que la société ne leur offre pas, c'est-à-dire le pouvoir de faire changer les choses. Le superhéros est donc simultanément un modèle et un fantasme pour le spectateur. Cette transgression des limites de ce qui est humainement possible pourrait avoir un impact très négatif sur la portée mythologique d'un superhéros en limitant la capacité du spectateur à s'identifier au personnage. Toutefois, la double identité des superhéros permet d'éviter cette situation, car chaque superhéros a également une identité humaine qui est, le plus souvent, assez banale. Umberto Eco souligne que cette double identité est très utile au point de vue narratif, car elle permet aux scénaristes de faire des coups de théâtre imprévisibles, en plus de donner des informations supplémentaires au spectateur. Mais selon lui, la double identité est encore plus pertinente au point de vue mythopoïétique. Il affirme à ce sujet que :

la trouvaille est carrément géniale : en effet Clark Kent incarne exactement le lecteur moyen type, bourré de complexes et méprisé par ses semblables ; ainsi par un évident processus d'identification, 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 des années de médiocrité (1993, p. 133).

Grâce à la double identité, la figure du superhéros est ainsi en mesure de permettre à un spectateur de s'identifier à un personnage possédant des pouvoirs infiniment plus grands que lui, en lui donnant l'impression que lui aussi pourrait avoir des superpouvoirs.

### **Progression du personnage**

Une autre caractéristique distinctive de la figure mythologique du superhéros est de ne pas être complètement figée dans le temps à la manière du héros mythologique conventionnel. Selon Eco, ce héros mythologique aurait l'image d'un

personnage, d'origine divine ou humaine qui avait une image fixe, ses caractéristiques éternelles et ses aventures irréversibles. Il n'était pas exclu que, derrière ce personnage, outre cet ensemble de caractéristiques, il existât aussi une histoire, mais celle-ci avait déjà été élaborée selon un développement déterminé et constituait de manière définitive la physionomie du personnage (1993, p. 133).

Un personnage mythologique est donc nécessairement figé dans le temps et ne peut pas se transformer d'aucune façon. Il est voué à rester exactement tel qu'il est présenté dans les histoires dans lesquelles il figure. Dans la même veine, les récits mythologiques sont eux aussi finaux et ne sont plus susceptibles de changer. Les récits mythologiques font ainsi partie d'un passé que l'on doit déjà connaître. Eco affirme à ce sujet que le destinataire d'un tel type de récit

privilegiait le récit du déjà-survenu et du déjà-connu. On racontait indéfiniment les aventures du paladin Roland dont on connaissait les moindres détails. [...] Le public n'exigeait pas d'apprendre du nouveau. Il préférait entendre le récit agréable d'un mythe et se complaire à retrouver d'une manière chaque fois plus intense et plus riche le déroulement

connu (1993, p. 134).

Il est évident que la figure du superhéros ne respecte pas complètement cette immuabilité du héros classique, simplement par le fait que de nouveaux films, *comics*, jeux vidéo viennent sans cesse s'ajouter à ceux déjà existants, nous exposant à une multitude de récits très différents et parfois contradictoires sur la vie des superhéros. Également, les pratiques du *remake* et du *reboot*, toutes deux extrêmement populaires pour les films (et les *comics*) de superhéros, s'opposent-elles aussi à l'idée d'un héros figé dans le temps. Les récits relatant la vie d'un personnage mythologique étant censé être éternel, il serait impensable de tenter de remplacer celui-ci par une nouvelle version plus récente et améliorée.

Ce type de récit n'utilise pas non plus la surprise comme outil narratif, celle-ci ne fonctionnant réellement qu'une seule fois, tandis que l'objectif d'un récit mythologique est d'être universel.

En contrepartie au récit mythologique qui se déroule systématiquement dans le passé existe aussi le roman, dans lequel l'action se déroule plutôt au présent et dans lequel la surprise est un élément esthétique crucial (Eco, 1993). Dans le roman, le personnage n'a aucune obligation d'être prévisible ou stable. Il peut, au contraire, se transformer drastiquement au cours de l'histoire, parfois de manière imprévisible. Ce type de récit est destiné à plaire à un public différent des récits mythologiques, qui recherchent des histoires à portée particulière et non pas universelle.

Le personnage du superhéros se situe entre ces deux pôles du mythe classique, souvent médiatisé par la tradition orale et des écrits plus anciens, et du roman, genre beaucoup plus contemporain. Effectivement, il représente assurément un archétype et a des caractéristiques bien définies connues d'avance par le spectateur. Toutefois, il est également placé dans des situations imprévisibles qui l'obligent à redéfinir ses attributs, entraînant ainsi un développement de son personnage, jusque-là inédit pour une figure mythologique.

## **Le parcours du superhéros — le monomythe américain**

Finalement, les récits de superhéros diffèrent aussi de ceux de héros dans leur structure narrative. Selon Joseph Campbell (Campbell 1978), éminent théoricien du mythe, tous les récits mythologiques sont construits en se basant sur la même structure.

Le monomythe commence lorsque le héros reçoit l'appel de l'aventure. Au début, il refuse cet appel, mais, éventuellement, il reçoit une aide surnaturelle qui le convainc. Le héros affronte ensuite ses premières épreuves où il remporte un grand succès. Il doit toutefois résister à la tentation du pouvoir et poursuivre sa quête. Une fois sa quête complétée, le héros retourne dans sa société et contribue à l'améliorer grâce à ce qu'il a obtenu lors de sa quête.

Cependant, John Shelton Lawrence et Robert Jewett affirment que le superhéros se distingue du héros, car celui-ci a un parcours différent. Les différences les plus importantes se retrouvent dans l'absence d'aspect initiatique des récits de superhéros, la différence dans les motivations du superhéros, dans l'échelle de ses pouvoirs ainsi que dans la progression de son personnage. Afin de comprendre ces différences, nous nous attarderons au Monomythe américain, une variation du monomythe de Joseph Campbell théorisée par Lawrence et Jewett dans leur ouvrage *The American Monomyth* paru en 1977. Bien que cet ouvrage date d'avant les attentats du 11 septembre et la montée en popularité spectaculaire des films de superhéros, les bases de ce type de récit y sont déjà fort bien définies.

### **Le monomythe américain**

Dans le parcours héroïque classique, tel que nous venons de l'observer, un personnage héroïque quitte sa communauté qui souffre d'un problème grave afin d'aller trouver une solution ailleurs. Il reviendra éventuellement dans sa communauté pour faire profiter celle-ci de la solution au problème avant d'être récompensé, par exemple en mariant une femme ou par une position hiérarchique avantageuse tel que chef de la tribu. Ainsi, le parcours du héros traditionnel comprend une large part de rite initiatique ; le personnage fait face à des obstacles considérables, il apprend et revient de ces expériences grandi. En revanche, le parcours mythologique du superhéros cherche beaucoup plus à montrer la rédemption d'un personnage

plutôt que son initiation. Pour expliquer le monomythe du superhéros, Lawrence et Jewett affirment que :

A community in a harmonious paradise is threatened by evil; normal institutions fail to contend with this threat; a selfless superhero emerges to renounce temptations and carry out the redemptive task; aided by fate, his decisive victory restores the community to its paradisiacal condition; the superhero then recedes into obscurity (Jewett et Lawrence 1977).

Ce résumé du monomythe américain nous permet de saisir aisément les divergences entre celui-ci et le parcours héroïque classique de Campbell.

### **Une communauté édénique menacée par le mal**

De façon similaire au monomythe classique, les récits de superhéros commencent et se terminent très fréquemment dans un lieu édénique. C'est dans ce lieu qu'une communauté de gens simples et purs vit humblement. Cet état édénique est particulier, car il représente le juste milieu entre la nature et la civilisation.

It is a small, well-organized community whose distinguishing trait is the absence of lethal internal conflict arising from its members; the surrounding pastoral realm echoes its inner harmony. (...) A cheerful atmosphere pervades the homogeneous population, and there is no hint of tendency on the part of the majority toward evil. (Lawrence et Jewett, 1977, p. 22).

Dans cette représentation, il est important de souligner l'innocence et la pureté du village et de ses habitants. Tous vivent simplement et sans causer de torts à autrui, de sorte que l'agression à venir semble tout à fait imprévisible et gratuite. Cette communauté est également isolée des autres et ne requiert pas d'aide extérieure. Cette représentation édénique cadre bien avec celle que l'on se fait d'un petit village où tous se connaissent et collaborent pour améliorer leur communauté. Aux États-Unis l'exemple qui cadre le mieux avec cette image est les petits villages du Midwest. Bien que, dans la réalité, cette vision du Midwest comme terre

édénique se vérifie difficilement, il est pertinent de noter que cette vision a été déterminante dans l'histoire des États-Unis et a été avancée par plusieurs, dont les puritains, l'artiste peintre Thomas Cole, et même le département de l'intérieur américain ayant présenté les territoires désertiques du Kansas et du Dakota comme des terres arables de première qualité (Lawrence et Jewett, 1977).

Un autre aspect intéressant de cet éden est certainement l'homogénéité de la population. Tous sont gentils et heureux et représentent un bloc monolithique de personnes qui devront éventuellement toutes être sauvées. Il ne semble y avoir, au sein de la communauté, aucun leader ou quiconque en mesure de régler les problèmes à venir de cette communauté édénique. Cette homogénéité de la population fait en sorte que ce type de discours mythologique ignore souvent les conflits et les contradictions présents dans les sociétés réelles, préférant représenter la population comme un tout fonctionnant en harmonie, où chacun a une place qui lui est propre.

En fait, le seul défaut de cette population est le fait qu'ils ne sont pas capables de se sauver eux-mêmes du mal qui les attaque ; ils devront trouver de l'aide chez un superhéros. Bien que le personnage du superhéros soit parfois issu de cette communauté, il possède toutefois une double identité qui lui permet de se distinguer de la communauté.

### **Non-intervention du superhéros**

Malgré leurs pouvoirs grandioses, il est très étonnant de constater que ceux-ci n'ont pas un impact aussi majeur dans la société que leurs pouvoirs pourraient nous laisser imaginer. En effet, les superhéros ne combattent que les effets du mal et ne semblent pas en mesure de s'attarder aux causes. Grâce à tous les efforts déployés par Batman, la ville de Gotham réussit à se remettre des événements traumatiques qui l'ont secoué, mais ne change toutefois rien à son fonctionnement, continuant à fonctionner selon une logique néolibérale. Ainsi, ironiquement, les superhéros catalysent les forces du changement tout en préservant le statu quo, comme nous l'avons vu précédemment. Il est intéressant de souligner que les sociétés aidées par les superhéros n'ont pas non plus d'intérêt à changer leur fonctionnement, car ils savent qu'ils seront sauvés par des superhéros en cas de pépin.

## Incapacité des institutions à agir

Faisant face à un super-méchant ou à une organisation semblable, les institutions gouvernementales sont rarement en mesure d'agir. En effet, les récits monomythiques américains sont dans une position étrange, car, d'un côté ils font une représentation édénique de la démocratie et de la société américaine, mais d'un autre côté, ce modèle de société ne semble jamais être en mesure de régler les problèmes auxquels elle doit faire face. Comme le soulignent Jewett et Lawrence : « the redemption of paradise by lone crusaders would have been unnecessary in American mythology if actual experience with democracy had matched the Edenic expectation. All the materials we have studied share the premise of *The Birth of a Nation* that democratic institutions are incapable of lifting the siege » (1977, p. 178). Par exemple, dans le film *The Dark Knight*, il est assez étrange de voir Batman continuer à défendre un système juridique qui semble totalement inefficace et qui arrête Bruce Wayne au lieu d'arrêter les véritables méchants.

Toujours selon Jewett et Lawrence, cette contradiction viendrait des récits de cowboy, très populaires à partir du milieu du XIXe siècle, situés dans des régions du Far West où la loi et la justice n'arrivent pas encore vraiment à agir, les institutions gouvernementales n'ayant pas encore eu le temps de déployer des ressources et du personnel là-bas. Dans cette situation, les hommes n'ont pas d'autre choix que de rendre justice eux-mêmes. Cette autojustice est très bien acceptée dans les romans westerns, mais également dans la réalité de l'époque. Theodore Roosevelt, qui deviendra plus tard président des États-Unis, affirme en 1888 que :

The bad men, or professional fighters and man killers are of a different stamp (from the common criminal, horse thief or highway robber), quite a number of them being, according to their light, perfectly honest. These are the men who do most of the killing in frontier communities; yet it is a noteworthy fact the men who are killed generally deserve their fate (Roosevelt, cité par Lawrence Jewett, 1977, p. 180).

Roosevelt souligne donc la différence entre quelqu'un qui enfreindrait pour son propre bien, par exemple en volant des chevaux, et une autre personne qui agirait plutôt pour le bien de sa

communauté, par exemple en tuant quelqu'un qui l'aurait mérité. Il ne fait nul doute que les personnages de superhéros figurent totalement dans cette deuxième catégorie et n'enfreignent la loi que parce que le système juridique traditionnel n'est pas en mesure d'obtenir de solution à leurs problèmes. Cette démonstration des limites du système juridique de Gotham n'a toutefois pas d'effet à long terme sur Batman qui finit toujours par s'en remettre à eux. Cette confiance absolue dans le système cadre assez bien avec l'idée de *checks and balances*, très importante aux États-Unis. Selon ce principe, la séparation des différents pouvoirs du gouvernement permet de faire en sorte que, même si un palier du gouvernement commet une erreur, cette erreur sera nécessairement réparée plus tard par un autre palier (La Porta et al. 2004). Dans cette optique, un problème créé par une institution ne demanderait pas nécessairement de réforme, car celui-ci serait corrigé. Ainsi, même si Batman fait souvent la rencontre de policiers, politiciens ou de juges incompetents, il n'y a pas nécessairement lieu de demander de réformes ou de perdre confiance en le système.

Le fait que les institutions gouvernementales ne soient pas en mesure d'agir est entre autres causé par la puissance beaucoup trop élevée des super-méchants. De très nombreux films de superhéros montrent souvent le super-méchant affronter un service de police ou d'armée qui semble, au début, en plein contrôle de la situation, mais qui réalise au fur et à mesure que l'affrontement progresse qu'ils sont totalement surclassés par le super-méchant. Le personnage du super-méchant est en effet beaucoup plus fort ou intelligent que les policiers et les soldats, qui ne sont pas en mesure de lui infliger de réel dommage. C'est d'ailleurs cette puissance extraordinaire qui autorise l'état d'exception mentionné précédemment. Dans cette optique, le superhéros devient une incarnation de l'état d'exception. Un exemple de cette différence de puissance se retrouve à la fin du film *The Dark Knight Rises* (Nolan, 2012). On voit un large groupe de policiers se ruer sur Bane et ses sbires et tenter de les combattre sans succès. Le super-méchant, Bane, réussit à lui seul à vaincre plusieurs policiers sans déployer aucun effort. Malgré son immense stature, Bane est tout de même en mesure d'éviter la plupart des coups de ses adversaires et ceux qui réussissent à le toucher n'ont absolument aucun effet sur lui. Ce n'est que lorsque Batman fera son apparition que les forces de l'ordre commenceront à reprendre le dessus dans l'affrontement, lui seul étant capable de rivaliser avec Bane en combat au corps à corps.

L'incapacité du gouvernement à agir peut aussi être causée par des tactiques particulièrement déloyales ou immorales employées par les méchants. Ces tactiques inhabituelles ne font pas partie de celles que la police est entraînée ou habilitée à confronter et demanderont une réponse particulière. Par exemple, dans le film *Iron Man* (Jon Favreau, 2008), l'armée américaine n'est pas en mesure de se battre contre les terroristes du groupe *Ten Rings*, car ceux-ci utilisent des boucliers humains. Ne voulant pas faire de victimes innocentes et ne disposant pas de la précision et du discernement d'Iron Man, l'armée américaine ne peut rien faire d'autre que de se faire tirer dessus sans riposter. Il est donc nécessaire d'utiliser un superhéros qui n'obéira pas aux lois officielles pour régler la situation. Ces situations où les super-méchants utilisent des stratégies déloyales sont très intéressantes à analyser, car elles dépeignent les forces de polices ou d'armée de façon positive et négative simultanément. Cela nous permet de remarquer que, bien que toujours représenté comme clairement inférieur aux super-méchants, le système de justice de Gotham reste toujours de bonne foi. En effet, les agents de la paix de Gotham essaient toujours de combattre les méchants du mieux qu'ils peuvent, et leurs échecs répétés ne sont dus qu'au fait qu'ils ne sont qu'humains, avec toutes les limitations que cela entraîne. Cela nous permet de conclure que ces institutions sont sûrement très efficaces dans la vie de tous les jours, lorsqu'il ne s'agit pas d'affronter des super-méchants.

Finalement, les super-méchants réussissent souvent à infiltrer les institutions pour être en mesure d'obtenir des informations privilégiées ou même d'en saboter leur efficacité. Malgré le fait que les institutions ne sont pas assez compétentes pour arrêter les plans des super-méchants, les saboter est souvent très utile, car cela permet de faire réagir les superhéros qui ne peuvent rester indifférents. Par exemple, dans le film *The Dark*, le Joker réussit à s'infiltrer avec une partie de son gang au sein même d'une parade de la police, se moquant ainsi du service de police de la ville de Gotham. Batman, étant au courant que quelque chose de louche se prépare, est présent lui aussi à cette parade afin de surveiller, mais l'inaptitude des policiers est telle que c'est lui-même qui menace de se faire tuer par la police et non pas le Joker.

## La responsabilité d'être illégal

L'inaptitude des institutions officielles pousse souvent les superhéros à franchir des barrières légales et à devenir eux-mêmes hors la loi, reprenant ainsi l'idée des westerns, et ce, pour le bien de la ville. Cependant la responsabilité du superhéros va plus loin. Celui-ci est non seulement autorisé à dépasser les limites légales, mais il est obligé de le faire, sans quoi les résultats sont souvent fâcheux.

Le personnage de Spiderman est probablement le superhéros qui représente le mieux cette obligation. Dans le film *The Amazing Spiderman* (Mark Webb, 2012), l'oncle Ben explique justement à Peter que : « Your father lived by a principle, a philosophy. He believed that if you could do good things for other people, you had the moral obligation to do those things. That's what's at stake: not choice, but responsibility ». Cette obligation morale d'accomplir le bien autour de lui représentera l'enjeu le plus important du film et même du personnage de Spiderman. Le personnage sera en effet récompensé quand il la respectera et vivra des conséquences désastreuses lorsqu'il accomplira le mal ou simplement qu'il refusera d'accomplir le bien. Cela se manifestera immédiatement après dans le film : quelques minutes après avoir entendu les paroles de son oncle, Peter Parker, encore fâché de sa dispute avec celui-ci, va acheter du lait au dépanneur. Malheureusement, il lui manque deux cents et le caissier refuse de les lui créditer affirmant que c'est contraire à la politique de l'établissement. Le client suivant au magasin arrive ensuite et vole la caisse. Le caissier demande alors l'aide de Peter, mais il lui répond que cela est contraire à sa politique d'agir dans de telles situations. Le voleur qui s'enfuit en courant tombe alors nez à nez avec Ben, l'oncle de Peter qui tente de le désarmer, mais le voleur remporte la bataille et fait feu avec son pistolet sur Ben qui meurt sur le coup. Un immense sentiment de culpabilité envahira Peter qui décidera par la suite de revêtir le costume de Spiderman. Cependant, ses premières expériences en tant que superhéros ne seront pas très glorieuses, car les motivations de Peter Parker restent encore individualistes : il cherche à retrouver le criminel qui a tué son oncle afin de se venger. Ce n'est que lorsqu'il se battra pour la sécurité des innocents et de la ville au grand complet, par exemple en affrontant l'homme lézard, que sa quête prendra son sens. Cependant, malgré tous les efforts déployés par les superhéros dans les films, l'opinion publique est souvent très sévère à leur égard. La population ne semble jamais être en mesure de comprendre

suffisamment bien ce qui se passe pour accepter les actions des superhéros. Nous reviendrons plus longuement sur cet aspect lors de notre 3<sup>e</sup> chapitre en analysant la trilogie du *Dark Knight*.

