

Captures

Figures, théories et pratiques de l'imaginaire



C A P T U R E S
Figures, théories et pratiques de l'imaginaire
revue interdisciplinaire

L'envers du corps super-héroïque. Les super-pouvoirs et la réalité du délitement

Camille Baurin

Volume 4, Number 2, November 2019

Le corps augmenté dans la bande dessinée

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1068772ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1068772ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire

ISSN

2371-1930 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Baurin, C. (2019). L'envers du corps super-héroïque. Les super-pouvoirs et la réalité du délitement. *Captures*, 4(2). <https://doi.org/10.7202/1068772ar>

Article abstract

This article aims to explore the history of the super-heroic body in comics from the 30s to today in order to see how — sometimes triumphant, sometimes in disintegration — it has become the reflection of increasingly upset American ideologies. To this end, the very notion of overvaluation of the augmented body is problematized in the narratives, in parallel with the ethical crisis of the superhero figure.

© Camille Baurin, 2020



This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

Érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

L'envers du corps super-héroïque

Les super-pouvoirs et la réalité du délitement

Camille Baurin

Résumé :

Cet article vise à explorer l'histoire du corps super-héroïque dans les comics des années 30 à nos jours, de manière à voir comment celui-ci — tantôt triomphant, tantôt en proie au délitement — est devenu le reflet d'idéologies américaines de plus en plus contrariées. À cette fin, c'est l'idée même de survalorisation du corps augmenté qui est problématisée dans les récits, parallèlement à la mise en crise éthique de la figure du superhéros.

This article aims to explore the history of the super-heroic body in comics from the 30s to today in order to see how — sometimes triumphant, sometimes in disintegration — it has become the reflection of increasingly upset American ideologies. To this end, the very notion of overvaluation of the augmented body is problematized in the narratives, in parallel with the ethical crisis of the superhero figure.

Tout au long du XX^e et jusqu'au début du XXI^e siècles, le superhéros n'a eu de cesse d'incarner une certaine vision de l'Homme futur et, ce faisant, d'interroger le devenir du corps humain aux prises avec les évolutions techniques, que ce soit l'énergie atomique, l'informatique ou encore la génétique. Dès sa première apparition, en 1938, avec la représentation de Superman soulevant une voiture (Jerry Siegel), le corps du justicier devient l'objet d'une mise en valeur fondée sur l'idée d'un surpassement, transcendant à lui seul le progrès symbolisé par les machines.

Superhéros, surhomme, surnaturel : d'emblée, et rien que par ces termes, les justiciers masqués qui parsèment les pages des *comics* se situent dans le registre du superlatif. Et de fait, avec le temps, le genre s'est déployé en un panthéon d'individus dont les super-pouvoirs questionnent les métamorphoses et l'hybridité du corps. Aussi, au regard du sujet qui nous intéresse ici, serait-il possible de dresser une typologie de ces différents corps augmentés, à travers ces hommes-machines, ces mutants et autres formes astrales qu'on trouve volontiers dans la production. Mais, davantage qu'une seule catégorisation, la notion de corporalité semble surtout à interroger dans sa manière d'épouser la dualité inhérente au superhéros. Elle permet en effet d'envisager les interactions et les décalages possibles entre corps naturel et augmenté, dans une dynamique qui nourrit le genre depuis ses débuts.

C'est pourquoi nous nous proposons d'aborder l'histoire du superhéros par le biais de cette corporalité et de

son évolution dans les *comics*, de manière à voir comment elle a pu se faire le reflet de différentes idéologies américaines. De son triomphe au sortir de la Seconde Guerre mondiale à ses altérations ultérieures, cet axe permettra d'aborder plus précisément des problématiques liées à la production contemporaine. On verra alors comment le corps super-héroïque est devenu l'objet d'un métatexte qui, de plus en plus présent, met en crise cette survalorisation, à travers les questions de délitement, de vieillesse ou de ridicule. On s'intéressera ainsi à la manière dont le processus, dans un jeu d'influence avec d'autres genres tels que la bande dessinée *underground* ou l'art contemporain, va jusqu'à contaminer le dessin lui-même, en conjuguant maladresse du trait et défaillance corporelle.