## Chapitre 2 : L'utilisation idéologique d'un mythe – La construction d'un mythe social

Maintenant que nous avons bien identifié l'historique ainsi que les caractéristiques principales de la figure du superhéros et de ses films, nous pourrions plus longuement réfléchir à la façon dont ce genre de film peut transmettre certaines valeurs ou idéologies et peuvent contribuer à la construction d'un mythe social.

Pour ce faire, nous nous appuyerons grandement sur les textes de Gérard Bouchard, sociologue québécois. Son travail est particulièrement intéressant à ce sujet, car il est effectué à une échelle plus générale et définit le mythe non pas comme une simple fable ou comme un récit, mais plutôt :

comme un type de représentation collective (tantôt bénéfique, tantôt nuisible) porteur de ce que j'appellerai un message, en l'occurrence des valeurs, des croyances, des aspirations, des finalités, des idéaux, des dispositions ou des attitudes. (...) Il importe donc de ne pas confondre le mythe comme mécanisme sociologique et la nature des contenus symboliques qu'il peut véhiculer (Bouchard 2014, p. 38)

Cette définition du mythe est extrêmement pertinente et est inspirée par les définitions de Roland Barthes et Mircea Eliade, deux théoriciens ayant longuement écrit sur la notion de mythe. En effet, selon Bouchard, tout comme pour Eliade, le discours mythologique transmet nécessairement des valeurs qui sont acceptées par ses récepteurs comme vraies et sacrées (Eliade 1963). La définition de Bouchard s'inscrit également dans la lignée de celle de Barthes, car elle nous explique comment le mythe est un mécanisme sociologique contingent à une situation historique et socioculturelle particulière (Barthes 1957).

Selon Gérard Bouchard, il existe six caractéristiques permettant de définir ce qu'est un mythe que nous aborderons plus en détail. Ces caractéristiques sont le fondement archétypal, l'hybridité, l'émotivité, la sacralité, l'instrumentalité et la narrativité. Le fondement archétypal

signifie que les mythes d'une société précise sont toujours construits avec les mêmes archétypes de personnages ou de récit. L'hybridité du mythe se manifeste dans la façon dont un discours mythologique est constamment situé entre la réalité et la fiction, le conscient et l'inconscient et la rationalité et l'émotivité. Cette émotivité est d'ailleurs en soi une caractéristique du mythe, car celui-ci doit être mû en priorité par les émotions et le récepteur d'un discours mythologique doit effectuer le choix de suspendre partiellement sa rationalité pour croire à un mythe. Ce choix d'utiliser ses émotions pour croire à un mythe se manifeste à une échelle si forte que Bouchard parle de sacralité du mythe. Le mythe devient si solidement ancré dans l'imaginaire qu'il devient sacré et qu'il est extrêmement ardu de l'en déloger. Aussi, le discours mythologique a pour caractéristique son instrumentalité, c'est-à-dire qu'il cherche nécessairement à véhiculer un message précis. Finalement, le discours mythologique est également narratif, signifiant qu'il se manifeste nécessairement par le récit d'un événement particulier.

## **Définition du mythe**

### **Fondement archétypal**

Selon Gérard Bouchard, les mythes sont construits à partir des archétypes d'une société et détermineraient quels genres de mythes une société précise pourrait décider d'employer. Bouchard affirme à ce sujet que : « les archétypes constituent en quelque sorte le clavier à partir duquel les représentations se construisent » (2014, p.38). Cette phrase nous permet de mieux comprendre pourquoi les discours mythologiques ont autant de ressemblances au niveau du récit ou encore des personnages. Ils sont, en effet, très souvent construits avec les mêmes archétypes et les variations possibles entre les diverses sources de discours mythologiques sont peu importantes. La métaphore du clavier de Bouchard implique également un autre aspect : l'impossibilité de faire quelque chose de réellement différent au sein d'un discours mythologique. Si un archétype ou une idée ne figure pas sur le *clavier mythologique*, il est non seulement impossible de l'utiliser, mais même impensable. Si, tel que nous le croyons, un film de superhéros représente bel et bien un exemple de discours mythologique, il serait donc très difficile d'avoir un personnage de superhéros ou encore de

réaliser un film de superhéros qui serait fondamentalement différent de tous les autres. La seule option serait d'utiliser les mêmes archétypes, mais de les employer d'une façon différente. Dans le cadre des mythes des superhéros, il y a utilisation d'un certain nombre d'archétypes, notamment au niveau des personnages. En effet, le superhéros et le super-méchant sont des personnages hautement symboliques. Les valeurs qu'ils incarnent et les comportements qu'ils adoptent sont des véhicules de ce symbolisme. Les superhéros, au même titre qu'Hercule pour les Grecs, sont l'incarnation contemporaine de certains archétypes qui existent depuis la mythologie grecque et même avant.

## **Hybridité**

Selon Gérard Bouchard, « un mythe est toujours un amalgame inégalement pondéré et mouvant de réalité et de fiction, de raison et d'émotion, de conscience et d'inconscience, de vérité et de fausseté » (2014, p. 39). Cette apparente contradiction n'est pas une faiblesse du mythe, mais lui procure, au contraire, une flexibilité absolument remarquable, car cela entraîne que le mythe peut prendre des formes très différentes et peut utiliser des méthodes très variées pour atteindre son objectif de transmission de valeurs.

Il ne faut pas non plus croire que le destinataire d'une représentation mythologique soit incapable de percevoir les contradictions inhérentes au mythe. Celui-ci fait plutôt un choix conscient très semblable à celui de la suspension d'incrédulité effectuée par le lecteur d'un livre ou le spectateur d'un film. Tandis que ceux-ci feront cette suspension afin de retirer du plaisir d'un récit, le destinataire du mythe la fera, car celle-ci lui permettra de mieux comprendre la société qui l'entoure ou de s'associer à des valeurs qui guideront son futur. Ainsi, « le mythe promet et promet plus qu'il ne reflète le réel, avec lequel il est toujours en tension » (Bouchard, 2014, p. 39). Cette notion est très importante, car elle vient souligner que le fait de savoir que quelque chose est fictif ne nous empêche nullement d'en tirer des conclusions qui s'appliquent au monde réel. On peut donc affirmer que, même si personne ne croit vraiment que les États-Unis soient réellement un superhéros ou son équivalent, le fait d'être membre d'une société médiatisant un discours mythologique sacralisant certaines valeurs des superhéros pourrait quand même avoir une influence réelle sur la compréhension de certains concepts des gens, notamment en ce qui a trait à des concepts comme l'appartenance nationale ou le rôle politique des États-Unis sur l'échiquier politique mondial.

Cette hybridité dans la représentation mythologique est aussi manifeste dans les films de superhéros, tout particulièrement la dichotomie entre la réalité et la fiction qui se remarque tant dans les lieux où se déroule l'action que dans les personnages. À ce chapitre, il est très intéressant de s'attarder à la ville de Gotham, métropole de l'univers de Batman. Il ne fait nul doute que l'architecture comprenant une multitude de gratte-ciels, sa population élevée et le fait que ce soit une île ne peuvent que rappeler la ville de New York. En fait, les tout premiers comics de Batman se déroulent dans la ville de New York et non Gotham et le nom ne sera changé qu'à la deuxième année des *Detective Comics*. Toutefois, bien que faisant clairement référence à la ville de New York, Gotham garde aussi ses distances par rapport à celle-ci. En effet, les films ne font aucune référence directe à un lieu ou un événement historique réel de la ville de New York. Cette distanciation et proximité simultanée font en sorte que le spectateur du film arrive à la conclusion que bien que Gotham ne soit pas une ville réelle, elle est cependant assez semblable à une réelle ville américaine pour que l'on puisse tirer des leçons de ce qui se passe dans cette ville fictive et les appliquer dans le monde réel.

## **L'Émotivité**

Selon Bouchard, même si un mythe fait appel à la rationalité pour être construit ou analysé par son récepteur, « un mythe achevé a pour caractéristique (et comme condition) d'être mû en priorité par l'émotion, ce qui aide à comprendre les libertés qu'il lui arrive de prendre avec le réel et la robustesse qu'il peut manifester devant le contradictoire ». (2014, p. 40) Cette émotivité, loin d'affaiblir les mythes, rend ces derniers encore plus persistants. En effet il ne suffit donc plus de prouver qu'un mythe est faux pour en déboulonner l'existence, il faut aussi l'en déloger de l'imaginaire des gens. L'atteinte de cet objectif peut être très difficile, car elle doit obligatoirement passer par les émotions. Cette caractéristique de l'émotivité rappelle également la définition de Mircea Eliade du remède qui ne fonctionnerait que si on y croit (Eliade 1963). Ainsi, selon Bouchard, le mythe deviendrait vrai seulement parce qu'on veut qu'il soit véridique. Mais Bouchard va encore plus loin avec la caractéristique suivante du mythe.

## **La sacralité**

En plus de gagner de la force grâce au fait que les gens n'ont pas besoin d'utiliser leur rationalité pour croire à un mythe, le mythe gagne aussi beaucoup grâce au fait qu'il est considéré comme sacré.

Cette caractéristique, qui le soustrait largement aux remises en question et aux *atteintes* de la réalité, rend compte de son emprise et de sa longévité. Le fait qu'un message soit devenu inattaquable peut même être considéré comme la confirmation qu'il prend désormais la forme d'un mythe (Bouchard, 2014, p. 40).

Cette sacralisation de certaines valeurs est tout à fait fondamentale à la définition du mythe selon Bouchard. Le refus de remettre en question certaines valeurs est également un élément très important nous permettant de classer les films de superhéros comme une mythologie moderne, et sera abordé plus tard dans mon mémoire, notamment en ce qui concerne l'idée des États-Unis comme représentation du dernier rempart de la société contre une force du mal toujours grandissante.

## **L'instrumentalité**

Une autre particularité importante du discours mythologique est ce que Gérard Bouchard appelle son instrumentalité. En effet, la majorité des mythologies ont pour auteurs « des acteurs collectifs en compétition, dans des situations de relations de pouvoir. Cette dimension fait ressortir le rôle central des stratégies discursives comme procédés de communication, d'acculturation et de persuasion » (Bouchard, 2014, p. 40). Cette instrumentalité du mythe est d'ailleurs ce qui rend leur propagation beaucoup plus rapide. En effet, les gens ont intérêt à propager les mythes, car ceux-ci aident à convaincre les gens du bien-fondé et de la sacralité de leurs propres conceptions de la vie. Dans le cas des films de superhéros, la propagation de ce type de discours mythologique est vitale, car elle est un des éléments permettant de perpétuer l'hégémonie culturelle américaine à l'échelle mondiale avec l'aide des différents médias de masse et de la culture populaire.

## **La narrativité**

Finalement, il faut souligner que le mythe emploie la narration et le récit afin de transmettre son message. Toutefois, il faut souligner qu'il représente beaucoup plus qu'un simple récit et que ce n'est pas n'importe quel récit qui peut aspirer au statut mythologique. La narrativité est un élément central de la construction d'un discours mythologique, car celle-ci assure la construction de relations de pouvoir et permet la mise en place de stratégies discursives à partir de personnages, de lieux ou d'objets ayant une charge symbolique importante. En d'autres mots, la narration permet d'articuler entre eux des éléments mythiques pour construire une mythologie. Un exemple de façon dont la narration permet de mettre en scène des éléments hautement symboliques afin de leur conférer une plus grande signification est la façon dont le bouclier de Captain America est utilisé dans les films *The Avengers*. Son apparence physique a peu de signification en soi, mais il prend beaucoup d'importance et nous permet de vraiment mieux comprendre l'idéologie derrière le personnage dans la façon dont il est utilisé pour combattre ses ennemis. Effectivement, le choix d'avoir un personnage dont la seule arme est un bouclier permet de contribuer à la construction du mythe que les superhéros ne combattent que pour la justice et que ceux-ci ne font que défendre les pans vulnérables de la population, mais n'attaquent jamais.

## **Le mythe social et sa construction**

Gérard Bouchard note l'existence de plusieurs types de mythes partageant les six caractéristiques énoncées auparavant. Il faut toutefois noter que ces frontières sont extrêmement perméables et un mythe précis peut avoir des caractéristiques issues de différentes catégories. En premier lieu, nous retrouvons les mythes religieux, qui reposent sur la foi et nous aident à comprendre la vie en général ainsi que les mythes philosophiques, qui tentent d'expliquer sensiblement les mêmes choses que les mythes religieux, mais sans recourir à des a priori surnaturels. Il existe également les mythes allégoriques qui sont issus de l'histoire de la littérature et des arts et desquels nous proviennent des personnages importants. Le quatrième type de mythe est le mythe scientifique qui se distingue des autres, car il est basé sur une réalité empirique, mais qui est souvent difficile à prouver. Un exemple de mythe de ce type serait celui de l'existence de la matière noire dans l'univers. Les mythes scientifiques

agissent comme pilier de la connaissance de la science et de nombreuses découvertes sont basées sur ceux-ci. Le dernier type de mythe selon Bouchard est celui qui nous intéresse le plus : il s'agit du mythe social. Celui-ci se distingue des autres, car :

Ils sont plus sociaux que d'autres du fait qu'ils prennent naissance et se déploient entièrement dans l'arène sociale immédiate et en fonction de ses défis, conflits et contradictions. Ils entretiennent en effet une articulation très étroite, explicite et systématique, avec la dynamique sociale et les contextes. Ils sont les produits stratégiques d'acteurs sociaux qui en font très ouvertement la promotion et l'utilisation dans un esprit d'ingénierie symbolique (Bouchard, 2014, p.51).

Ainsi, bien que tous les mythes aient une fonction sociale, le mythe de ce type se démarque des autres par sa grande instrumentalité. Celui-ci est toujours utilisé dans un contexte sociohistorique précis et avec un objectif de faire adhérer les récepteurs à une certaine idéologie. Il est très souvent utilisé pour atteindre des fins politiques idéologiques précises et l'histoire regorge d'exemple de tels types de mythe, par exemple le mythe de la race aryenne propagée grandement par les nazis. Toutefois, il est important de réaliser que la construction de mythe peut aussi être grandement bénéfique à une société. À ce chapitre, Bouchard note le mythe de l'égalité entre les hommes et les femmes qui fait en sorte que plusieurs sociétés s'efforcent aujourd'hui de réduire les différences entre les genres. Comme nous l'avons noté précédemment, dans le cas des films de superhéros, le contexte sociohistorique précis servant à la construction du mythe est la période suivant le 11 septembre 2001 et la lutte contre le terrorisme. Nous verrons plus tard dans ce mémoire que les années précédant les années 2000 avaient vu une certaine diminution dans les interventions américaines à l'étranger, à tout le moins dans leur politique officielle. Les attentats contre le World Trade Center ont toutefois causé un changement de contexte. Ce nouveau contexte nécessitait de modifier légèrement l'idéologie américaine afin de replacer l'interventionnisme à l'avant-plan et les films de superhéros ont contribué à cette fin, de même que plusieurs politiciens, Américains ou autres.

Bouchard précise cependant qu'il est très important de ne pas confondre un mythe et une idéologie. Bien que les idéologies sont construites en partie grâce à l'autorité des mythes, les mythes ne demeurent que le vecteur d'une idéologie et non pas une idéologie en soi. Bouchard souligne aussi que : « Le mythe diffère aussi de l'idéologie en ce que, dans le cours de l'argumentation, il est présenté comme un lieu de vertu et de consentement, comme un idéal au-dessus de la mêlée, censé échapper à la contestation » (Bouchard 2014, p. 55). Ce fait d'être au-dessus de la mêlée de l'argumentation est l'une des plus grandes forces du discours mythologique et est une bonne illustration de la sacralité du mythe dont Bouchard parlait. C'est également cette sacralité qui fait affirmer à Bouchard que le mythe est moins fragile que l'idéologie, cette dernière ne bénéficiant pas de cette immunité à l'argumentation conférée au mythe par sa sacralité.

Le mythe est aussi indépendant de l'idéologie, car il est tout à fait possible d'utiliser le même mythe pour tenter de convaincre son récepteur de deux idéologies complètement différentes. Bouchard donne dans son livre l'exemple du socialisme et du libéralisme qui prennent tous deux comme base le même mythe de l'égalité de l'homme, mais qui arrivent cependant à des conclusions extrêmement différentes quant à la façon dont la société devrait être organisée.

Maintenant que nous avons une définition de ce qu'est un mythe et plus précisément ce qu'est un mythe social, il faut s'attarder à la façon dont on peut construire un discours mythologique. Nous expliquerons les huit étapes de cette construction selon Gérard Bouchard, en prenant le temps d'expliquer comment le mythe du superhéros s'est construit dans le contexte des films de superhéros américains suivant le 11 septembre 2001. Il est à noter que nous accorderons une importance beaucoup plus grande à certaines étapes de la construction qui semblent plus pertinentes dans le cas des films de superhéros, notamment l'étape de l'ancrage et de l'éthos.

## **Étape 1 : La construction du sujet**

La première étape du processus de mythification est la construction du sujet. Afin d'être en mesure de transmettre un message de façon efficace dans son discours mythologique,

il faut pouvoir savoir à qui spécifiquement s'adresse le message. Souvent, l'émetteur choisit des spectateurs appartenant à une communauté ou une nation spécifique. C'est d'ailleurs le cas pour les films de superhéros américains, qui visent spécifiquement les citoyens américains.

Bien que les films de superhéros américains soient populaires partout sur la planète, ils le sont particulièrement aux États-Unis. À ce sujet, il nous suffit de constater que, selon le site boxofficemojo, 41,5 % des recettes au box-office des films de superhéros américains sont faites sur le marché domestique des États-Unis et du Canada tandis que ce chiffre est seulement de 34,7 % pour la moyenne de toutes les superproductions américaines, ce qui signifie donc que les films de superhéros sont statistiquement plus populaires comparés aux autres films sur le marché domestique qu'ils ne le sont ailleurs (Box Office Mojo 2019).

## **Étape 2 : L'ancrage**

La deuxième étape du processus de mythification se nomme l'ancrage. L'ancrage est la façon dont le mythe va sélectionner un événement d'un passé (ou d'un futur, dans certains cas) plus ou moins éloigné sur lequel arrimer son message. La majorité du temps :

Il s'agit d'une expérience perçue comme déterminante, très fréquemment une infortune, un traumatisme (catastrophe naturelle, défaite militaire, régime dictatorial, oppression colonialiste...) Mais il peut s'agir aussi d'une expérience heureuse, valorisante, comme le renversement d'un despote, de grandes réformes humanitaires, une victoire militaire ou l'érection d'un empire (Bouchard, 2014, p.75).

Cet événement heureux ou malheureux est ensuite récupéré par les personnes ou un système de production désirant créer un discours mythologique afin de transmettre l'idéologie de leur choix. Il est important de noter que, de la même façon qu'un mythe peut transmettre différentes idéologies, un même événement historique peut servir d'ancrage à plusieurs mythes différents. Ce fut le cas, par exemple, de la révolution russe de 1917 qui fut utilisée à maintes reprises par des régimes politiques très différents, et ce, tant en Russie qu'à l'étranger. À ce niveau, il pourrait être

intéressant de comparer le traitement de cet événement historique dans les films *Dr Zhivago* de David Lean (1965) et *Octobre* de Sergei Eisenstein (1928).

Dans le cas qui nous intéresse, il ne fait nul doute que l’ancrage choisi pour les films de superhéros américains est le résultat des attentats du 11 septembre 2001. En effet, cet événement historique majeur s’inscrit présentement de façon directe et indirecte dans une foule de productions culturelles américaines de superhéros. Cet ancrage est extrêmement efficace pour les films de superhéros américains, car on peut facilement le représenter comme ayant une forte ressemblance avec le contenu des films de superhéros obéissant au parcours monomythique superhéroïque dont nous traiterons dans un chapitre subséquent. Dans les deux cas, nous aurions affaire à une communauté innocente qui subit un massacre aux mains de barbares étrangers. La communauté attaquée se lève ensuite et se venge des barbares en les éradiquant complètement.

Toutefois, les attentats du 11 septembre n’agissent pas uniquement à titre d’ancrage du traumatisme. Ils servent aussi d’ancrage au mythe d’un grand changement dans la culture américaine. Dépendant de la source, ce grand changement est perçu de façon très différente. Selon certains, les attentats du 11 septembre ont fait en sorte que la vulnérabilité des États-Unis est apparue au grand jour. Selon Stephen Marche :

They made powerful people believe that the war against Islamist terrorism, a technologically incompetent fringe hiding in caves in the most remote locations in the world, presented a threat comparable to the fascist war machines of World War II. They convinced America that the only way to protect itself from this threat was to suspend civil liberties. Seventeen years later, America is stumbling back from the Middle East, believed by its own people and by the rest of the world to be a defeated occupier (2018).

En effet, il ne fait nul doute que les attentats ont changé l’idée que les États-Unis représentaient une force si grande qu’ils ne pouvaient jamais être attaqués sur leur propre territoire. Cependant, la réponse aux attentats du 11 septembre est aussi parallèlement

représentée comme un triomphe, ou à tout le moins une réussite, de la culture patriotique américaine.

Bien qu'il ne soit sans cesse question du traumatisme causé par cet événement grave dans les représentations mythologiques, la réaction de solidarité envers les victimes de ces attentats est également représentée comme faisant partie intégrante des événements du 11 septembre. Stephen Packard note que dans toutes les représentations des attentats du 11 septembre dans les comics de superhéros, notamment dans l'édition spéciale des comics de Marvel ayant suivi les événements, il y a toujours une ressemblance cruciale (Packard dans Bragard, Dony, et Rosenberg 2011, p. 47) : les attentats sont toujours représentés comme quelque chose d'unique et de différent de toutes les autres attaques terroristes imaginables par son ampleur et sa gratuité. Il aurait donc été absolument impossible de prédire ou comprendre ces événements avant qu'ils ne se produisent. Pour illustrer la différence entre ces attentats et d'autres, les superhéros semblent beaucoup plus faibles qu'à l'habitude et ne sont pas capables de stopper les événements. Bien que tous aient souvent dû affronter des situations bien plus fâcheuses que des simples avions de ligne, ils sont tous incapables de prévenir cette attaque et doivent s'en remettre uniquement à aider les survivants dans les décombres. Ces attentats sont tellement choquants que même des super-méchants comme Dr Doom rejoignent les superhéros dans le deuil. Ce dernier va jusqu'à verser des larmes démontrant ainsi que même un personnage de la trempe du Dr Doom, ayant détruit plusieurs planètes extrêmement peuplées au cours sa carrière, trouve que les attentats du 11 septembre sont dans une classe à part. Dans une édition spéciale de son comics publié quelques jours seulement après les attentats, Spiderman observe au sujet de la présence de ces super-méchants que :

even those we thought our enemies are here. Because some things surpass rivalries and borders. Because the story of *humanity* is written not in towers but in tears. In the common coin of blood and bone. In the voice that speaks within even the worst of us and says: this is Not Right! Because even the worst of us, however scared, are still human. Still feel. Still mourn the random death of innocents (2011, Packard p. 47).

Cette citation est très intéressante, car elle nous permet de constater que, déjà, il y a une certaine sacralisation de ces événements. Contrairement aux autres attentats perpétrés auparavant dans l'histoire, il est suggéré que, pour les citoyens américains, il serait impossible de ne pas être choqué par ces événements et d'être d'accord avec les causes des terroristes. Le fait que même les super-méchants soient attristés est également très intéressant, car il nous permet d'arriver à la conclusion que les gens ayant commis ces attentats sont encore plus méchants qu'eux. En fait, si on croit Spiderman, ces terroristes ne peuvent même pas être humains, car ils n'ont compassion envers les victimes de cet acte indécent. Cette représentation du 11 septembre comme d'un événement si marquant qu'il existerait un avant et un après a aussi été récupérée très rapidement par les politiciens qui ont affirmé que des circonstances extraordinaires nécessitent des actions extraordinaires, comme le montre, entre autres, l'emprisonnement de nombreux combattants ennemis dans la prison de Guantanamo Bay ou la mise en application de nombreuses lois comme le Patriot Act.

### **L'état d'exception**

Dans la politique, comme dans les films de superhéros, le fait d'être confronté à des ennemis parfaitement mauvais, c'est-à-dire ne semblant obéir à aucune motivation logique, est une situation exceptionnelle et crée des problèmes particulièrement difficiles à résoudre par les méthodes conventionnelles, c'est-à-dire les institutions comme la loi, le parlement ou la police. Les superhéros n'hésitent que très rarement à se lancer à l'action. Ce choix d'ignorer les règlements et les institutions déjà établies constitue l'État d'exception. D'une certaine manière, les films de superhéros sont une cristallisation de cette situation particulière prenant place après le 11 septembre. En effet, dans les films de superhéros, cet état d'exception est tout à fait fondamental et se justifie de deux façons différentes. En premier lieu, le film nous démontre que la menace est différente et encore plus dangereuse que tous les problèmes antérieurs, par exemple en montrant les superpouvoirs extraordinaires du super-vilain, ou simplement en montrant l'ampleur de la destruction qu'il est en mesure de créer. Le récit de superhéros nous montrera en second lieu que les institutions actuelles sont tout à fait inaptes à gérer un tel danger, que l'on pense simplement à un super-méchant que la police n'a pas réussi à capturer ou qui réussit à s'évader de prison.

Un exemple de cette inaptitude des institutions existantes très marquant se trouve dans le film *The Dark Knight*. Au cours du film, le personnage du super-méchant du Joker se fait facilement arrêter par la police, ce qui ne l'empêche pourtant pas de continuer ses plans de destruction de la ville, même s'il reste emprisonné. Un autre personnage représentant bien l'incompétence des institutions est Harvey Dent, ancien directeur des poursuites criminelles de Gotham qui deviendra plus tard un super-méchant. En effet, bien qu'il fût auparavant au service du système de justice, Harvey Dent change complètement son fusil d'épaule lorsqu'il est victime d'un accident lui faisant perdre la moitié du visage. Cet accident, qui aurait pu être évité si la police ou Batman avait été en mesure d'agir plus vite, sape sa confiance envers le système de justice. Plus tard, lorsqu'il rencontrera Batman et le commissaire Gordon, Dent affirmera que : « You thought we could be decent men, in an indecent time! But you were wrong. The world is cruel, and the only morality in a cruel world is chance » (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008). Cette citation de Dent montre bien que, selon lui, la police et le système de justice traditionnel semblent être une bonne idée en théorie, mais les circonstances sont telles que, dans la pratique, cette idée ne semble pas pouvoir fonctionner.

Cette incompétence de la police ne crée pas nécessairement des super-méchants, mais elle fait comprendre un spectateur qu'on ne peut pas compter sur la police pour résoudre des problèmes aussi graves que ceux qui sont présents dans les films de superhéros. Un exemple de l'incapacité de la police à agir se retrouve dans le film *Avengers : Age of Ultron* (Joss Whedon, 2015). Dans ce film, le personnage de Quicksilver entre dans le poste de police pour les avertir que la ville est sous attaque et qu'ils doivent absolument évacuer les civils. Les policiers présents ne réagissent pas du tout à ce que Quicksilver dit et préfèrent continuer leur travail de bureau au lieu de commencer l'évacuation. Ce n'est que lorsque Quicksilver revient avec une arme à feu pour tirer au plafond que la police s'active enfin.

### **Étape 3 : L'empreinte**

Selon Bouchard, la troisième étape de la mythification d'un discours est l'empreinte. Cette étape est directement reliée à l'ancrage et détermine l'émotion qui sera associée à

l'événement historique, par exemple un sentiment de deuil dans l'éventualité où il s'agirait d'un événement traumatique.

Dans le cas du 11 septembre, l'empreinte associée à cet événement est plutôt un sentiment de deuil et de choc. Il y a toutefois une part de fierté présente dans la façon dont les États-Unis ont surmonté cet obstacle majeur dans leur histoire et sont parvenus à renforcer leur sentiment d'unité nationale.

#### **Étape 4 : L'éthos**

La quatrième étape de la mythification est l'Éthos. C'est dans cette étape qu'est effectuée : « la traduction de l'empreinte en un éthos, entendu comme un ensemble d'aspirations, de croyances, de principes, de valeurs, d'idéaux, de normes morales, de visions du monde et d'attitude ou de dispositions profondes » (2014, p.80). Il s'agit d'une étape cruciale, car c'est en bonne partie cette étape qui déterminera quel sera le contenu idéologique d'un récit mythologique.

#### **La remasculinisation des États-Unis**

L'éthos associé aux films de superhéros américains est celui des valeurs de la virilité, du courage et la masculinité. Selon Jeffrey A. Brown ces valeurs sont récupérées par une opération idéologique mettant le combat contre l'injustice et la barbarie à l'avant-plan. Toujours selon Brown, il s'agit d'une façon de remasculiniser les États-Unis et de les représenter comme étant en plein contrôle de leur destin, combattant ainsi l'idée qu'ils pourraient être vulnérables à une nouvelle attaque terroriste de la trempe du 11 septembre. Cette transformation idéologique de l'éthos vient ainsi contrecarrer l'idée que l'âge d'or des États-Unis serait passé et que la nation américaine serait maintenant faible et vulnérable à des actes terroristes. Brown affirme à ce sujet que : « specifically, the superhero genre counters fears of a nation that has grown soft, weak, and vulnerable, instead offering a narrative of toughening up, of remasculinizing America. As men who have been defined by trauma, just as America has, the superhero is able to rise up and prove himself stronger than any threats » (Brown 2016, p. 64). Ainsi, le courage des superhéros et, par glissement sémiotique, celui du peuple américain se manifeste non pas en dépit des événements traumatiques, mais plutôt grâce à ceux-ci. Un exemple nous permettant d'observer ce phénomène est présent à la toute

fin du film *The Avengers*. Dans ce film, la ville de New York a été ravagée par des extra-terrestres et ce n'est qu'*in extremis* qu'un groupe de superhéros nommé les *Avengers* a pu éviter que la ville ne soit complètement rayée de la carte. Après la fin du combat, le film nous montre un montage de différents postes de nouvelles diffusant la réaction de la population à ces événements. Cette réaction est assez étonnante, car, contrairement à ce que l'on pourrait s'imaginer, le deuil et la tristesse ne semblent pas très présents dans la population. On assiste plutôt à des scènes où les civils vantent les actions héroïques de leurs bienfaiteurs, affirment se sentir plus en sécurité maintenant qu'ils se savent protégés par des personnages de la trempe des *Avenger* et s'adressent directement à la caméra du poste de télévision pour les remercier. Il s'agit d'une observation très pertinente, car elle permet également de faire le lien avec les personnages de superhéros qui tirent souvent eux aussi leurs super-pouvoirs d'événements traumatiques ayant fréquemment eu lieu lors de leur enfance.

### **L'histoire des origines, le traumatisme et la perte d'innocence**

Un très grand nombre de films de superhéros montre l'histoire des origines du personnage. Ces histoires sont très fréquemment associées à un deuil et à la perte d'un être cher. À titre d'exemple, on peut mentionner Batman et Spiderman, ayant tous deux perdus des membres de leur famille dans des circonstances traumatisantes. Ces événements sont toujours totalement imprévisibles et changent profondément le personnage. Cette représentation traumatique est aussi directement reliée aux attentats du 11 septembre. En effet, un aspect fondamental de la représentation des attentats du 11 septembre est l'idée que cet attentat était tellement surprenant que l'on ne pouvait même pas imaginer quelque chose d'aussi grave et que les États-Unis ont ainsi perdu leur innocence en réalisant qu'ils vivaient dans un monde hostile et chaotique où sévissent des groupes terroristes fondamentalement mauvais. Si on recule un peu plus dans l'histoire américaine, on constate cependant que cette perte d'innocence s'est opérée assez fréquemment et a servi à plusieurs reprises à justifier des guerres ou des actions militaires. John Durham Peters affirme même à ce sujet que :

« Les États-Unis semblent être passés maîtres dans l'art de perdre régulièrement leur innocence. Ils l'ont perdu pendant la guerre de Sécession, dans les tranchées de la Première Guerre mondiale, dans les camps de la

Seconde Guerre mondiale, dans la boue du Vietnam et dans le ciel dégagé du 11 septembre. Des ressources renouvelables et inépuisables en innocence permettent à ce pays de demeurer à jamais la victime et donc de se sentir justifié dans ses représailles » (Peters, 2006)

La perte d'innocence est utilisée afin de justifier n'importe quelles représailles et de permettre l'utilisation de méthodes militaires fortes qui n'auraient pas obtenu l'approbation du grand public.

Cette perte d'innocence se voit aussi fréquemment dans des films de superhéros. Encore une fois, nous pouvons prendre l'exemple de Batman dans le film *Batman Begins* de Christopher Nolan (2005). Dans ce film, Batman perd son innocence à deux reprises. En premier lieu, lorsqu'il est enfant et que ses parents, pourtant de généreux philanthropes qui contribuent à l'avancement de la ville de Gotham, se font assassiner sauvagement. Ce meurtre amènera Batman à réévaluer sa vie et sa posture éthique et à adopter une position plus intransigente, voire violente concernant les criminels. Cette position sera à nouveau complètement transformée lorsque Batman perdra son innocence une seconde fois, cette fois lors de la fin de son entraînement au sein de la ligue des ombres. Il réalisera alors qu'il a été manipulé et que ceux qu'il croyait être de vrais héros sont en fait des vilains.

Un exemple encore plus probant de perte d'innocence est celui de Captain America dans le film *The Avengers*. Ce personnage a pour particularité d'avoir été congelé pendant une très longue période de temps, soit entre les années 40, un autre moment traumatisant pour les États-Unis, c'est-à-dire la Seconde Guerre mondiale, et les années 2010. Lorsqu'il s'éveille de sa torpeur, Captain America alias Steve Rogers a encore plusieurs valeurs traditionnelles associées au passé de l'Amérique, incluant une très grande naïveté. Cette naïveté est utilisée de façon humoristique par le réalisateur, par exemple lorsque Captain America est chargé de diagnostiquer un problème informatique et que la seule conclusion qu'il est en mesure de tirer est le fait que l'ordinateur fonctionne avec de l'électricité. Mais, selon Wendy Sterba, cet attribut de Captain America permet aussi symboliquement d'illustrer la perte d'innocence de

l'Amérique face à un monde qu'elle ne comprend plus vraiment. Elle affirme à ce sujet que : « Whedon suggests that America (both Rogers and the country) does not understand the world the way it is anymore, a world where American power and importance have waned and a hero cannot simply get along pursuing justice. » (2015, p. 27). Bien que Captain America ait des valeurs pures, cela ne suffit plus à régler les problèmes de la planète. Au cours du film, Captain America devra légèrement mettre de l'eau dans son vin et accepter de briser une de ses règles qui est de toujours obéir aux ordres de ses supérieurs.

### **La défense du statu quo et la réécriture de la défense de New York**

Une des caractéristiques importantes des figures de superhéros est leur objectif de préserver le statu quo au lieu de tenter de changer le monde. Cela se manifeste dans le fait que les superhéros sont toujours en train de défendre leur ville contre des envahisseurs extérieurs et ne vont quasiment jamais se battre en territoire ennemi.

Il ne fait nul doute que ces villes menacées par des super-méchants sont un symbole fort rappelant la ville de New York. En fait, « In a post 9/11 climate, there is no greater fictional defence of the status quo than saving New York City and its stand-ins, time and again, from terrorist attacks. » (Brown, 2016, p. 69). Un des exemples les plus marquants de cette volonté de sauver la ville de New York est présent dans le film *The Avengers*. La bataille finale de ce film se déroule dans une ville de New York assiégée par des extraterrestres qui terrorisent les pauvres habitants. Cependant, contrairement à ce qui s'est produit dans la réalité, cette fois les superhéros réussissent à triompher des méchants et sauvent la ville. Selon Brown, le succès immense de ce film n'est pas étranger au lien que l'on peut entretenir entre les événements du 11 septembre et la bataille fictionnelle se déroulant à New York. Il affirme : « the scenes of Manhattan under attack were eerily reminiscent of 9/11 but this time, thanks to the superheroes, America is able to drive back the attackers ... and viewers can rest easy with a vicarious feeling that the nation can and will survive any tragedy » (2016, p. 75). La victoire des superhéros résonne avec la vie réelle des citoyens américains, car, logiquement, si les États-Unis sont capables de survivre à une attaque d'extraterrestres dirigée par un Dieu maléfique, de simples terroristes constituent une menace tout à fait surmontable.

Cette victoire des Avengers contre les envahisseurs est unique au niveau symbolique, car elle a mobilisé des superhéros avec des personnalités complètement différentes qui se sont alliés de façon exceptionnelle. Selon Brown, Captain America représente l'Amérique traditionnelle et patriotique qui, malgré les circonstances accablantes, a encore foi en le rêve américain. Iron Man représente une Amérique plus moderne et technologique qui symbolise le très puissant complexe militaire industriel. Pour sa part, Hulk représente la colère brute ressentie par le peuple américain qui cherche désespérément à se venger pour l'affront du 11 septembre. Thor, pour sa part, représente les alliés des États-Unis. Ces derniers sont souvent distants, mais un acte d'une barbarie aussi totale les a bien rapidement rapprochés. Finalement, Black Widow et Hawkeye représentent les services secrets et d'espionnage qui contribuent à rendre les États-Unis plus sécuritaires dans les ombres. Ce n'est qu'en réunissant toutes ces facettes différentes de la vie politique américaine qu'ils réussiront à triompher de la menace étrangère. Cette réunion est d'ailleurs tout à fait extraordinaire et ne se produit que dans des circonstances extrêmement précises de péril majeur, comme des attentats terroristes.

Selon Dan Hassler-Forest, cette recherche du statu quo représente bien la culture post-moderne américaine qui se situerait à l'extérieur de l'histoire. Il explique :

For instead of the repeated fantasy/anxiety of a devastating attack on New York City, these 21st-century films circulate in a culture where this has already happened, and where the conflicting desires to revisit those events while also fantasizing that they never took place creates an uncanny narrative/historical short circuit (Hassler-Forest 2012).

Comme Hassler-Forest le démontre, la position des films de superhéros par rapport aux attentats du 11 septembre est très particulière. Ces films nous font sans cesse revivre des attentats tout en s'imaginant qu'ils ne se seraient finalement pas produits grâce à une intervention superhéroïque. Cette fin du monde est omniprésente dans les films de superhéros et se manifeste de façon concrète par les attentats terroristes spectaculaires, mais également par une faillite morale de la population. À ce chapitre, il nous suffit d'analyser le film *The Dark Knight Rises* de Christopher Nolan (2012), au cours duquel une foule de citoyens, en

apparence honnête, rejoint la cause de Bane, une scène sur laquelle nous reviendrons plus en détail lors du dernier chapitre de ce mémoire.