La question de la corporalité dans le genre super-héroïque

Né à l'issue de la Grande Dépression, le superhéros trouve place à l'origine dans un pays fragilisé par la crise économique. Sa double identité est alors en accord avec le sentiment national puisque sa vie civile reflète la situation des Américains, tandis que sa croisade super-héroïque lui permet de dépasser cette condition première pour sauver les victimes d'injustices sociales. Dès le départ, le superhéros est donc marqué par une dualité qui, en faisant interagir deux identités (civile et justicière), suppose l'incarnation de deux formes de corporalité. Par sa prégnance dans l'époque contemporaine, il illustre la notion de corps augmenté de manière à la fois littérale et idéologique : accroître les capacités de l'individu, augmenter sa masse musculaire par le biais d'un artifice — que ce soit un sérum, une pierre magique ou encore une armure —, lui permet en effet de défendre un groupe de personnes défavorisées, dans une mouvance qui n'a cessé de se développer au fil des décennies. Mieux encore, le justicier représenterait pour certains personnages la prochaine étape de l'évolution humaine, comme le montre l'exemple des X-Men, mutants présentés régulièrement comme étant l'avenir de l'Homme (Stan Lee, 1963-).

Un premier type d'interaction entre corps biologique et augmenté est donc d'emblée à mettre en évidence : celui de l'élévation à la fois physique et symbolique, qui s'explique en partie par l'ancrage du superhéros dans son époque. En effet, en miroir de ce contexte si délicat pour les travailleurs américains, cette sublimation originelle s'est fondée très rapidement sur le modèle exemplaire d'un individu plus fragile que la moyenne et amené à se surpasser par des moyens virtuels. Ainsi, par exemple, du frère Steve Rogers qui verra son corps littéralement augmenter pour devenir Captain America, héros triomphant de la Seconde Guerre mondiale (Joe Simon, 1940). Ou, plus tard, de Giant Man, scientifique capable de grandir et de s'affranchir de sa timidité pour devenir un justicier (Stan Lee, 1962). Aussi cette sublimation renoue-t-elle finalement avec la vocation médicale du corps augmenté : celle de pallier une défaillance humaine pour donner lieu à un corps hybride et supérieur. Dans sa manière d'incarner le triomphe des États-Unis à l'issue de la Seconde Guerre mondiale, le corps augmenté du superhéros est devenu avec force évidence une figure idéale du patriotisme américain. Des années 30 à nos jours, il n'a cessé de prendre toujours plus de place dans l'image, de la case de bande

dessinée jusqu'à la couverture des fascicules. Ce n'est donc pas un hasard si, en réaction à ce traitement hyperbolique, il a aussi pu refléter parallèlement des positions plus équivoques, suivant l'évolution des mentalités.

La production Marvel des années 60 a ainsi favorisé une nouvelle tendance en faisant de cette augmentation du corps une métaphore de la personnalité complexée des héros, notamment à travers la création de figures assimilant la condition du superhéros à celle du monstre. C'est par exemple tout le complexe de *The Thing* des *Fantastic Four* (Stan Lee, 1961), qui s'oppose à la perfection plastique des autres membres de l'équipe, ou de Hulk (Stan Lee, 1962), qui s'inspire ostensiblement de *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* de Stevenson (1886). Cette monstruosité est alors une manière de porter un regard plus ambigu sur le rôle du superhéros, comme si celui-ci, progressivement, était perçu dans d'autres registres que son seul triomphe.

Sur ce point, la première apparition de Spider-Man (1962) constitue un exemple particulièrement représentatif. Dès la première case, ses créateurs, Stan Lee et Steve Ditko, se démarquent des stéréotypes victorieux des *comics* traditionnels en mettant au premier plan le quotidien d'un jeune étudiant pétri de complexes. Le corps super-héroïque, lui, n'est plus qu'une ombre, avec tout ce que cette incarnation suppose de métaphores. Indiscernable, fantasmatique, monstrueuse : sa représentation impose un nouveau regard. Si auparavant le superhéros était perçu comme un modèle exemplaire, il est traité ici sous un mode plus introspectif. Cette ombre est certes la manifestation du fantasme plastique du jeune adolescent, mais elle représente aussi la part plus sombre, voire monstrueuse, du personnage, en écho à la culpabilité de Peter Parker qui, pour rappel, a décidé de devenir Spider-Man après avoir laissé s'échapper un criminel qui tuera plus tard son père d'adoption. Ce faisant, le corps augmenté est marqué par une dualité qui reflète les tourments et les échecs de ce héros en pleine croissance.

La figure du justicier est en cela particulièrement intéressante, elle permet de considérer le corps super-héroïque comme une métaphore des affres de l'adolescence, à travers la question des métamorphoses physiques et des difficultés à s'y adapter. Cette expression du mal-être pubertaire se retrouve également dans la récente série *Ms Marvel* (G. Willow Wilson, 2013) où l'héroïne, capable de grandir et de rapetisser, interroge justement l'adolescence, au carrefour entre la difficulté de devenir adulte et la tentation de rester enfant. Cette thématisation permet de montrer qu'à la différence d'un Superman lors de la crise économique, le corps super-héroïque, dès les années 60, n'apparaît plus seulement comme une compensation aux affres de la vie quotidienne, mais peut désormais lui-même exprimer le mal-être de l'individu, voir y contribuer.