### **L'absence de représentation directe des attentats du 11 septembre**

Malgré le fait que les attentats du 11 septembre soient un élément central des films de superhéros, il est très curieux de remarquer que ces événements ne sont jamais représentés directement. Selon Alain Boillat, dans son livre *Cinéma, machine à mondes*, (2014) un des procédés employés par les films américains pour réécrire les événements du 11 septembre est la présence de personnages très puissants, disposant fréquemment de pouvoirs spéciaux qui leur permettraient de revenir dans le temps ou encore de prévoir et altérer le futur. Il ne fait nul doute que la figure du personnage de superhéros cadre tout à fait avec cette idée de personnage suffisamment puissant pour changer le résultat d'une attaque terroriste à lui seul.

Pour décrire la puissance des superhéros, Boillat affirme à ce sujet que : « face à la grandeur du pouvoir de ce personnage, le réel n'est qu'une miniature, une maison de poupée qu'il parcourt à pas de géant. Le personnage exerce sa maîtrise sur le réseau des possibles qu'il spatialise sous la forme d'une pluralité de mondes miniatures ». (2014, p. 325) Cette idée de réseau de possibles nous démontre bien que la seule personne qui semble avoir un impact réel dans le monde des superhéros est le superhéros lui-même, car seul lui peut naviguer d'une situation possible à une autre. Ses super-pouvoirs font en sorte que le monde réel lui apparait comme miniature, c'est-à-dire que le superhéros est en mesure d'avoir un impact sur ce monde miniature, mais que l'inverse est impossible : le monde ne peut pas changer la figure du superhéros.

Un exemple de cette réécriture et du fait que les superhéros semblent être la seule façon d'avoir un impact réel est présent dans le film *The Avengers*. En effet, la situation sur terre est tellement critique que le SHIELD (organisation militaire américaine secrète responsable des superhéros) n'a pas le choix de réunir tous les différents superhéros, y compris Captain America. Ce dernier est particulièrement intéressant, car il a lui-même contribué, par le passé, à altérer le cours d'une crise politique importante : la seconde guerre mondiale. Le fait de recruter Captain America dans l'équipe des Avengers permet ainsi de faire un lien entre la situation politique des années 40 et l'époque contemporaine, de même qu'entre les nazis et les groupes terroristes extraterrestres dans le film *The Avengers*.

## **Les attentats terroristes et le lien à la réalité**

En plus de tenter de réécrire la réalité, la représentation d'attentats terroristes spectaculaires dans les films de superhéros américains contribue à brouiller le lien à la réalité. En effet, la présence d'images de ce type dans les films ne choque pas les spectateurs, qui sont habitués à voir ce genre d'images partout dans les médias et aux nouvelles. Dan Hassler-Forest affirme à ce sujet que :

the spectacular imagery of the attacks automatically led the public to interpret the events as part of a postmodern culture of spectacles. This contributed to the ease with which the events and their media representation were effectively severed from any socio-historical context, and came to circulate as lurid spectacles in their own right. These images subsequently came to serve a cultural and political agenda that embraced neoliberalism. There is no alternative logic in the articulation of the Bush Doctrine and the War on Terror (Hassler-Forest, 2012, p. 211).

L'abondance d'images spectaculaires a en effet contribué à briser le lien sociohistorique entre ces images et la situation politique réelle des États-Unis. Selon Hassler-Forest, les images des tours jumelles s'effondrant à New York en sont venues à ne pas signifier plus que des images semblables issues de films de fiction, diluant ainsi le traumatisme par une spectacularisation.

## **Le superhéros comme renouveau du modèle masculin**

En plus du choix de représenter les États-Unis comme victime innocente d'un acte barbare reprenant en main sa destinée, les films de superhéros utilisent les valeurs de masculinité associées à l'éthos des attentats du 11 septembre afin de créer un nouveau modèle idéal masculin. Afin d'être en mesure de bien comprendre ce phénomène, il nous faut maintenant faire un petit saut dans le temps afin de nous attarder à une autre figure mythique de l'histoire du cinéma, le personnage de film d'action des années 1980. Selon Jeffrey Brown, il y a de très nombreux parallèles à faire entre ces deux figures. Dans les deux cas, ces films ont été réalisés peu après ce qui pourrait être qualifié de moment noir de l'histoire des États-

Unis, c'est-à-dire la défaite militaire au Vietnam ou encore les attentats du 11 septembre. Cependant, les films d'action des années 80 ne démontrent aucun pessimisme et opèrent plutôt une réécriture de l'histoire. Un des exemples les plus marquants de cette réécriture est le film *Rambo : First Blood* (Ted Kotcheff, 1982). Dans ce film, un vétéran de la guerre du Vietnam frustré de la défaite militaire et du mauvais traitement accordé aux vétérans se rebelle contre les autorités et se crée une nouvelle guerre, combattant à lui seul un nombre impressionnant de policiers et de militaires. Malgré le fait qu'il soit seul contre des dizaines de personnes, Rambo parvient à triompher de ses adversaires et nous montre par le fait même la bravoure et les aptitudes extraordinaires des soldats américains ayant combattu au Vietnam. On peut conclure des qualités de Rambo que la guerre du Vietnam n'a pas été perdue à cause de ses soldats, mais plutôt à cause de l'incompétence de leurs officiers. Les films d'action des années 80 s'inscrivent également dans un contexte sociopolitique particulier aux États-Unis, notamment dû à la montée du féminisme, de la discrimination positive et des mouvements gais et lesbiennes (Brown 2016, p. 70). Ces changements culturels chez les Américains auraient eux aussi eu pour effet d'affaiblir le modèle du héros blanc Américain. Les films d'action se veulent une solution à ces deux contingences historiques et permettent de réinstaurer l'ancien modèle de héros. Brown affirme à ce sujet que : « By metaphorically refighting and winning the Vietnam War, action heroes reestablished white Americans masculinity as the pinnacle of toughness » (Brown 2016, p. 70). Les films d'action auraient ainsi contribué à amenuiser l'impact culturel et politique de cette défaite militaire importante et à maintenir le statu quo, c'est-à-dire le rôle prépondérant de l'Amérique, et de ses hommes blancs, sur la planète.

Selon Brown, le mythe et le personnage du superhéros dans les films américains contemporains auraient sensiblement le même rôle et serviraient encore une fois à maintenir la suprématie de l'Amérique contre ses ennemis, les terroristes cette fois. Tout comme les personnages de films d'action des années 80, les personnages de superhéros représentent un idéal de masculinité. Une façon de mettre l'accent sur cette masculinité exceptionnelle des superhéros est de leur donner un corps particulièrement musclé. Brown note que : « The heroes' bodies signify their physical strength, and their strength of character, through their physiques. The camera routinely focuses on the bulging biceps, sculpted pectorals, and ripped abdomens of Captain America, Thor, Superman, Batman, and all other superheroes. » (Brown,

2016, p. 71). Cette importance accordée à la physiologie des superhéros est aussi manifeste dans leurs costumes moulants qui mettent en valeur leurs corps. Même dans le cas d'Ironman ou de Batman, qui porte des armures, cette dernière imite tout de même la musculature d'un homme. Malgré le fait que ces personnages disposent de superpouvoirs, ils ont quand même toujours une musculature imposante. Cette grande importance accordée au corps permet de créer une distinction entre le superhéros qui est très musclé et les autres personnages avec un physique banal.

Il est d'ailleurs intéressant de noter que les super-méchants ont beaucoup moins tendance à posséder une musculature imposante, et ce même s'ils ont souvent des pouvoirs comparables à ceux des superhéros. À ce chapitre, il nous suffit d'observer comment le Joker de *The Dark Knight* (Nolan 2008) possède un physique tout à fait conventionnel, même s'il démontre une grande force lors des scènes de combat. Un autre exemple probant de ce manque de muscle chez les super-méchants est Loki, le frère de Thor dans le film *The Avengers*. Même si les deux ont pour ancêtres des Dieux et qu'ils ont vécu dans la même famille, Thor possède un physique beaucoup plus avantageux que Loki, bien que les deux semblent disposer de pouvoirs assez équivalents.

## **Étape 5 : la sacralisation**

Selon Gérard Bouchard, la sacralisation est l'étape la plus cruciale du processus de mythification, car c'est vraiment grâce à celle-ci que l'on différencie un mythe d'un autre type de récit. Afin de sacraliser un discours, il est essentiel, selon Bouchard, de faire un saut cognitif : « en vertu duquel l'émotion prend le relais de la raison comme moteur premier de la conscience. En vertu de cette transformation qui ouvre la voie à la sacralité, les mythes sociaux transcendent les autres représentations collectives » (2014, p. 85). Ce passage de la rationalité à l'émotivité est fait de façon consciente et fait non seulement en sorte qu'il devient inutile d'argumenter contre un mythe, mais que cela devient même quasi impossible. Cette lourde charge émotive est transmise par la culture et affecte principalement le public choisi comme destinataires du mythe. L'étape la plus centrale de la sacralisation est le saut cognitif, moment précis où une idée passe du rationnel à l'émotionnel.

Il peut être étonnant de croire qu'un public soit prêt à oublier sa rationalité l'espace d'un instant au profit de son émotivité. Selon Bouchard, il existe deux conditions rendant possible ce saut cognitif. En premier lieu, « il y a le besoin général d'un corpus de signification fondamentale nécessaire à la construction des identités individuelles, tout spécialement l'adoption de convictions de conscience profondes, de nature religieuse ou autre » (2014, p.88). Ainsi, selon Bouchard, chaque humain a besoin de signification pour se construire et cherche à se définir par rapport à des principes extérieurs. L'humain fait donc un choix rationnel de croire de façon irrationnelle à certaines valeurs en particulier. Selon Bouchard, ce choix de valeurs a également un grand impact positif au niveau d'une société en permettant de créer des ponts entre ses différents membres et en permettant de définir un idéal, une direction vers laquelle se diriger. On crée ainsi un sens à une expérience quotidienne qui n'en contient pas de façon intrinsèque. La seconde raison expliquant que les gens soient disposés à faire un saut cognitif est la recherche d'une forme de transcendance. Il s'agirait, encore une fois, d'un propre de l'homme que de désirer se voir plus loin que dans la société qui l'entoure.

Cette quête peut être motivée de diverses façons, soit par le besoin d'échapper à la peur, par le goût du merveilleux et de l'enchantement ou par la volonté d'accéder à un ordre de conscience ou d'existence supérieur qui est le lieu du divin. D'une façon plus générale, la transcendance comble le besoin d'élever les horizons limités de la vie quotidienne (2014, p. 87).

Les discours mythologiques et leurs personnages extraordinaires représentent donc une très bonne façon de transcender la réalité d'un quotidien qui serait plus banal. Le saut cognitif est également très intéressant au sein du processus de mythologisation, car il s'opère tant au niveau de l'individu qu'au niveau de la société. Un discours mythologique ne peut atteindre son public que parce qu'il est diffusé au sein d'une société et d'un contexte précis et, simultanément, un discours mythologique ne sera diffusé dans une société que parce que les individus composant cette société y croient ou sont disposés à y croire.

Dans le cadre des attentats du 11 septembre, cette sacralité se manifeste par la façon dont les attentats ont été représentés par plusieurs médias et surtout par les politiciens comme un événement différent de toutes les autres attaques qui serait un simple assaut des forces du mal contre une puissance du bien totalement innocente. Selon Jeffrey A. Brown expliquant un texte de Patricia Leavy :

Leavy notes that the official story as characterized by the Bush administration, and compliantly circulated and reinforced by the mainstream media, was that the terrorist attacks were an act of senseless violence perpetrated by evildoers against a wholly innocent America. As Leavy notes, framing 9/11 exclusively in this context rendered the attacks beyond the realm of politics and deemed any dissenting views as un-American. (Brown, 2016, p. 67).

En effet, même si les États-Unis étaient déjà impliqués dans plusieurs guerres auparavant et ont déjà été victimes d'actes terroristes, les attentats du 11 septembre ont été représentés comme étant tellement importants qu'il devenait impossible d'exprimer quoi que ce soit d'autre qu'un soutien indéfectible à leur cause. Un exemple de cela est lorsque le président américain de l'époque, George W. Bush, a affirmé lors d'un discours au congrès le 20 septembre 2001 que : « Every nation, in every region, now has a decision to make. Either you are with us, or you are with the terrorists » Il apparaît évident que les terroristes sont représentés comme étant antiaméricains. Cette représentation vient également affecter tous les gens qui ne sont pas tout à fait d'accord avec la version gouvernementale des faits.

Bouchard souligne d'ailleurs qu'un des facteurs qui rend ce saut cognitif possible est cette dichotomie qui est créée entre le groupe du peuple américain, choisi comme sujet du mythe, et les autres. Selon Bouchard, il est fréquent qu'un discours mythologique : « s'appuie sur la vision agressive d'un rapport Eux-Nous soutenu par le sentiment d'un péril ou d'un désir de vengeance. L'impact de cette vision est d'autant plus fort qu'elle se traduit ordinairement par des représentations manichéennes et des argumentations polarisantes ». (2014, p. 88). Ainsi le public américain se voit être défini par opposition aux terroristes islamistes. Le discours mythologique concernant les événements du 11 septembre servira ainsi

à sacraliser tant l'héroïsme du peuple américain ayant grandi suite au traumatisme que la lâcheté des terroristes. Une manifestation notable de cette sacralisation du discours voulant que les terroristes soient lâches a été incarnée par l'animateur de télévision américain Bill Maher. En 2002, lors d'une émission, celui-ci affirme que : « c'est nous qui sommes lâches en propulsant des missiles de croisière à 3300 kilomètres. Ça, c'est lâche. Restant dans l'avion alors qu'il s'écrase contre un bâtiment, quoi que l'on puisse en dire, ce n'est pas de la lâcheté » (Bill Maher 2002, cité par Peters, 2006). Cette déclaration suscite une très vive controverse aux États-Unis et mènera aux retraits de plusieurs annonceurs de son émission puis éventuellement à l'annulation pure et simple de celle-ci. Il est à noter que la controverse ne s'articule par réellement sur le fait que Maher n'aurait pas raison ou que ses arguments ne soient pas logiques ou fondés, mais plutôt sur le fait que l'on ne peut tout simplement pas tenir un tel discours. L'idée de considérer les terroristes comme lâches et les Américains comme héroïques n'est plus dans le domaine du rationnel, elle figure plutôt dans le domaine de l'émotionnel, du sacré.

## **Étape 6 : Le Récit**

Comme son nom l'indique, cette étape consiste à créer un récit qui permettra « d'activer l'émotion associée à l'ancrage et à l'empreinte afin de fortifier l'éthos » (Bouchard 2014, p. 89). La façon dont on peut arriver à ce résultat est complexe à analyser, car le récit fait passer des valeurs abstraites à des événements, des personnages ou des objets concrets.

La construction d'un récit passe ainsi, entre autres, par la construction de symboles. Pour atteindre cet objectif, on accorde une importance particulière et qui dépasse largement son cadre habituel à un objet, un personnage ou un lieu précis. Bouchard affirme à ce sujet que : « Il institue aussi ou rappelle des symboles qui incarnent ces valeurs pour leur donner des traits concrets ; ce sont des sites, des objets ou des personnages remarquables, héros triomphants ou sacrifiés » (2014, p. 89). Ces symboles permettent au public de saisir plus facilement le contenu du mythe, qui est souvent plus difficile à transmettre en mots qu'en symboles.

Une autre des méthodes importantes employées lors de la mise en récit est la réactivation des ancrages. En effet, il est important de constamment réactualiser la blessure ou la victoire associée à l'ancrage, car lorsque celui-ci est en voie d'être oublié, cela affaiblit grandement la possibilité de pouvoir effectuer une lecture mythologique. Cette réaction obligatoire explique la grande importance accordée à la commémoration qui permet de perpétuer la lecture mythologique de différences créations culturelles, notamment les films de superhéros. Bouchard affirme à ce chapitre que : « lorsque la mémoire des blessures ou des exploits s'affadit, le mythe lui-même perd de son emprise. C'est pourquoi la construction, l'enseignement et la diffusion de la mémoire collective constituent toujours des enjeux éminemment politiques ; ce sont des lieux de controverse et souvent de redéfinition » (2014, p. 90). Dans les films de superhéros, l'omniprésence de super-méchants ayant comme objectif la destruction de villes par des actes terroristes représente très bien ce désir de réactualiser les blessures du passé. Le spectateur visionnant les films de la trilogie *The Dark Knight* de Christopher Nolan est ainsi constamment confronté aux événements du 11 septembre et est condamné à revivre la souffrance associée à cet ancrage. Ce malheur permet de représenter, encore une fois, les États-Unis comme victime qui ne s'est pas laissé abattre.

Le fait que chacun des films de la trilogie *The Dark Knight* aborde le terrorisme d'une manière différente, comme nous le verrons dans un chapitre suivant, est intéressant aussi, car, même si les problèmes sont à chaque fois un peu nouveaux, la solution est toujours extrêmement semblable et repose en l'intervention musclée de Batman qui va pourfendre un de ses adversaires. Le spectateur arrive ainsi à la conclusion par lui-même à trois reprises que l'intervention de Batman est nécessaire à la résolution de conflits.

Toute cette réflexion sur la construction d'un discours mythologique selon Gérard Bouchard nous permet de comprendre comment les événements du 11 septembre 2001 ont été si importants pour la culture américaine qu'ils ont nécessité la construction d'un discours mythologique, notamment celui d'un éthos d'une quête de masculinité et de courage. Cet éthos est fréquemment utilisé par les films de superhéros afin de mettre de l'avant un nouveau modèle de masculinité. Pour atteindre cet objectif, les films dépeignent souvent les États-Unis

comme victimes d'actes ignobles représentant un véritable point tournant dans leur histoire. Afin d'être en mesure de survivre à ces événements traumatisants, la seule solution semble être qu'une figure superhéroïque utilise sa grande force et son courage exceptionnel afin de régler les problèmes. L'étude de ce discours mythologique et la figure du superhéros pourront nous être utiles afin de mieux comprendre la culture et la politique américaine.

## Chapitre 3 : L'évolution de l'idéologie de Batman

Maintenant que nous avons vu comment le discours mythologique peut s'écrire et comment les films de superhéros de l'époque contemporaine font référence à des événements historiques comme le 11 septembre 2001 ou la guerre au terrorisme, nous observerons comment un même personnage peut être utilisé pour communiquer différents discours mythologiques, selon l'époque. À titre d'exemple, nous nous attarderons à la figure de Batman au cinéma. Ce superhéros est particulièrement intéressant à analyser, car, ayant été créé en 1939, son histoire est très longue. Par conséquent, les différents films de Batman ont été produits dans des contextes historiques très différents. Ces différents contextes ont, bien entendu, eu un grand impact sur le contenu des films et sur le type de valeurs véhiculé par ceux-ci. Une analyse plus approfondie nous permettra donc d'observer les idéologies dominantes de différentes périodes de l'histoire américaine et la façon dont ces idéologies sont communiquées à travers les films de Batman.

En premier lieu, nous nous attarderons à la première apparition au grand écran du justicier masqué, soit le film par épisode *Batman*, paru en 1943 et réalisé par Lambert Hillyer. Dans ce film, sorti en plein cœur de la Seconde Guerre mondiale, nous verrons que Batman représente une Amérique jeune et patriotique voulant permettre à son pays de remporter la guerre contre des Japonais sous-humains. En deuxième lieu, nous ferons un saut dans le temps d'une vingtaine d'années pour traiter du film, lui aussi nommé simplement *Batman*, réalisé par Leslie H. Martinson et sorti en 1966. Dans cette version, encore très connue de nos jours, nous observerons un optimisme quant à l'avenir et une grande confiance dans les institutions américaines, comme la police, et internationales, comme le conseil de sécurité de l'ONU. En troisième lieu, nous analyserons la version de 1989, réalisée par Tim Burton. Dans cette version, on peut voir une représentation des États-Unis comme un pays décadent situé entre deux époques qui cherche désespérément un futur. Finalement, nous reviendrons à l'époque contemporaine avec la trilogie de films *The Dark Knight*, présentant une vision plus sombre de l'Amérique, confrontée à une menace terroriste. Comme nous le verrons, bien que le personnage reste le même, le type d'histoire racontée et l'éthos associé à chacun de ces films sont fondamentalement différents et représentent une époque particulière de notre histoire.

## **Le Batman des premiers temps et la Seconde Guerre mondiale**

La première représentation de Batman au cinéma que nous analyserons est la version de 1943, réalisée par Lambert Hillyer. Celle-ci est particulièrement intéressante, car il s'agit de la première apparition de Batman au grand écran. Néanmoins, il est important de souligner que le film ne prend pas la forme d'un long métrage, mais plutôt d'un film par épisode. Ainsi, les spectateurs américains étaient invités, chaque semaine, à venir visionner l'un des 15 épisodes d'une durée d'environ 20 minutes au cinéma. L'analyse de l'idéologie politique véhiculée par ce film est particulièrement intéressante, car ce film est sorti durant la Seconde Guerre mondiale, après l'entrée des États-Unis dans la guerre. De plus, le film parle directement du conflit, nous permettant de voir l'attitude américaine par rapport à celui-ci. Le méchant du film, le Docteur Daka nous permet également d'observer comment est représenté le peuple japonais, en guerre avec les États-Unis, c'est-à-dire comme un peuple inférieur génétiquement, fanatique et belliqueux.

### **Mise en contexte historique**

Il va sans dire que ce film est très fortement influencé par le fait qu'il a été produit durant la Seconde Guerre mondiale. Rappelons que, bien que la guerre a principalement commencé en Europe, elle se répand rapidement vers d'autres continents, incluant l'Amérique. En effet, les États-Unis sont officiellement en guerre contre le Japon et l'Allemagne depuis le 11 décembre 1941 suite à l'attaque japonaise sur la base américaine de Pearl Harbor. Cependant, l'entrée des États-Unis dans le conflit n'est pas vraiment une surprise et le pays se préparait déjà à la guerre depuis un certain temps. Depuis quelques années, toute l'économie du pays est basée sur la guerre, notamment la production d'armes étant vendues aux alliés. Cette production de guerre a permis de mettre fin à la grave crise économique qui affectait le pays depuis 1933 (Heinrichs 1988). De plus, la propagande représentant les ennemis des États-Unis de façon négative et la guerre comme juste et inévitable est également très présente

depuis plusieurs années. Il ne fait nul doute que ce contexte historique influence grandement le film de Lambert Hillyer

## **Esthétique sombre**

Dès les premiers instants du film, on peut constater que l'univers de *Batman* est plutôt sombre et inquiétant. En effet, dans la scène, on peut voir le manoir de Bruce Wayne éclairé par le clair de lune au travers des branches d'une forêt inquiétante. Bien vite, l'image coupe à un endroit encore plus épeurant : la Batcave, située dans le sous-sol du manoir de Bruce Wayne. Contrairement à plusieurs représentations subséquentes où la Batcave a plutôt l'apparence d'un laboratoire secret, cette pièce ressemble beaucoup plus à une simple caverne, avec des murs en pierre et très peu de mobilier. De plus, le lieu est habité par de véritables chauves-souris, ce que Batman n'hésite pas à utiliser pour terroriser les ennemis qu'il garde captifs dans ce lieu. Tout au long de la série, l'action se tiendra dans différents endroits aussi lugubres, comme la cave des horreurs japonaises, une mine sous-terrainne ou une usine de produits toxiques.

Ces décors sombres, combinés à l'ambiance dramatique créée notamment par la musique, contribuent à placer le film dans un univers plutôt inquiétant. Cet univers très sombre rappelle d'ailleurs beaucoup certains films d'un genre devenant de plus en plus important à cette époque, c'est-à-dire le film noir. Selon Sheri Chinen Biesen « These early noir films created a psychological atmosphere that in many ways masked a response to an increasingly realistic and understandable anxiety—about war, shortages, changing gender roles, and a world gone mad ». (Biesen 2005, p. 4) Effectivement, le monde dépeint dans le film est plutôt sombre et montre la difficulté de la vie en temps de guerre, dans une société ayant des problèmes importants avec le crime organisé. Cependant, la présence de Batman et Robin, réussissant toujours, épisode après épisode, à défier la mort et déjouer les plans du Docteur Daka confère au film une aura plus optimiste que la plupart des films noirs.

## **Batman et Robin — Une jeunesse au service du gouvernement**

Contrairement aux films suivants, dans cette version de Batman, le justicier masqué travaille directement pour le gouvernement américain à titre d'agent spécial devant servir à remporter la guerre. À plusieurs moments dans la série, Batman reçoit des messages codés venant directement de Washington et l'informant de plans de l'ennemi ou des prochaines actions à effectuer. La tâche principale de Batman est de démanteler un réseau d'espions japonais infiltrés aux États-Unis et cherchant à construire une arme très puissante pouvant détruire n'importe quel matériau et fonctionnant au radium. Bien entendue, cette opération sera couronnée de succès. Le bon travail de Batman a également un impact sur d'autres fronts. En effet, dans le sixième épisode, un destroyer américain réussit à torpiller et couler un sous-marin japonais grâce à des informations obtenues par Batman.

L'armée et les services secrets ne sont pas les seuls à pouvoir faire régner la justice dans le monde, car la police joue elle aussi un rôle important dans le film. Dans celui-ci, la police est représentée comme assez efficace et arrive rapidement sur les lieux de crimes afin d'aider Batman et Robin. En fait, la police est un allié si utile que Robin lui-même appelle la police pour venir l'aider lorsque la situation est grave, une situation plutôt inusitée pour un film de superhéros. Cette stratégie semble fonctionner, car les méchants semblent toujours craindre une intervention policière.

Une autre caractéristique très intéressante à observer dans le film est le fait que Batman et Robin ont l'air très jeune en comparaison avec d'autres représentations. En effet, Lewis Wilson, l'interprète de Batman n'est âgé que de 23 ans et Douglas Croft, jouant le personnage de Robin n'a que 16 ans. Cette représentation, relativement fidèle aux comics de l'époque permet de s'adresser directement à un public jeune, principal consommateur des comics. Il est également particulièrement intéressant de s'adresser à ce public, car il s'agit d'un large bassin de recrues potentielles pour l'armée américaine ou, à tout le moins, de citoyens pouvant contribuer avec patriotisme à l'effort de guerre. Ce désir de transmettre des bonnes valeurs de patriotisme à la jeunesse se remarque également dans la façon dont Batman éduque Robin tout au long du film, profitant de petits moments pour enseigner à Robin les valeurs américaines de liberté individuelle. Selon Guillaume Labrude, « Le personnage de Robin est, à la base, un enfant et a été créé comme faire-valoir du Batman afin que les lecteurs de comics,

majoritairement de jeunes personnes, puissent s'identifier à lui et aient un référent au sein de la fiction » (Labrude, 2020). Ainsi, l'éducation de Robin peut également être vue comme l'éducation du public jeunesse visionnant le film. En fait, le film met lui-même de l'avant la façon dont Batman et Robin doivent représenter la jeunesse américaine. Au début du premier épisode, le narrateur, en parlant de Batman et Robin, lit le texte suivant :

They represent American youth who love their country and are glad to fight for it, wherever crime raises its ugly head to strike with the venom of a maddened rattlesnake. Batman and Robin strike also, and in this very hour when the Axis criminals are spreading their evil over the world, even within our own land, Batman and Robin stand ready to fight them to the death.

Dans cette optique, le film *Batman*, n'est ni plus ni moins qu'un appel de mobilisation de la jeunesse afin de participer à l'effort de guerre et combattre le crime ainsi que les forces de l'axe.

## **Docteur Daka et ses acolytes — Impérialisme japonais et traitres à la nation américaine**

D'ailleurs, le film nous montre le type de personnes contre qui les jeunes Américains devraient lutter afin d'aider leur pays. Ces ennemis de la nation américaine sont les Japonais, qui sont représentés de façon très raciste dans le film. Le racisme anti-japonais se remarque particulièrement dans la représentation du Docteur Daka, méchant principal du film. Avant toute chose, on ne peut s'empêcher de constater que le personnage est interprété par J. Carrol Naish, acteur américain n'ayant aucune origine japonaise. Afin de lui donner une apparence cadrant avec la représentation stéréotypée d'un Japonais, celui-ci est fortement maquillé au niveau des yeux. Pour les producteurs du film, ce maquillage atteint deux objectifs. En premier lieu, cela permet de donner une illusion d'yeux bridés, pouvant vaguement faire croire que l'acteur est japonais. De plus, le maquillage autour des yeux donne au Docteur Daka une apparence associée aux modèles féminins de cette époque, permettant ainsi de ridiculiser la masculinité des Japonais. Cette tentative de démasculiniser le personnage japonais se

remarque également dans la petite moustache du personnage, rappelant celle portée par Hirohito, empereur du Japon. Finalement, le personnage est beaucoup plus petit et moins costaud que Batman, nous permettant encore une fois de mettre en valeur le physique américain au détriment du japonais. En plus de l'apparence physique stéréotypée, le Docteur Daka a également un accent japonais très caricaturé.

Le personnage du Docteur Daka est également remarquable dans sa croyance fanatique. Celui-ci est, en effet, convaincu que c'est le destin divin du Japonais que de vaincre les États-Unis. Lors de sa première apparition, il affirme que : « by divine destiny, my country shall destroy the democratic forces of evil and the United States to make way for the New Order ». Ce discours très peu nuancé est intéressant à observer, car il nous permet de constater que, comme dans plusieurs films de superhéros contemporains, les ennemis du superhéros semblent être des personnages purement méchants agissant de façon fanatique et irrationnelle. Leur seul objectif est la destruction totale de la démocratie et des États-Unis.

Cependant, il est aussi pertinent de souligner que le Docteur Daka n'est pas complètement seul dans ses opérations. Il peut en effet compter sur plusieurs sbires issus du monde du crime organisé. Ces gangsters ne semblent pas avoir de motivation forte et il est assez peu expliqué pour quelles raisons ceux-ci collaborent avec le réseau d'espions japonais du Docteur Daka. Cette représentation des criminels collaborant avec l'ennemi est très forte et permet de véhiculer l'idéologie que le crime est non seulement nuisible et dangereux pour la société américaine, mais constitue même une trahison et contribue à avancer la cause de l'axe durant la guerre.

En plus des gangsters, le Doctor Daka compte également dans ses rangs plusieurs Américains ayant été ralliés à la cause japonaise grâce à une machine agissant sur le cerveau. L'idée de représenter les sbires de Daka comme des personnes ayant subi un lavage de cerveau est très intéressante et permet au film de soulever la théorie qu'il n'y a pas de bonne raison de combattre du côté japonais de la guerre, si ce n'est que parce que notre cerveau est contrôlé. Ce contrôle des cerveaux est si total que les zombies du Docteur Daka obéissent à n'importe quel ordre, incluant celui de sauter en bas d'un gratte-ciel vers une mort certaine. Ce

fanatisme guerrier démontré par les sbires de Daka cadre bien avec la représentation faite par les médias américains du peuple japonais. Selon Gina Konstantopoulos, chercheuse ayant travaillé sur la représentation des kamikazes japonais dans les médias américains durant la Seconde Guerre mondiale, les médias ont contribué à construire une vision caricaturée du Japon en utilisant plusieurs stratégies. Selon elle :

one of its focal points was the prominence of the kamikaze pilots in American thought and media. As an offensive military method, the special attack corps was neither effective nor efficient; however, the sheer spectacle of their organization led to easy dramatization. To America they swiftly became one of the most recognizable and enduring images of the Pacific campaign: an image representative of the Japanese military and people as a whole. To the American populace, “kamikaze” became synonymous with “Japanese,” and every Japanese was simply a suicide pilot without a plane. (Konstantopoulos, 2007, p. 66)

Ainsi, l'image du Japonais kamikaze est omniprésente dans les médias américains de cette époque, malgré le fait que la tactique n'ait pas eu d'impact très significatif sur la guerre. Il n'est donc pas étonnant de voir une telle représentation de kamikaze dans le film *Batman*.

En plus d'être représenté comme des fanatiques prêts à mourir, les Japonais sont également dépeints dans le film comme particulièrement cruels. Cette cruauté des Japonais est mise de l'avant par le lieu où le Docteur Daka a situé son repaire. Celui-ci se retrouve en effet dissimulé de l'autre côté d'un faux mur dans une attraction touristique du Little Tokyo (quartier japonais de la ville) nommée la *Japanese Cave of Horrors*. Cette cave aux horreurs est en fait un petit manège où des passants, moyennant une somme de 10 cents, peuvent s'asseoir dans un chariot et observer différentes scènes choquantes représentant prétendument la culture japonaise. Au cours de ce parcours, on peut observer des statues de soldats japonais dans différentes situations, par exemple menaçant une femme innocente avec une baïonnette ou encore gardant en captivité un soldat américain dans une minuscule cage. Il ne fait nul doute que de telles représentations contribuent à déshumaniser le peuple japonais et de convaincre le peuple américain de la légitimité d'une guerre contre le Japon.

Il peut être étonnant d'observer autant de représentations racistes du peuple japonais, surtout que la situation était assez différente avec le peuple allemand, aussi en guerre avec les États-Unis à cette époque. En effet, selon Konstantopoulos, en ce qui a trait à la guerre contre l'Allemagne, on parle plutôt de guerre contre le fascisme et les nazis et non pas de guerre contre le peuple allemand lui-même. Les civils allemands sont d'ailleurs assez peu représentés. Cependant, pour la guerre du Pacifique, contre le Japon, la situation est toute autre. Selon Konstantopoulos, « Here, Japan itself was the enemy, and the war was waged against the entirety of the country. The Japanese, or 'Japs,' were cast as subhuman, possessing a simian countenance and behavior » (Konstantopoulos, 2007, p. 68). Effectivement, dans le film, personne ne semble respecter le Docteur Daka, pas même ses alliés. D'ailleurs, plusieurs personnages du film incluant Linda, la petite amie de Bruce Wayne, et Batman lui-même n'hésitent pas à utiliser le terme *Jap*, plutôt insultant, lorsqu'ils font la rencontre du Docteur Daka pour la première fois. Bien que ce racisme anti-japonais puisse apparaître très choquant aujourd'hui, il est important de réaliser que le film cadre bien dans les normes de son époque et représente très bien l'idéologie mise de l'avant par le gouvernement américain lui-même. En effet, tout au long de la Seconde Guerre mondiale, le gouvernement a produit une grande quantité de propagande anti-japonaise et a emprisonné plusieurs civils japonais résidant aux États-Unis, incluant une multitude de citoyens américains, dans des camps d'internements<sup>1</sup>. Le film fait d'ailleurs lui-même référence aux camps d'internement lorsque le narrateur fait la présentation du quartier Little Tokyo. Celui-ci affirme que : « This was part of a foreign land, transported boggily to America and known as little Tokyo. Since a wise government rounded up the shifty eyes japs it has become virtually a ghost street. But only one business survives eking out a precarious existence on the dimes of curiosity ». En premier lieu, on peut constater que le narrateur n'hésite pas à utiliser les termes *shifty-eyed Japs*, montrant encore une fois la grande méfiance envers le peuple japonais en général. De plus, le fait de parler ici de gouvernement sage est extrêmement éloquent et permet de bien comprendre le soutien de la

---

<sup>1</sup> Ces camps d'internements ont également existé au Canada et plusieurs milliers de Canadiens d'origines étrangères y ont été emprisonnés. Voir Chaput 2016.

population et des médias américains aux camps d'internements. Pour le film, ainsi qu'une large partie de la société américaine de l'époque, le simple fait qu'une personne soit japonaise est suffisant pour la placer dans un camp. Lucile Chaput, historienne ayant écrit sur les camps de ce type au Canada affirme que : « Il est possible de dire que les camps de concentration renferment généralement des gens qui ont été internés non pas pour ce qu'ils ont fait, mais pour ce qu'ils sont » (Chaput 2016, p. 4). Effectivement, un grand nombre de personnes sont emprisonnées dans des camps uniquement parce qu'ils sont japonais (ou allemands). Cette culpabilité intrinsèque aux Japonais est très présente dans le film.

## **Le Batman d'Adam West — la puissance des institutions**

La seconde représentation de Batman à laquelle nous nous attarderons est celle du film *Batman*, sorti en 1966 et réalisé par Leslie H. Martinson. Ce film est adapté de la série télé diffusée à la même époque et mettant elle aussi en vedette Adam West et Burt Ward dans les rôles de Batman et Robin.

Dans ce film, nous verrons que l'idéologie véhiculée n'est plus du tout reliée à la Seconde Guerre mondiale, mais représente plutôt un certain optimisme. Ce film de Batman semble vouloir montrer que la culture américaine, industrielle et moderne, quoique toujours appuyée sur un socle de valeurs conservatrices, combinée à la puissance des institutions politiques permettront de régler les problèmes de l'époque pouvant survenir à cause de super-criminels.

### **Contexte historique**

Aux États-Unis, le début des années 60 est marqué par l'élection de John F. Kennedy, jeune président américain démocrate ayant contribué à relancer l'optimisme et la confiance dans le rêve américain. (Archer, 2015) Les discours de Kennedy se démarquent de ses prédécesseurs par un internationalisme et la volonté de libérer une grande partie de la planète, notamment les régions les plus démunies du joug de la pauvreté et de la misère. À cet égard, le président lui-même affirme que :

To those people in the huts and villages of half the globe struggling to break the bonds of mass misery, we pledge our best efforts to help them help themselves, for whatever period is required, not because the Communists may be doing it, not because we seek their votes, but because it is right (John F. Kennedy, reproduit dans Archer 2015).

Ce type de discours rejoint beaucoup la plus jeune génération, qui est également le public cible pour les comics et les films de superhéros et il n'est donc pas surprenant que, comme nous le verrons, cette quête de justice, cette foi dans les institutions et cette volonté d'intégrer tous les pays dans le système se retrouvent dans le film *Batman*.

Ceci dit, il est important de souligner que malgré tout l'optimisme et tous les discours passionnés du président, la situation des États-Unis n'a pas beaucoup changé, hormis dans l'imaginaire collectif. Jules Archer affirme que : «in most respects, Kennedy's foreign policy decisions and his domestic accomplishments were undistinguished, except for his support of civil rights» (Archer, 2015).

De plus, l'époque de production du film est également celle de la guerre du Viet Nam. Bien que commencée depuis le milieu des années 50, la présence américaine augmente tranquillement jusqu'en 1964, année où près de 200 000 soldats sont déployés (Zunes & Laird, 2010). En parallèle à ces déploiements massifs, aux États-Unis, des vastes mouvements sociaux antiguerres commencent à s'organiser avec la collaboration de groupes antinucléaires, des groupes pour les droits civiques et d'étudiants (Zunes & Laird, 2010). Néanmoins, en 1966, le mouvement antiguerre en est encore à ses débuts et n'est pas aussi important qu'il ne le sera quelques années plus tard.