Cette approche historique nous montre ainsi en quoi le corps, qu'il soit sublimé ou posé de manière plus ambivalente, demeure un motif problématique, aux fondements mêmes de la figure du justicier. Car si le corps augmenté permet à l'individu de s'extraire de sa condition première, il met aussi en valeur la défaillance

insoluble de l'organisme humain, les héros retrouvant systématiquement leur situation initiale dès lors qu'ils quittent leur costume. En témoignent aujourd'hui les exemples particulièrement incisifs de la nouvelle Thor (Jason Aaron, 2016-2018) qui, dans son identité civile, souffre d'un cancer, ou encore de Superior (Mark Millar, 2010-2012), superhéros qui est en réalité un enfant en fauteuil roulant. De surcroît, rappelons que même le corps triomphant d'un Superman est soumis à ses propres limites, à l'image du mythe d'Achille dont il s'inspire. C'est ce que prouve son allergie à la kryptonite, qui, inventée en 1943, soit cinq ans après la création du personnage, a pour effet d'annihiler toutes ses facultés.

La tension entre sublimation et fragilité montre alors comment le corps s'inscrit dans la logique même de l'industrie des *comics*. Cette problématisation s'articule en effet à des politiques éditoriales qui visent à rallonger un récit aux formes de plus en plus tentaculaires, via des *reboots*, *crossovers* et autres relances, dans une tendance qui laisse entrevoir un métatexte particulièrement travaillé dans la production contemporaine. En se constituant par ajouts successifs de potentiels et de défaillances, le corps du justicier incarne le renouvellement constant du genre qui permet aux créateurs de s'adapter aux différentes générations de lecteurs en soumettant toujours plus les héros au piège de leur corporalité. On peut le voir avec cette couverture de *Flex Metallo* (Grant Morrison, 1996) réalisée par Frank Quitely, où le corps se retrouve à la fois morcelé et augmenté par une dispersion d'images en abyme qui évoque le découpage bouleversé des planches. La représentation montre bien comment le superhéros est le jeu complémentaire d'une décomposition et d'une recombinaison simultanées, le corps surnaturel se constituant justement au fil de sa mise en crise.

La crise du corps augmenté : un traitement idéologique

De fait, après la sublimation du corps des années 40 et son traitement plus ambivalent dans les années 60, peut-être y a-t-il une autre forme d'augmentation à concevoir : une augmentation qui passe par une réflexivité et un détournement des codes de plus en plus prononcés, et qui, depuis les années 80, envisage le corps super-héroïque sous un angle métafictionnel. Ce métadiscours est au service d'une mise en crise idéologique du superhéros et s'exprime, entre autres, par une altération du corps augmenté à travers le motif du vieillissement. La série *Watchmen* (Alan Moore, 1986-1987) est très représentative de ce questionnement, s'ouvrant sur le meurtre d'un justicier à son domicile, vêtu d'un seul peignoir qui, à lui seul, suggère la défaite misérable du modèle super-héroïque. Le corps vieillissant et amoché y est mis au premier plan, évoquant du même coup une autre bande dessinée parue la même année, *The Dark Knight Returns* (Frank Miller, 1986), qui imagine le retour d'un Batman sexagénaire après une retraite de plusieurs années. Le corps altéré du superhéros se fait ainsi miroir d'une crise idéologique qui émane directement de la Guerre Froide et de l'échec des États-Unis au Vietnam, événements chaque fois explicitement mentionnés. Dans les deux cas, les auteurs

ancient la longévité des superhéros dans le réel pour interroger la pérennité de leurs valeurs dans une société en constante évolution. Le corps augmenté se fait dépositaire du temps qui passe : après avoir incarné les affres de l'adolescence avec Spider-Man, il devient l'objet d'un dépérissement organique, idéal pour traduire le crépuscule de ces icônes autrefois victorieuses. Loin de sa sublimation originelle, il intègre alors le processus biologique classique, devenant lui-même un organisme soumis au délitement et à l'obsolescence.