## **Esthétique Pop**

Un aspect frappant de cette version de Batman est l'architecture et l'esthétique de Gotham. En effet, rappelons que dans la version de 1943, Gotham est inspirée de New York, ce qui n'est pas du tout le cas ici. En effet, dans la version 1966 du film, Gotham ressemble beaucoup plus à une petite ville de banlieue paisible des États-Unis. Lorsque les protagonistes survolent Gotham, on ne voit aucun gratte-ciel, mais plutôt une multitude d'espaces verts et des maisons bien rangées.

Cette représentation de Gotham comme petite ville calme cadre parfaitement avec la situation initiale du récit monomythique évoquée au chapitre précédent, c'est-à-dire une communauté édénique menacée par le mal.

Cette atmosphère bon enfant de la ville de Gotham se remarque également facilement par la musique du film, qui est beaucoup plus joyeuse que celle employée dans le film de 1943. En effet, la musique de la nouvelle version du film, composée par Neal Hefti et Nelson Riddle s'inspire beaucoup de la musique pop, un genre musical en pleine expansion durant les

années 60. À ce chapitre, une analyse musicale de la chanson thème connue de tous nous permet d'identifier que celle-ci ne comprend que 3 accords et utilise la progression I-IV-V (accord du premier, quatrième et cinquième degré). Cette progression d'accord inspirée du blues est extrêmement présente dans la musique populaire et est très familière à l'oreille de la majorité de la population.

D'ailleurs, ce n'est pas que la ville de Gotham et la musique qui s'inspirent de l'esthétique pop. Les images du film sont très colorées et rappellent les comics. Dans cette optique, certains bruits de combats sont même directement écrits à l'écran, exactement comme dans les comics de superhéros.

### **Pop Art et culture de consommation**

Il ne fait nul doute que l'esthétique du film est inspirée du mouvement pop art, notamment de l'œuvre de Roy Lichtenstein, artiste américain dont les œuvres ont plusieurs ressemblances avec la bande dessinée.. Parmi les aspects les plus importants du Pop Art dont Batman s'inspire, on retrouve «the idea that something could be amusing because it was corny or ridiculous was essential to Pop and its allied aesthetic: *camp*; this was also the approach employed in producing the program» (Les Daniels 2004, p. 66). Effectivement, le film Batman n'hésite pas à employer cette approche en ne se prenant pas au sérieux et en introduisant plusieurs éléments très *camp*, notamment dans le jeu et les costumes des acteurs.

Cette stratégie de rapprocher la série et le film de l'esthétique Pop Art a plusieurs avantages. Sasha Torres souligne que : «For Dozier [producteur de l'émission et du film], the show's appropriation of Pop is both a marketing mechanism and a way to circumvent Batman's associations with low culture and children's entertainment. As a marketing mechanism, Pop allows Batman to bridge the gap between children and adult viewers» (Sasha Torres dans Cleto 1999, p. 335). En effet, l'esthétique caricaturale, colorée et spectaculaire plaît beaucoup aux enfants, tandis que les adultes peuvent apprécier la série pour son côté ironique et *camp*. Toutefois, selon Nick Mamatas, tandis que le Pop Art vise une certaine réflexion sur l'art et la culture populaire, le film de Batman ne fait qu'emprunter l'esthétique pour atteindre des objectifs mercantiles. Selon lui : «Batman was Pop Art in reverse; instead of fine art being made out of the brands and images of industrial capitalism (like Warhol's Brillo

boxes), it was the height of industrial capitalism—a TV show—made out of fine art» (Nick Mamatas dans O’Neil et Wilson, 2008 p. 48). En effet, il ne faut pas perdre de vue que, depuis les tout débuts des comics, le genre du superhéros est directement relié à l’objectif commercial de la vente de produits dérivés. Bien entendu, la série et le film ont grandement contribué à la vente de produits à l’image de Batman, mais ceux-ci ont également contribué à faire de Batman lui-même une sorte de produit. Nick Mamatas affirme à ce sujet que : «Batman is nothing but a logo, and because we are all soaking in logos and commercial messages and not-quite-real (or too-real-to-be-real) realities, the campy TV Batman of the 1960s is the most compelling version of the Caped Crusader of them all» (Nick Mamatas, dans O’Neil et Wilson 2008, p. 48). Effectivement, l’évolution du personnage de Batman en un produit de consommation comme les autres est un élément très intéressant qui nous permet de bien comprendre l’époque des années 60 et l’importance de la société de consommation.

### **Batman — un policier américain presque comme les autres**

Une autre particularité du film est que, dans cette version de Batman, le justicier masqué travaille officiellement pour la police et rend donc directement des comptes au commissaire Gordon ainsi qu’aux médias se présentant aux conférences de presse de la police. D’ailleurs, lors d’une de ces conférences de Presse, une journaliste demande si Batman et Robin sont comme les cowboys masqués faisant régner la justice dans les Westerns, ce à quoi le commissaire Gordon répond que ce n’est absolument pas le cas et qu’ils sont des agents de police comme les autres, ce sur quoi Robin surenchérit en affirmant qu’il faut absolument soutenir notre police. De plus, Robin affirme que, sous leur masque, lui et Batman sont des Américains parfaitement normaux.

De plus, contrairement à plusieurs autres versions filmiques de Batman, dans ce film, la ville de Gotham semble beaucoup apprécier le travail du justicier masqué. En effet, lorsque Batman et Robin se rendent sur les lieux d’un crime en hélicoptère, plusieurs passants les saluent. Un de ces passants souligne même que savoir que Batman et Robin sont en train de faire leur travail le rend heureux. Le choix de parler de travail nous permet de bien comprendre l’aspect officiel des actions de Batman dans cette version. L’admiration et le respect de tous envers Batman et Robin atteint un niveau si incroyable que même les animaux

de la nature conspirent pour aider les protagonistes du film dans leur quête. En effet, lorsque Batman et Robin sont immobilisés sur une bouée au milieu de la mer et qu'un missile est envoyé par le sous-marin des super-criminels, un gentil dauphin n'hésite pas à se sacrifier en se plaçant dans la course du missile afin de sauver Batman et Robin.

## **Valeurs conservatrices**

Tout au long du film, les personnages des gentils respectent scrupuleusement la loi ainsi que les règles de savoir-vivre en société. Par exemple, Batman prend la peine de demander à Alfred s'il a son permis de conduire avec lui avant de lui demander de conduire sa voiture. Également, lorsque l'on voit Batman entrer en Batcopter, on le voit soigneusement ajuster sa ceinture de sécurité avant de décoller. Les interjections de surprises de Robin n'utilisant jamais le moindre mot grossier ou choquant toujours sont un autre exemple de la politesse et du respect absolu des règles de Batman et Robin.

Les valeurs puritaines des personnages peuvent également être observées dans le rapport à la sexualité des superhéros, particulièrement pour Robin. Vers le milieu du film, Bruce Wayne va souper au restaurant avec la charmante journaliste soviétique Miss Kitka. Batman décide donc qu'Alfred et Robin devront observer le rendez-vous pour s'assurer que les super-criminels ne viennent pas attaquer Miss Kitka. Tout au long de la soirée Robin est visiblement mal à l'aise d'être témoin du jeu de séduction entre Wayne et Kitka. À la fin de la soirée, lorsque Bruce Wayne reconduit Kitka chez elle, les deux s'embrassent et Robin est tellement mal à l'aise qu'il abandonne son observation et ferme la caméra. Lorsqu'Alfred le questionne à savoir si de fermer la caméra est prudent, Robin lui répond qu'il ne sait pas si c'est prudent, mais qu'il s'agit tout de même de la seule chose décente à faire. Bien entendu, les super-criminels n'obéissent pas à ce genre de morale et choisissent ce moment précis pour attaquer Bruce Wayne et le kidnapper, pensant ainsi pouvoir attirer Batman.

Un autre exemple des valeurs très puritaines des personnages est l'opinion de Batman et Robin sur l'alcool. Vers le début du film, Batman mentionne qu'il ne boirait jamais d'alcool. De fait, lors de son rendez-vous galant au restaurant avec Miss Kitka, il semble boire un verre de lait. Cependant, Robin va encore plus loin en disant que : 'Gosh, drinking is a filthy thing isn't it! I'd rather be dead than unable to trust my own eyes!'. De plus, Batman

n'hésite pas à blâmer l'alcool pour plusieurs problèmes dans la société. Par exemple, selon lui, le fait que personne n'ait reporté la présence des 4 super-criminels dans un quartier est dû au fait que tous les habitants de ce quartier seraient des saoulons et qu'ils sont habitués à voir des hallucinations. Cette très faible estime pour les gens consommant de l'alcool de Robin est encore plus marquée lorsque qu'il demande à Batman pourquoi est-ce qu'ils s'entêtent à sauver les clients d'un bar malfamé, sous-entendant ainsi que leur vie est moins importante, ce à quoi Batman, plus modéré lui répond que : 'They may be drinker, Robin, but they are also human beings. They may be salvaged'. Cette idée de pouvoir sauver des gens qui ne savent pas ce qu'ils font et qui ont besoin du pouvoir du superhéros est centrale au type de récit superhéroïque et ce film ne fait pas exception.

Les valeurs conservatrices du film sont également montrées par la présence minuscule des femmes au sein du film. En fait, le seul personnage féminin du film est celui de Catwoman alias Miss Kitka, qui est essentiellement utilisé comme objet de désir sexuel. En effet, son rôle dans le plan du United Underworld consiste uniquement à séduire Bruce Wayne. De plus, bien qu'elle soit présente lors de nombreuses scènes de bataille, elle ne se bat jamais vraiment, laissant ses acolytes faire tout le travail.

## **Combattre les super-criminels**

En opposition au travail de Batman et Robin, on retrouve des super-criminels, formant l'organisation du United Underworld. Cette organisation comprend Le Joker, Le Sphinx (The Riddler), Catwoman et le Pingouin.

Au niveau cinématographique, les super-criminels se démarquent dans leur traitement visuel. Dans les plans les représentant, la caméra est très souvent placée dans des angles prononcés, contribuant à leur donner une apparence étrange. De plus, il y a beaucoup de mouvements de caméra dans les scènes où les membres du United Underworld sont présents, contribuant à associer un effet chaotique aux personnages. En revanche, lorsque l'on voit plutôt Batman et Robin, les plans sont bien stables et droits, nous permettant ainsi de mettre en contraste les gentils superhéros américains à leurs opposants super-criminels.

Le fait de parler de super-criminel et non de super-méchant ou super-vilain est très intéressant et nous permet d'en apprendre plus sur l'idéologie associée au film et à la série de Batman.

Ainsi, dans ce film, les personnes pouvant causer des problèmes au mode de vie américain ne sont pas des étrangers impérialistes, comme en 1943, ou des terroristes fondamentalement mauvais, comme dans les films post 11 septembre, mais simplement des personnes n'obéissant pas aux lois. Cette constatation nous permet, encore une fois, de comprendre l'importance accordée aux institutions et au respect des valeurs conservatrices américaines dans le film, ainsi que durant cette époque.

### **Avancement de la science, industrialisme et internationalisme**

Un des aspects nous permettant de mieux comprendre l'optimisme du film sur le futur de la société américaine est l'importance accordée à la technologie et le fait que celle-ci est représentée comme permettant de résoudre des problèmes de société et créer un monde meilleur, c'est-à-dire, selon le film, un monde avec moins de crime.

Dans le film, la police utilise plusieurs techniques très modernes, pour l'époque, afin de lutter contre les criminels. Par exemple, afin d'identifier si un individu est bel et bien le Pingouin, Batman utilise un scan de la rétine, une technique réputée être plus fiable que les empreintes digitales et qui ne devrait laisser aucune chance aux criminels de passer inaperçus. De plus, Batman lui-même semble être un grand scientifique et inventeur, ayant créé lui-même une foule de bat-gadgets technologiques permettant de résoudre des problèmes très complexes. On le voit d'ailleurs revêtir un sarrau et un masque avant de procéder à une expérience permettant de trier la poussière issue des délégués déshydratés. Il faut toutefois souligner qu'il arrive, dans le film, que la technologie soit représentée comme danger potentiel à la société moderne. En effet, les super-criminels utilisent eux-mêmes des outils technologiques très puissants, comme leur déshydrateur permettant de réduire instantanément en poudre une personne. Le Sphinx dispose également d'armes technologiques existant dans le monde réel, notamment des missiles Polaris lancés par des sous-marins. Cependant, la technologie utilisée par les gentils Batman et Robin triomphe toujours de celle des super-criminels. Même les

missiles Polaris utilisés par l'armée américaine semblent être facilement piratés par une petite bat-radio portative.

Le grand espoir de la société américaine envers le futur se manifeste également par la grande importance accordée à différentes institutions politiques. Effectivement, le film se démarque de plusieurs autres films de Batman par le fait que la police ne semble pas être représentée de façon négative. En effet, le fait que Batman travaille directement pour celle-ci fait en sorte que, contrairement à ce qui est fréquemment le cas, les méchants se font tous arrêter et les habitants de Gotham ne vivent aucune souffrance. Toutefois, pour mieux comprendre la confiance dans les institutions politiques, il est encore plus intéressant de s'attarder à l'objectif principal de l'organisation du United Underworld. Ceux-ci profitent d'une réunion spéciale du conseil de sécurité de l'United World Organization pour kidnapper les représentants des pays membres. Le parallèle avec l'Organisation des Nations Unies est flagrant et, de plus, le siège social des deux organisations a une architecture extérieure très semblable. Afin de kidnapper les représentants, les super-criminels utilisent une invention de leur cru pour les déshydrater totalement et les réduire en poudre. Une fois cette tâche accomplie, l'objectif des super-criminels était de demander une rançon de 1 milliard de dollars à chacun des pays concernés. Dans le film, le conseil de sécurité semble être une institution très importante. Tous les personnages semblent admirer le travail du conseil et considérer que cette institution agit pour le bien de l'humanité. D'ailleurs l'énigme que Robin réussit à résoudre affirme que le conseil est « a unification and a container of hope ». Batman affirme même que le monde libre en entier dépend de leur succès à réussir à sauver les membres. De fait, on voit que, partout dans le monde, des foules se massent dans des lieux publics afin de savoir si le plan de réhydratation de Batman fonctionne. Cette confiance dans l'utilité du conseil de sécurité est partagée par Batman qui explique à Robin qu'il ne faut absolument pas tenter d'interférer avec eux en modifiant les poudres de couleurs avant les réhydrater.

## **Batman de Tim Burton — noirceur, choc des époques et marges de la société**

Pour la prochaine étape de notre analyse, nous étudierons les films *Batman* (1989) et *Batman Returns* (1992), réalisés par Tim Burton. Dans ces films, le rôle-titre est interprété par Michael Keaton. Contrairement aux versions précédentes de Batman, ce film dispose d'un budget extrêmement important et une multitude d'acteurs très connus font partie du projet.

Le contraste entre ces films réalisés par Burton et la version télévisuelle et cinématographique des années 60 est saisissant. Ainsi, la ville de Gotham est désormais représentée comme une métropole glauque et effrayante. Ses habitants ne sont d'ailleurs plus des honnêtes citoyens ne demandant qu'à être sauvés mais représentent plutôt une population hostile, dangereuse et facilement manipulable par des gens mal intentionnés. De plus, le personnage de Batman lui-même est représenté comme quelqu'un d'imparfait ayant beaucoup de difficulté à vivre avec son rôle de justicier.

Il est à noter que deux autres suites sont sorties peu après les deux films que nous analyserons, soit *Batman Forever* (1995) et *Batman et Robin* (1997), tous deux réalisés par Joel Schumacher. Toutefois, étant donné que ces films ont été réalisés par une personne différente, mettent en vedette des acteurs interprétant le rôle de Batman différents et ont obtenu beaucoup moins de succès, nous avons choisi de nous concentrer uniquement sur les films réalisés par Tim Burton.

### **Contexte historique**

Tandis que la période de sortie du précédent film de Batman dégageait de l'optimisme, la situation est toute autre durant les années 80 aux États-Unis. En premier lieu, commençant en 1979, la plus grande crise économique depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale frappe les États-Unis et le reste du monde. Un très grand nombre d'Américains perdent leurs revenus et doivent trouver des nouvelles façons de gagner leur vie.

De plus, les États-Unis sont gouvernés par Ronald Reagan, président américain très à droite au niveau économique qui choisit de tenter de sortir de la crise principalement en

réduisant les dépenses étatiques. Pour ce faire, le gouvernement sabre différents programmes sociaux. Stephen Rousseas, économiste américain ayant étudié la période affirme que : ‘the present administration is engaged in a major counterrevolution. It is seeking to undo the last half-century of social progress on the ground that the big government it entailed has itself become the cause of all our ills’ (Rousseas 2015, p.9)

Cette période économique très difficile, combinée à un manque de programme sociaux cause une hausse impressionnante de la criminalité, particulièrement dans les plus grandes villes des États-Unis, notamment New York (Bosch 2016). De plus, la hausse de la criminalité dans les villes ne passe pas inaperçue et occupe une place de plus en plus importante dans les médias, contribuant à renforcer l’idée que toutes les villes sont dangereuses et infestées de criminels.

Afin de lutter contre la criminalité, surtout la vente de drogue, le gouvernement Reagan investit beaucoup de ressources dans la *War on Drugs*, un programme controversé visant à infliger des peines sévères aux vendeurs et aux consommateurs de drogue afin de nettoyer les rues (Humphreys 1994). Cependant, ce programme n’a pas du tout les effets escomptés et la criminalisation d’un grand nombre de citoyens contribue à empirer encore davantage les milieux de vie dans les villes, particulièrement dans les communautés afro-américaines. (Nunn 2002)

Comme nous l’avons expliqué plus tôt dans le mémoire, les superhéros ont tendance à revenir dans les périodes les plus difficiles de l’histoire, il n’est donc pas étonnant de voir une grande compagnie comme la Warner Brothers décider de financer un blockbuster mettant en vedette un personnage de superhéros, malgré le fait que le personnage n’a pas figuré au grand écran depuis plus de 20 ans. Brandon Borsh souligne d’ailleurs que les années 80, comme toutes les époques aux contextes socio-économiques plus difficiles, sont propices à ce genre de personnage. Il affirme que : « periods of economic and social threat were positively associated with television programs from 1978–1988 that featured characters who were «physically powerful or control great power» (Bosch 2016, p. 38). Bien que les films de Batman ne soient pas exactement sortis dans les années nommées par l’auteur, le processus de pré-production

était déjà bien entamé et les valeurs des années 80 se retrouvent, par conséquent, profondément ancrées dans le film.

## **La violence et la difficulté d'être un justicier**

Une des choses les plus frappantes est que, dans ces films, Batman agit de façon très différente des films étudiés précédemment. En effet, le justicier masqué est beaucoup plus violent. Par exemple, au début de *Batman*, on voit Batman attraper un criminel ayant volé une femme à main armée. Au lieu de le capturer et de le remettre à la police, comme dans les versions précédentes, le justicier choisit plutôt de lui faire croire qu'il va le tuer en le lançant en bas du toit d'un bâtiment pour lui faire peur. Il lui dit ensuite qu'il ne le tuera pas, mais qu'il veut que le criminel dise à tous ses amis que Batman rôde et les punira. Ainsi, dans ce *Batman*, obéir à la loi n'est plus suffisant pour faire régner la justice dans la ville. Il semble être plus efficace de terroriser les criminels que de les arrêter. Ce manque de confiance dans les institutions de la loi et de la police est saisissant lorsque comparé à ce que nous avons pu remarquer dans la version de 1966 de *Batman* et nous montre bien comment la société américaine de la fin des années 80 est bien différente de celle des années 60.

La violence de Batman va même encore plus loin et il est le responsable direct de la mort de plusieurs personnes. Par exemple, dans une scène de *Batman*, la Batmobile, contrôlée à distance pénètre dans une usine. Plusieurs sbires du Joker viennent inspecter le véhicule et tirent dessus, croyant que Batman est à l'intérieur. Cependant, lorsque les sbires arrivent tout juste à côté de la Batmobile, des bombes tombent de la voiture et font exploser l'usine au complet. Bien que nous ne voyions pas directement ces personnages mourir, il semble extrêmement improbable qu'ils aient tous survécu à une explosion d'une telle ampleur. En fait, la mort de ses ennemis semble être un outil parmi d'autres dans la lutte de Batman contre le crime. Au début de son affrontement final avec le Joker, Batman lui dit clairement qu'il va le tuer. De fait, à la fin de l'affrontement, lorsque le Joker tente de s'enfuir sur une échelle de corde retenue par un hélicoptère, Batman attache une immense gargouille de pierre à la jambe du Joker, l'obligeant à lâcher l'échelle et tomber vers une mort assurée.

Toute cette violence semble avoir un impact réel sur le personnage de Bruce Wayne. À ce chapitre, on peut noter une petite scène très intéressante dans *Batman Returns*, où l'on voit Batman assis seul dans sa Batcave après une mission plus ou moins réussie. On le voit saigner et il retire d'une blessure une griffe de Catwoman coincée là. Cette scène est la première fois où l'on voit des conséquences physiques réelles à la vocation de justicier de Bruce Wayne. La scène permet également de réfléchir à la vulnérabilité de Batman et de souligner que, malgré tous ses exploits, il reste humain.

Cette vulnérabilité de Batman se remarque également dans sa santé psychologique et pas uniquement physique. Il semble avoir beaucoup de difficulté à vivre en tant que Bruce Wayne et avoir besoin de son alter ego de Batman afin de pouvoir agir sur le monde qui l'entoure. Philipp Orr affirme à ce sujet que «Batman and Catwoman, unable to function without dressing up their psychic wounds in fantasy, are a dysfunctional Romeo and Juliet. Burton uses the movie to lead us back into the liberating darkness of dreams. Darkness is the crucial metaphor in our *fin de siècle* Batman, however, not dreams» (Orr 1994, p. 172). Effectivement, comme l'affirme Orr, il semble y avoir un côté très sombre à l'intérieur de Batman et Catwoman, ce qui n'avait jamais été exploré auparavant dans d'autres films du superhéros. Il ne s'agit certainement pas d'une coïncidence que ce côté sombre vienne à ressortir dans un film sorti en 1989, alors que les États-Unis sont confrontés à des conflits internes et à la réalisation que l'idée du rêve américain a ses limites.

### **Une ville urbanisée, sombre et expressionniste**

Cette noirceur de la société américaine arrivant à l'avant-plan à cette époque et remarquable dans la figure de Batman peut aussi être observée dans les décors du film. William Uricchio, chercheur ayant étudié entre la représentation de Gotham et les craintes des époques affirme que «Gotham, in this sense, is inseparable from the narrative logic of the character, and serves not only as a background but also as a condition of the iterative generation of endless stories». (Uricchio dans Ahrens et Meteling 2010, p. 125). Effectivement, il ne fait nul doute que la ville de Gotham est intrinsèquement liée à Batman et que, comme nous l'avons vu dans les deux films précédents, les deux sont souvent représentés de la même façon, ce qui est encore tout à fait le cas dans le film de Tim Burton.

Tandis que le film de 1966 montrait Gotham comme petite ville côtière des États-Unis, dans les films de Tim Burton, la ville a plutôt l'apparence d'une mégalopole gothique sombre et terrifiante. La ville regorge de gratte-ciels et de tours hautes et pointues. La ville est également le plus souvent montrée de nuit, afin de conserver son ambiance très inquiétante. D'ailleurs, le tout premier plan du film nous montre la ville vue de loin, dans une nuit nuageuse, pour permettre au spectateur de réaliser dans quel univers inquiétant le film se déroulera. Ainsi, la ville de Gotham semble donc s'être éloignée de la communauté édénique en péril du film de 1966 et représente plutôt un univers où le crime et le danger sont omniprésents, ce qui cadre très bien avec la perception de la ville par la population à cette époque (Bosch 2016). Uricchio affirme à ce sujet que «like Batman itself, the representation of the city undulated throughout its long history, reflecting the concerns of the day: (...) the gritty 1980s marked by media representations of urban crime, governmental corruption» (Uricchio dans Ahrens et Meteling 2010, p.122).

Le désir de représenter les environnements urbains comme dangereux ne se manifeste pas que dans les choix de décors, mais également dans la cinématographie du film. Plusieurs plans de caméras utilisés dans les films mettent de l'avant la géométrie inquiétante des lieux. Parmi les exemples les plus extrêmes, on peut citer celui au début de *Batman Returns*, où on voit la cage dans laquelle le pingouin, enfant, est détenu au milieu d'une pièce immense. La caméra utilise un très grand angle de façon à créer des immenses déformations optiques et donner au décor une allure très bizarre et inquiétante.

Cette utilisation de décors, éclairages et angles de caméras insolites s'inspire assurément de l'esthétique expressionniste. Selon Randall Chambers, ayant étudié la façon dont cette forme d'art : «distorts reality to produce an emotional effect. It comes from difficult social times, usually during recessions or immediately after wars. (It was) created to express inner emotions» (Chambers, 2007, p.1). Cette mention de temps sociaux difficiles ou des récessions nous permet de comprendre la pertinence de l'utilisation de techniques caractéristiques de l'art expressionniste, plusieurs décennies après le début du mouvement. De plus, les décors et techniques expressionnistes sont un outil intéressant à employer par le cinéaste afin d'être en mesure de mieux comprendre la noirceur de Batman et de son environnement. Le clin d'œil à l'expressionnisme est d'ailleurs particulièrement mis de l'avant

par le personnage du Pingouin, ressemblant très fortement au personnage du *Cabinet du Docteur Caligari*, film expressionniste sorti en 1920. De plus, le personnage de Max Shreck, millionnaire influent de la ville, emprunte également son nom à Maximillian Shreck ayant interprété le rôle du vampire dans le film *Nosferatu* (1926), autre classique de l'expressionnisme allemand.

## **La décadence de la société**

Un autre aspect très différent des autres dans cette version de Gotham est la façon dont la population est représentée. En effet, les citoyens de Gotham ne sont plus de simples nigauds ayant besoin de l'aide de superhéros pour être sauvés, mais sont plutôt des individus louches et dangereux. Dès le début du film *Batman*, on peut voir un duo de brigands semblant habiter dans les rues qui volent à main armée une innocente famille, une scène également reproduite plus tard dans le film, lorsque l'on voit les parents de Bruce Wayne se faire assassiner. De plus, certains criminels semblent avoir infiltré les plus hautes sphères de la société et exercent beaucoup de pouvoir dans la ville, notamment Carl Grissom, chef d'une organisation criminelle qui semble contrôler le département de police de la ville. Cette omniprésence du crime montre une grande méfiance envers la ville et sa population de classe ouvrière qui était un peu présente dans les débuts de *Batman*, mais qui avait ensuite été évacuée dans le film et la série de 1966. Selon William Blanc, historien, « *Batman* est l'expression de craintes associées aux prolétaires des grands centres urbains. Au XIXe siècle, confronté à l'explosion démographique dans les métropoles, nombre de commentateurs européens issus des classes dominantes ont associé les populations fraîchement arrivées à des masses barbares » (Blanc, 2018, p. 58) Le terme de masses barbares est, certes, fort, mais décrit plutôt bien la façon dont les civils sont représentés dans les films de Burton.

En fait, même la portion des habitants de Gotham qui ne sont pas des criminels semble avoir beaucoup dévié des valeurs américaines classiques véhiculées par le *Batman* de 1966. Ils semblent superficiels et obnubilés par la société de consommation et le désir de faire de l'argent facilement. Le Joker lui-même est, lui aussi, un important représentant de la décadence de la société américaine et, de façon très superficielle, cherche désespérément à

devenir plus populaire que Batman. Sa personnalité, son habillement ainsi que tous ses gadgets colorés, bruyants et tape-à-l'œil sont tout à l'opposé de la réserve et la discrétion de Bruce Wayne, représentant plutôt les anciennes valeurs. Le fait que la population semble beaucoup aimer le Joker, au détriment de Batman, comme cela se remarque dans la scène où une foule monstre se masse dans les rues de Gotham pour assister à la parade où le Joker a promis de donner de l'argent, semble également témoigner du choc des valeurs entre les années 60 et 80. Cependant, la scène la plus représentative de la décadence de la société et la perte de contact avec les modes de vie anciens est assurément dans *Batman*, lorsque le Joker et ses sbires entrent dans le musée des beaux-arts de Gotham. À l'intérieur, ils vandalisent les œuvres d'art classiques. Parmi les œuvres vandalisées, on peut voir un tableau d'Abraham Lincoln, de Benjamin Franklin et même un buste romain, trois personnages symbolisant la grandeur d'époques antérieures. En fait, la seule toile laissée intacte par le Joker est une toile expressionniste semblant représenter la guerre. Pendant le saccage, la bande écoute la musique pop de Prince dans une énorme radio et danse en même temps qu'ils détruisent le musée.

### **Un peuple naïf et facilement manipulable**

Les habitants de Gotham, en plus d'être de dangereux criminels et d'avoir perdu le contact avec les valeurs américaines, semblent également être très naïfs politiquement et avoir besoin de l'intervention d'un individu supérieur comme Batman pour les guider. En fait, tout le scénario de *Batman Returns* est basé sur la naïveté de la population américaine et sur le fait que celle-ci serait prête à élire n'importe quel politicien, y compris un dangereux criminel comme Oswald Cobblepot alias le Pingouin. Brandon Bosch, ayant travaillé sur la représentation de la loi et l'ordre à différentes époques des films Batman affirme que :

The public is also shown to be easily manipulated when the villainous industrialist Max Shreck is able to captivate a crowd with a cliched, seemingly insincere speech about world peace and unconditional love wrapped in a big bow. The specter of the mob turns up when Batman is attacked by a group of citizens who think that he murdered the Ice Princess, as well as when the Penguin is pelted with fruit when his deceit of the public

is exposed by Batman (Bosch 2016, p. 44)

La naïveté de la population de Gotham est si immense que la campagne politique de Cobblepot semble très bien fonctionner, aidée par des manœuvres politiques primitives, comme le fait de planifier une scène où Cobblepot sauve le bébé de l'ancien maire, venant tout juste d'être kidnappé par un dangereux criminel. La manipulation de la population ne se fait cependant pas que du côté des méchants de ce film. Batman, lui aussi, doit manipuler le grand public. Ce n'est en effet que lorsqu'il piratera le microphone de Cobblepot durant un discours, afin de diffuser un enregistrement dans lequel celui-ci insulte l'intelligence de la population, que les habitants de la ville de Gotham se retourneront contre le Pingouin et réaliseront que Batman était de leur côté depuis le début. Cette vision cynique de la population s'éloigne beaucoup de ce que nous avons vu dans les autres films de Batman, mais ressemble déjà un peu à ce que nous avons repéré dans les films de superhéros d'après le 11 septembre 2001.

## **The Dark Knight de Christopher Nolan — Batman à l'ère du terrorisme**

La dernière version de Batman que nous analyserons est plus contemporaine. Il s'agit de la trilogie du *Dark Knight*, réalisée par Christopher Nolan. Cette trilogie comprend les films *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008) ainsi que *The Dark Knight Rises* (2012). Dans les trois films, le personnage de Batman est interprété par Christian Bale. Malgré la pléthore de films de superhéros sortis à la même époque, la trilogie de Nolan a obtenu une très bonne réception tant auprès du public que chez les critiques et se démarque des autres films de superhéros par sa noirceur et sa violence.

Il est important de noter qu'à peu près tout ce qui a été noté dans le chapitre 2 de ce mémoire concernant les films de superhéros d'après le 11 septembre s'applique à la trilogie des films de Nolan. Toutefois, nous analyserons de façon un peu plus spécifique les mêmes éléments que pour les autres époques afin de mettre en lumière les ressemblances et les différences entre cette itération de Batman et celles datant d'une autre époque. En ce qui a trait au contexte historique que nous avons précisé pour les autres époques, nous nous contenterons ici de souligner l'importance, pour ces films, des attentats du 11 septembre 2001 et de la guerre contre le terrorisme qui en a découlé, car nous croyons que le chapitre 2 de notre mémoire suffit amplement à comprendre l'époque de production de ces films.

### **Batman et l'histoire des origines comme métaphore du traumatisme**

Une différence notable entre ces films et leurs prédécesseurs est la très grande importance accordée à l'histoire d'origine de Batman, nous permettant de comprendre comment Bruce Wayne en est venu à prendre la décision de devenir un justicier masqué. On peut recenser à son parcours trois étapes importantes : l'expérience traumatique, l'obtention des superpouvoirs et le choix moral de devenir un superhéros. Dans le cas de Batman, l'expérience traumatique se produit chez lui très jeune. En jouant sur le terrain du manoir familial, le sol cède sous ses pieds et il tombe dans un puits au fond duquel il restera coincé pendant plusieurs heures avant d'être sauvé. Pendant son séjour au fond du puits, Bruce

Wayne sera sans cesse assailli par des chauves-souris ce qui lui fera développer une phobie de cet animal. Un peu plus tard, toute la famille de Bruce sort à l'opéra. Cependant, Bruce est terrifié par les personnages de chauve-souris présents dans la distribution de l'opéra et demande à sa famille de sortir. Ses parents obtempèrent et tout le monde sort par la porte de service. Une fois dehors, la famille Wayne se fait attaquer par un voleur qui tue finalement ses parents devant lui.

La mort de ses parents est particulièrement brutale pour Bruce, car, selon lui, elle a partiellement été causée par lui-même. En effet, s'il n'avait pas eu aussi peur des chauves-souris, ils n'auraient pas été obligés de sortir de l'opéra par la porte de service et ne se seraient donc jamais retrouvés face au voleur. Ce sentiment de culpabilité amènera Bruce Wayne à tenter de prendre les choses en main et de restaurer la justice. Lorsque le meurtrier de ses parents sort de prison, Bruce décide de l'assassiner et l'attend à l'extérieur avec un pistolet, mais le destin est en sa faveur et quelqu'un d'autre assassine le voleur avant lui. Bruce décide alors de parcourir le monde pour être en mesure de trouver de nouvelles façons de combattre pour la justice.

C'est à ce moment que nous entrons dans la deuxième phase de son parcours de superhéros, l'obtention des superpouvoirs. Après quelques mésaventures, Bruce se retrouve dans une société secrète, la *Ligue des Ombres*, où il subit un entraînement rigoureux qui lui permettra d'être un combattant hors pair. À la fin de cet entraînement, Bruce apprend que la *Ligue des Ombres* cherche à détruire Gotham, une ville qui serait décadente et impure. Il doit également exécuter un criminel, ce qu'il refuse de faire, car Batman ne s'autorise pas le meurtre, argumentant que c'est le refus de tuer quelqu'un qui le distingue des criminels. Malgré tout, au lieu d'exécuter le criminel, Batman incendie plutôt le château où avaient lieu les entraînements.

Ce refus de tuer un criminel ainsi que les civils innocents de la ville de Gotham est le moment où Bruce Wayne devient réellement Batman et fait le choix de devenir un superhéros. Il retournera donc à Gotham à partir de ce moment afin d'y faire régner la justice et de protéger la population innocente y résidant. Vivre des expériences aussi difficiles pour un superhéros

positions him as a victim and excuses his violent actions towards others. This necessary claim to victim status justifies any and all acts of redemptive violence, and it neatly mirrors the national belief in America as an innocent victim of terrorists that is required to rationalize an ongoing War on Terror (Brown, 2016, p. 73).

La façon héroïque dont Batman se relève de ces expériences difficiles permet également de rendre le personnage plus fort. En effet, les traumatismes de Batman contribuent positivement à son rôle de superhéros. En premier lieu, le choix d'être un superhéros chauve-souris lui est directement venu de la phobie qu'il avait une fois jeune et qu'il a réussi à surmonter grâce à ses choix héroïques. Grâce à cela, il est maintenant en mesure d'infliger la terreur associée aux chauves-souris à ses ennemis plutôt que de la ressentir lui-même. De plus, son repaire secret, la Batcave, a été découvert suite à sa chute dans le puits lorsqu'il était enfant, ce qui illustre bien le fait que Batman ressort toujours grandi de ses expériences traumatisantes.

Ce parcours traumatique de Batman est véritablement un écho aux attentats du 11 septembre, ayant choqué les États-Unis. En effet, l'expérience traumatique du 11 septembre pour les Américains contribue positivement à leur rôle de héros et les oblige à changer un peu leur vision du monde. Selon Philip Smith et Michael Goodrum, les événements historiques importants peuvent déstabiliser le tissu social d'une société, ce qui se nomme un *trauma historique*. Afin de réduire l'impact de celui-ci :

events can be inserted into a coherent narrative that reduces their ability to destabilize ongoing projects of order. In this respect, 9/11 was positioned by the US media as the opening shot in a War on Terror that would ultimately bring those behind the attacks to justice (Smith et Goodrum 2011, p. 47).

Ainsi, dans Batman comme dans les États-Unis post 11 septembre, le traumatisme d'un événement grave est récupéré a posteriori afin de construire une nouvelle identité plus forte et plus adaptée au monde sombre dans lequel nous vivons.

## Les masses populaires de Gotham — passer outre l'opinion publique

Tout comme dans les films de Tim Burton, la ville de Gotham et ses habitants sont représentés de façon plutôt négative dans les films de Nolan. Cela se remarque notamment dans le fait que les habitants de la ville ne semblent pas du tout apprécier Batman et toutes les actions qu'il fait pour garder la ville en sécurité. L'exemple le plus probant est sans doute lorsque Batman décide de prendre la responsabilité des meurtres commis par Harvey Dent, procureur de la ville de Gotham, et donc représentant officiel des institutions. Ce choix de Batman compromet sévèrement sa réputation. Il s'agit cependant d'un sacrifice nécessaire pour le superhéros qu'il est. La dernière scène du film *The Dark Knight* illustre très bien ceci dans les phrases : 'He's the hero Gotham deserves, but not the one it needs right now. So we'll hunt him. Because he can take it. Because he's not our hero. He's a silent guardian, a watchful protector. A dark knight.' (Nolan, 2008). Cette citation est particulièrement intéressante, car elle nous montre aussi le manque de confiance de Batman envers les habitants de Gotham. Batman n'hésite pas à affirmer que la vérité n'est pas bonne à dire et que les gens méritent mieux, que leur foi devrait être récompensée. En affirmant que Batman est le héros que Gotham mérite, mais pas celui dont elle a besoin maintenant, le commissaire Gordon explique qu'il connaît mieux les besoins des habitants que les habitants eux-mêmes, une affirmation forte qui cadre toutefois très bien avec la définition du monomythe américain sur la population du lieu édénique qui est complètement passive et qui nécessite l'intervention d'un superhéros pour être en mesure de se sauvegarder.