Watchmen et *The Dark Knight Returns* ouvrirent la voie à tout un pan de la création contemporaine qui aborde les superhéros emblématiques en suivant cette même approche. Le peintre Alex Ross s'est par exemple attelé à plusieurs reprises à la représentation des héros de DC et Marvel dans leur version future, au sein de miniséries telles que *Kingdom Come* (1996) et *Earth X* (1999-2000). S'inspirant de Norman Rockwell et d'Andrew Loomis, Alex Ross s'inscrit dans un registre hyperréaliste qui lui permet d'interroger le vieillissement des justiciers dans le détail. Cette optique, en rendant compte de la réalité de la masse musculaire des superhéros, souligne une lourdeur des corps qui elle-même est riche en métaphores. En effet, elle traduit aussi bien l'avachissement des icônes et leur désespoir, que leur manière d'être ancrées au sol. À l'inverse des envolées du Superman des origines, ces dernières se retrouvent non seulement soumises aux lois de la pesanteur, mais également à la dimension terre-à-terre, *réaliste*, des récits. Le choix de la peinture comme support de représentation corrobore ce processus : par la superposition des couches, les traces de pinceaux, le travail des ombres et des couleurs, la peinture rend visibles les heures consacrées à son élaboration et témoigne donc du temps qui passe, en miroir du vieillissement des corps qu'elle représente ici.

Le dessinateur Bryan Hitch s'inscrit lui aussi dans cette tendance réaliste. En représentant les corps en plan rapproché, il insiste sur leur lourdeur invasive et illustre à merveille la tonalité critique de ses *comics*, tel *Ultimates* (Mark Millar, 2002-2007), qui met en scène l'intervention des Avengers en Irak à l'époque du mandat de Bush Jr. Dans cette perspective, le corps augmenté du superhéros se retrouve soumis à la réalité de lois physiques qui finissent par prendre l'individu au piège de sa condition surhumaine. Par exemple, Giant Man, capable normalement de grandir à volonté, ne peut ici dépasser les 18 mètres, taille à laquelle supposément le squelette humain ne peut plus supporter le poids de la masse corporelle.

Ces divers traitements revêtent une tonalité ironique qui voit finalement le corps augmenté rattrapé par sa condition biologique. S'il sert à certains de palliatif permettant de transcender leur nature humaine, il ne fait finalement, pour d'autres, que raviver le souvenir de leur défaillance originelle. La question de la performance liée aux super-pouvoirs devient alors douloureusement centrale, à l'image des corps amochés des héros de *Watchmen* qui ne cessent de s'opposer à la splendeur du Dr Manhattan. Là encore, c'est sur la mise en avant du corps que tout se joue puisque le Dr Manhattan, représenté complètement nu, affiche une perfection sculpturale qui renvoie les autres à leurs complexes, telle, par exemple, l'impuissance pour le Hibou. Cette nudité permet ainsi de faire de la performance super-héroïque une métaphore sexuelle qui se retrouve dans

bon nombre de *comics*. Dans *E is for Extinction* (Chris Burnham, 2015), récit consacré à la vieillesse des X-Men, les pouvoirs des héros, en particulier le jet de Cyclope, se font par exemple l'image d'une virilité échouée, via des plans où la nudité et l'épuisement des personnages mettent explicitement en parallèle usage du super-pouvoir et performance sexuelle. Ce faisant, la défaillance du corps augmenté ouvre une voie subversive d'autant plus incisive qu'elle concerne des personnages particulièrement populaires, à l'origine, auprès des enfants. En tant que miroir d'idéologies contrariées, elle trouve ses racines dans la tendance protestataire qui émerge dans les *comics* à partir des années 60 sous l'influence du mouvement *underground*. Né de la contre-culture américaine, ce dernier était marqué par une dimension outrancière extrêmement prononcée. Les artistes se voulant provocateurs et irrévérencieux offraient des contenus débarrassés de toute morale, en réaction notamment au contexte de la guerre froide. Le succès de la bande dessinée *underground* entraîna alors chez les superhéros une remise en cause de l'idéologie dominante qui avait toujours été leur cadre de référence.