Le film nous fait également douter de l'intelligence de la réflexion des civils affirmant ne pas avoir besoin de Batman et que celui-ci devrait être arrêté comme un criminel. En effet, on voit clairement que la destruction de la ville est causée par le Joker et par Harvey Dent et non pas par Batman. Malgré cela, les civils de Gotham restent convaincus que Batman est la cause de leurs problèmes. Ce manque de jugement flagrant de la population pourrait nous amener à nous demander à quel point celle-ci serait en mesure de comprendre des enjeux politiques plus gros, notamment en ce qui a trait à la politique étrangère américaine.

Malgré l'opinion très négative que peut avoir la population de Gotham sur les agissements de Batman, le justicier, armé de sa boussole morale ne faisant jamais défaut,

choisit quand même d'ignorer l'opinion des civils en utilisant des moyens de lutter contre les super-méchants qu'il sait pertinemment que les civils de Gotham refuseraient. L'exemple le plus fort des techniques extrêmes employées par Batman est sans contredit, dans *The Dark Knight*, le piratage de tous les téléphones et ordinateurs de la ville détenus par des civils afin d'espionner la ville au complet pour être en mesure de retrouver le Joker. Selon Dan Hassler-Forest, il est difficile de ne pas voir dans ces actions une façon pour le film d'aborder les moyens extrêmes employés par les États-Unis dans la lutte contre le terrorisme, notamment le *Patriot Act* ayant autorisé le gouvernement américain à recueillir des informations sur ses propres citoyens (Hassler-Forest 2012).

### **La représentation des super-méchants comme représentants du mal absolu**

Toutefois, dans l'univers de Batman, ces actions extrêmes semblent toujours être justifiées, car les opposants au justicier sont toujours des super-méchants parfaitement mauvais. Ra's al Ghul, le Joker et Bane semblent tous fondamentalement cruels, méchants et irrationnels. Ces personnages sont également tous à la tête d'une organisation terroriste nébuleuse qui ne semble avoir aucun objectif réel à part tuer le plus d'innocents et de détruire le mode de vie américain.

Un des exemples les plus intéressants de ce type d'organisation est sans contredit la ligue des ombres, présente dans le film *Batman Begins*. Dans ce film, le leader au nom arabe, Ra's al Ghul souhaite détruire la ville de Gotham, car celle-ci serait maintenant dans une période de décadence et, selon le cycle naturel des civilisations, il devient nécessaire de détruire une ville qui atteint ce stade. Afin d'atteindre ses objectifs, la ligue des ombres infiltre le système d'aqueduc de la ville afin d'y ajouter un gaz toxique qui terrorise les gens et fait en sorte qu'ils s'entretuent. Batman doit donc littéralement lutter contre la terreur dans la ville de Gotham. Un autre exemple de cette irrationalité des super-méchants est probablement le Joker, dans la suite de *Batman Begins*, *The Dark Knight*. Tout au long du film, celui-ci accomplit différents actes terroristes, s'en prenant à n'importe qui. On peut observer une des manifestations de l'irrationalité du Joker lorsque celui-ci est en réunion avec d'autres méchants, autour d'une grosse montagne d'argent obtenu illicitement et qui devait être séparé entre les différents complices. Tandis que les méchants conventionnels sont très heureux d'avoir obtenu autant de butin, le Joker agit de manière tout à fait imprévisible en brûlant cet

immense trésor et en affirmant que la ville de Gotham a besoin de méchants ayant des motivations plus intéressantes que l'argent, sans pour autant être en mesure d'expliquer ses propres motivations. Cette incapacité à s'expliquer pousse le spectateur à simplement croire que le Joker agit de la sorte parce qu'il est tout simplement mauvais.

## **L'empire, les barbares et les séditeux**

La représentation de certains types de personnages comme représentant absolu du mal peut nous être très utile afin de mieux comprendre le monde dans lequel nous vivons. À ce chapitre, le livre *Empire* écrit par les sociologues et politologues Michael Hardt et Antonio Negri nous permet d'observer l'organisation de notre société (Hardt et Negri, 2004).

Cependant, selon les auteurs, le fonctionnement de notre monde ne peut être compris par une simple observation des structures politiques, mais passe plutôt par l'observation de ce que les gens perçoivent comme bien ou mauvais et de ce que ces gens sont prêts à accepter pour faire triompher ce qui est bien. L'Empire n'est donc pas une simple organisation politique, mais est surtout un paradigme qui permet d'expliquer quels sont les problèmes de notre société et quelles sont les solutions à ces problèmes. En offrant les solutions à ce que la société juge être un problème, l'Empire est en mesure de se renforcer lui-même. Hardt et Negri affirment que :

Toutes les interventions des armées impériales sont sollicitées par une ou plusieurs des parties engagées dans un conflit déjà existant. L'Empire ne naît pas de sa propre volonté ; il est bien plutôt appelé à être et constitué à partir de sa capacité à résoudre des conflits. L'Empire se forme — et son intervention ne devient juridiquement légitime — que lorsqu'il est déjà inséré dans la chaîne des consensus internationaux visant à résoudre les conflits préexistants (2000, p.39).

Pour résumer, la puissance de l'Empire vient de la façon dont il se manifeste comme étant une solution consensuelle aux problèmes mondiaux. Plus l'Empire permet de résoudre des problèmes, plus il semble une solution avantageuse et plus on est porté à se tourner vers lui afin de régler d'autres problèmes.

En opposition à cet empire, on relève deux types de personnes : les barbares et les séditieux. Cette division est particulièrement intéressante pour notre analyse, car elle permet très bien de diviser en deux catégories les super-méchants.

Le premier groupe est celui des barbares. Ces personnages proviennent de l'extérieur de l'Empire et n'ont jamais adhéré à ses valeurs. Ils sont souvent marginalisés et ne semblent appartenir à aucune culture particulière. Le seul objectif semble être la destruction de l'Empire.

L'exemple le plus fort de barbare est sans contredit le Joker. Tel que mentionné précédemment, le Joker se démarque par son absence la plus totale de motivation logiques. Son seul plaisir est la destruction. De plus, contrairement aux autres personnages de superhéros ou de super-méchants, le Joker n'a absolument aucune origine ni aucun passé. Chaque fois que quelqu'un l'interroge sur son passé ou sur l'origine de ses cicatrices, le Joker ne répond pas ou invente une histoire toujours différente, le plaçant véritablement à l'extérieur du temps. De plus, lorsque Batman tente d'utiliser des techniques perfectionnées afin d'identifier le Joker, il n'arrive à trouver aucun résultat. En fait, le Joker est si marginalisé que même les autres criminels de Gotham ne l'aiment pas et ne le comprennent pas.

À la différence des barbares, les séditieux ont pour particularité de provenir de l'intérieur même de l'Empire. Souvent, il s'agit de personnages importants dans l'univers diégétique. Une des particularités de ce groupe et qui rappelle encore une fois la dépolitisation du discours mythologique est le fait que l'origine des super-méchants est très souvent causée par un problème personnel avec un membre de la société, souvent le superhéros. Ces conflits sont fréquemment très mineurs et semblent difficilement justifier les actions extrêmes des super-méchants. Un exemple très intéressant de séditieux est Bane dans *The Dark Knight Rises* (Christopher Nolan, 2012). Tout comme Ra's al Ghul, Bane est issu de la ligue des ombres et croit que la ville de Gotham est décadente et devrait être anéantie. À cette motivation s'ajoute également l'enjeu personnel que Batman a tué Ra's al Ghul, ce pour quoi Bane veut se venger. Parmi les institutions que Bane attaque durant son plan, on retrouve la bourse de Gotham. Malgré le fait qu'il s'agisse d'un symbole très fort, Bane n'a étonnamment aucun argument politique ou économique concernant le genre de société qu'il aimerait voir. Ce manque de nuance et d'argumentation nous permet de comprendre comment les

personnages de super-méchants séditieux sont toujours représentés comme amenant la destruction du système existant et non pas une simple réforme. Un autre exemple de séditieux présent dans la trilogie est le personnage de Harvey Dent, dans *The Dark Knight*. Alors que celui-ci occupait un rôle haut placé dans la bureaucratie de la ville de Gotham en occupant le poste de procureur, un événement personnel traumatisant lui fait complètement perdre foi dans la système qu'il défendait pourtant bec et ongle auparavant. Plutôt que de prôner des réformes dans la ville de Gotham, il choisit plutôt de laisser le chaos dominer.

## Conclusion

Plusieurs années se sont écoulées depuis le début de l'écriture de ce mémoire. Pourtant, l'importance du genre des films de superhéros ne semble pas du tout sur une pente descendante, bien au contraire. Cette omniprésence du genre au grand écran semble confirmer l'intuition que nous avons eue au commencement, c'est-à-dire qu'il s'agit là d'un type de film extrêmement important dans la culture populaire et qui peut assurément nous aider à mieux comprendre les idéologies qu'une société s'attache à diffuser via la culture populaire. D'ailleurs, un nombre de plus en plus grand de chercheurs a écrit sur ce sujet dans les dernières années et viendra enrichir la réflexion sur ce sujet important.

Afin de montrer le lien entre le discours mythologique et la figure du superhéros, nous avons commencé par dresser un bref historique du genre du superhéros ainsi que du média qui lui intimement lié, les comics. Nous avons ensuite identifié les caractéristiques les plus importantes permettant d'identifier un superhéros et de le différencier d'un héros classique. Parmi ces caractéristiques, on compte la double identité ainsi que les motivations particulières. Nous avons observé la façon dont les récits de superhéros eux-mêmes sont écrits de façon différente. Pour ce faire, nous avons commencé par nous baser sur les écrits classiques de Joseph Campbell concernant le parcours mythologique du héros, ce qu'il nomme le *monomythe*. Nous avons ensuite contrasté celui-ci avec le *monomythe américain*, théorisé par John Shelton Lawrence et Robert Jewett. Cela nous a permis de remarquer des différences au niveau de la double identité du superhéros et de ses motivations plus nobles. En appui à ces auteurs, Umberto Eco nous a permis d'ajouter aux différences entre les héros et les superhéros les superpouvoirs et le fait que les superhéros ne semblent pas progresser ou changer durant leurs histoires. Ils semblent figés dans le temps.

Pour pouvoir bien comprendre la construction du discours mythologique, nous nous sommes beaucoup attardés aux écrits de Gérard Bouchard, particulièrement concernant le mythe social. Pour Bouchard, le mythe a toujours un fondement archétypal, ce qui explique

pourquoi il y a autant de ressemblances entre les différents films de superhéros. Une autre caractéristique fondamentale du mythe que nous avons étudié est la sacralité de celui-ci. Selon Bouchard, le mythe est un discours mythologique ne peut pas être remis en question ou être contredit. Afin de construire un discours mythologique, l'auteur mentionne différentes étapes successives qui s'appliquent bien aux films de superhéros américains. Cette analyse par étape du discours mythologique nous a permis de mieux comprendre l'importance des attentats du 11 septembre 2001, événement traumatisant de l'histoire américaine qui agit à titre d'ancrage dans les films de superhéros. Cet ancrage agit de façon toute particulière, car il permet de placer les États-Unis dans une position de victime innocente venant de perdre son innocence. Cet événement est représenté comme si grave et si exceptionnel qu'il y aurait réellement un *avant* et un *après*. Malgré tout, les attentats du 11 septembre représentent aussi, d'un certain côté, un triomphe de la culture américaine qui se retrouve plus unie que jamais dans sa lutte contre un ennemi barbare. Cette réponse à la crise du 11 septembre se remarque fortement dans les films de superhéros sortis après les attentats.

Une fois la construction d'un discours mythologique et l'importance du 11 septembre 2001 pour les films de superhéros modernes bien comprise, nous sommes retournés dans le passé afin de réaliser que la création de discours mythologique avec les figures de superhéros représente la règle et non pas l'exception. Pour ce faire, nous avons étudié la figure de Batman à travers les âges. En premier lieu, nous avons observé le film par épisode sorti en 1943 et avons remarqué la façon dont Batman cherchait à enseigner à la jeunesse américaine des valeurs de sacrifice et de patriotisme essentielles en temps de guerre. De plus, nous avons également observé comment la société américaine représentait de façon caricaturale et raciste les Japonais, leurs ennemis durant la guerre. En deuxième lieu, nous avons analysé le film de 1966, tiré de la série télévisuelle. À cette époque, Batman représentait plutôt le rêve américain et l'espoir d'une société future plus juste et internationale, sans pour autant délaisser les valeurs conservatrices américaines. En troisième lieu, nous avons observé les deux films de Tim Burton de Batman parus à la fin des années 80 et au début des années 90. Dans ces films, la société américaine était représentée de façon beaucoup plus sombre et les villes semblaient être dangereuses et peuplées par des habitants dangereux et naïfs. Le rôle du superhéros dans sa société restait tout aussi important, mais causait néanmoins des problèmes au superhéros.

Enfin, en quatrième lieu, nous sommes revenus à l'époque actuelle en analysant la trilogie du *Dark Knight* de Christopher Nolan. Dans cette trilogie, nous avons remarqué la façon dont Batman ignore l'opinion publique, préférant plutôt se fier à sa propre boussole morale. Nous avons également pu faire le parallèle entre le rôle des superhéros et la structure de l'Empire en observant le fait que les super-méchants sont montrés comme représentants absolus du mal.

Somme toute, il est important de noter que, bien que notre analyse des films de superhéros s'est basée sur un corpus plutôt restreint de films (considérant la quantité ahurissante de films de superhéros sortant chaque année), rien ne semble indiquer qu'il n'y ait eu de changement fondamental dans le contenu de ces films et quant à la place qu'ils occupent dans la culture populaire et même dans la politique. Il semble en effet tout à fait plausible que les films de superhéros sont là pour rester et que seul un changement réel dans la politique américaine pourra déloger ce genre.

## Bibliographie

- Ahrens, Jörn, et Arno Meteling. 2010. *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*. A&C Black.
- Archer, Jules. 2015. *The Incredible '60s: The Stormy Years That Changed America*. Simon and Schuster.
- Barthes, Roland. 1957. *Mythologies*. Points 10. Paris: Éditions du Seuil.
- Berger, Arthur Asa. 1973. *The Comic-Stripped American: What Dick Tracy, Blondie, Daddy Warbucks, and Charlie Brown Tell Us about Ourselves*. N.Y.: Walker.
- Biesen, Sheri Chinen. 2005. *Blackout: World War II and the Origins of Film Noir*. JHU Press.
- Boillat, Alain. 2014. *Cinéma, machine à mondes : essai sur les films à univers multiples*. Collection Emprise de vue. Chêne-Bourg GE : Georg éditeur.
- Bosch, Brandon. 2016. 'Why So Serious: Threat, Authoritarianism, and Depictions of Crime, Law, and Order in Batman Films'. *Criminology, Criminal Justice, Law & Society* 17 (1): 37-54.
- Bouchard, Gérard. 2014. *Raison et déraison du mythe : au cœur des imaginaires collectifs*. Montréal Québec : Boréal.
- Bragard, Véronique, Christophe Dony, et Warren Rosenberg. 2011. *Portraying 9/11: Essays on Representations in Comics, Literature, Film and Theatre*. Jefferson, N.C.: McFarland.
- Brown, Jeffrey A. 2016. *The Modern Superhero in Film and Television : Popular Genre and American Culture*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315708980>.

- Campbell, Joseph. 1978. *Le héros aux mille et un visages*. Paris : RLaffont.
- Chambers, Randall. 2007. *Tim Burton's Advancement of Dark Gothic Art*.
- Chaput, Lucile. 2016. « L'internement au Canada durant la Seconde Guerre mondiale : le camp n° 33, 1939-1946 ». *Études canadiennes / Canadian Studies. Revue interdisciplinaire des études canadiennes en France*, n° 81 (décembre) : 129-47.  
<https://doi.org/10.4000/eccs.772>.
- Cleto, Fabio. 1999. *Camp : Queer Aesthetics and the Performing Subject : A Reader*.  
University of Michigan Press.
- Daniels, Les. 2004. « *Bat-Man* » : *The Complete History : The Life and Times of the Dark Knight*. San Francisco: Chronicle Books.
- Eco, Umberto. 2012. *De Superman au surhomme*. Le Livre de poche 4209. Paris : Ligririe générale française.
- Eliade, Mircea. 1963. *Aspects du mythe*. Collection Idées 32. Paris : Gallimard.
- Gabilliet, Jean-Paul. 2005. *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*. Paris : Editions du Temps.
- Hardt, Michael. 2004. *Empire*. 10/18 3635. Paris: 10/18 : Exils.
- Hassler-Forest, Dan. 2012. *Capitalist Superheroes: Caped Crusaders in the Neoliberal Age*.  
Reprint edition. Winchester, UK: Zero Books.
- Heinrichs, Waldo H. 1988. *Threshold of War: Franklin D. Roosevelt and American Entry Into World War II*. Oxford University Press.
- Humphreys, Keith. 1991. « From the Community Mental Health Movement to the War on Drugs: A Study in the Definition of Social Problems. » *American Psychologist*. US:  
American Psychological Association.

- Jewett, Robert, et John Shelton Lawrence. 1977. *The American Monomyth*. Anchor Press.
- Konstantopoulos, Gina. 2007. *The Kamikaze Pilots and Their Image in World War II*. Mount Holyoke College.
- La Porta, Rafael, Florencio López-de-Silanes, Cristian Pop-Eleches, et Andrei Shleifer. 2004. « Judicial Checks and Balances ». *Journal of Political Economy* 112 (2): 445-70.
- Labrude, Guillaume. s. d. « L'évolution des représentations de la famille dans la saga Batman, de 1939 à nos jours », 419.
- Marche, Stephen. 2018. « Al Qaeda Won ». *Foreign Policy* (blog). Consulté le 14 janvier 2019. <https://foreignpolicy.com/2018/09/10/al-qaeda-won/>.
- Nunn, Kenneth B. 2002. 'Race, Crime and the Pool of Surplus Criminality: Or Why the War on Drugs Was a War on Blacks'. *Journal of Gender, Race and Justice* 6 (2): 381- 446.
- O'Neil, Dennis, et Leah Wilson. 2008. *Batman Unauthorized: Vigilantes, Jokers, and Heroes in Gotham City*. BenBella Books.
- Orr, Philip. 1994. 'The Anoeidipal Mythos of Batman and Catwoman'. *Journal of Popular Culture* 27 (4): 169.
- Peters, John Durham, Daniel Dayan, et Anne Boudrot. 2006. *Chapitre 1. La pitié, la terreur et l'énigme de l'assassin vertueux*. De Boeck Supérieur. <https://www.cairn.info/la-terreur-spectacle--9782804143282-page-247.htm?contenu=resume>.
- Rousseas, Stephen. 2015. *The Political Economy of Reaganomics: A Critique*. Routledge.
- Saunders, Ben. 2011. *Do the Gods Wear Capes?: Spirituality, Fantasy, and Superheroes*. New Directions in Religion and Literature. London: Continuum.
- Smith, Philip, et Michael Goodrum. 2011. 'We Have Experienced a Tragedy Which Words Cannot Properly Describe': Representations of Trauma in Post-9/11 Superhero

Comics'. *Literature Compass* 8 (8): 487- 98. <https://doi.org/10.1111/j.1741-4113.2011.00829.x>.

'Superhero Movies at the Box Office - Box Office Mojo'. s. d. Consulté le 28 août 2019. <https://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=superhero.htm>.

« Super-Héros, une histoire politique (William Blanc) // Les éditions Libertalia ». s. d. Consulté le 8 juin 2020. <https://editionslibertalia.com/catalogue/ceux-d-en-bas/super-heros-une-histoire-politique>.

Zunes, Stephen et Jesse Laird. 2010. 'The US Anti- Vietnam War Movement (1964-1973). *International Center on Nonviolent conflict*.