Cette influence perdure encore aujourd'hui et s'exprime par une diversité d'approches. En effet, alors que la plupart des auteurs interrogent, comme on l'a vu, les limites du corps d'un point de vue réaliste, d'autres s'inspirent davantage des tonalités irrévérencieuses du mouvement en procédant notamment par l'exagération et la caricature. Cette tendance se manifeste, par exemple, par une ridiculisation des superhéros à travers un corps augmenté traité dans un registre bas. On peut le voir avec le style caricatural de Frank Quitely, notamment dans *Flex Mentallo* (1996) qui repose sur une parodie de la méthode de musculation de Charles Atlas et joue sur le contraste entre le ridicule des postures et la masse corporelle du héros. Le caractère outrancier de cette veine parodique se retrouve également dans cette manière d'ausculter l'envers du corps, dans tout ce qu'il a de sale et de contraire au sublime. Ainsi, dans *The Atomics* (2000-2001) et *X-Force* (2001-2002), le dessinateur Mike Allred s'attache tout particulièrement à représenter les superhéros dans un registre scatologique, s'intéressant à toutes sortes de déjections, d'excrétions et de problèmes de peau qui mettent l'accent sur une esthétique du sale. Ce faisant, l'artiste prend le contrepied du monde aseptisé des justiciers, dans un décalage ironique, renforcé, de plus, par les couleurs vives et la ligne claire de ses illustrations.

Mais plus qu'un simple discours parodique, cette esthétique de l'outrance tend plus largement à révéler les fragilités des corps super-héroïques actuels. Les personnages de Mike Allred, en tirant leurs pouvoirs de problèmes de peau, évoquent en effet un mal-être qu'on retrouve ici dans des symptômes typiques, tels qu'une transpiration abondante ou une éruption cutanée. Le motif de la peau, dans sa manière d'incarner une « frontière symbolique entre le dehors et le dedans, l'extérieur et l'intérieur, l'autre et soi » (Le Breton, 2012: 86), apparaît alors comme une métaphore idéale de ce malaise existentiel. En cela, Allred reprend l'idée initiée par Stan Lee et consorts d'exprimer le mal-être de l'individu à travers les métamorphoses du corps, mais le tourment n'est plus interrogé en façade et intègre à l'inverse la crudité liée à l'intimité des personnages. Le

caractère outrancier de ce traitement hérite ainsi de la génération *underground*, servant à revendiquer ouvertement la marginalité de ces superhéros et, plus largement, à réhabiliter une certaine forme de contre-culture.

Aussi n'est-ce pas un hasard si les auteurs qui ont travaillé ces questions ont plus particulièrement officié au sein de titres mettant en scène des groupes de justiciers rejetés pour leurs différences, tels les X-Men notamment. Lorsqu'ils reprennent cette série en 2001, Grant Morrison et Frank Quitely sont particulièrement porteurs de ce message, transformant la base d'entraînement de l'équipe en une école ouverte à toutes sortes d'étudiants mutants. Ces derniers n'ont alors plus rien de super-héroïque, subissant les mutations de leurs corps plutôt que de tenter de s'en servir, à l'image de Bec, adolescent aux allures d'oiseau déplumé, ou de Ernst, petite fille prisonnière dans un corps de vieille dame. Le corps augmenté n'est plus celui, sublime, du justicier, il devient au contraire un corps malade qui, malgré ses potentiels, demeure à l'état de handicap.

Interrogée de l'intérieur, la difformité physique manifeste un mal-être également visible dans la posture des personnages : des postures de héros abattus, d'adolescents en déroute, tantôt rebelles, tantôt avachis, qui portent littéralement le corps augmenté comme un poids. La marginalité revendiquée des X-Men s'inscrit ainsi pleinement dans la continuité du mouvement *underground*, dans cette manière d'interroger, par le biais de l'outrance, l'isolement des individus. Dans cette logique, la constitution de ces *freaks* en équipe apparaît comme un palliatif permettant d'installer une forme de rébellion face aux canons esthétiques établis. On retrouve ce phénomène dans les *Atomics* de Mike Allred (2000-2001), équipe de justiciers s'autoproclamant « *beatniks* », preuve s'il en est de la manière dont les superhéros contemporains, entre *freaks*, *punk* et culture *underground*, héritent d'une certaine tradition de révolte et en tirent tout à la fois un discours protestataire et une certaine image de l'outrance.

Partant, les bassesses corporelles que nous dépeignent ces auteurs tendent finalement à réhabiliter l'esprit contre-culturel en revalorisant le superhéros dans sa dimension marginale. Le corps augmenté, ainsi malaxé, devient métaphore : métaphore du mal-être de l'individu, certes, mais également de ce mauvais genre que représente le *comic book*. Aussi cette exploration de l'intimité charnelle des justiciers est-elle une manière de porter un regard sur l'évolution de cette figure et de la légitimer, non pas forcément dans ses rapports avec des arts dits « nobles », tels que la peinture ou la littérature, mais au contraire en assumant ce qu'elle a d'irrévérencieux, et ce, jusque dans le trait même du corps dessiné.

De la statue à la mollesse : le corps abymé du superhéros

Des artistes comme Mike Allred, Frank Quitely ou encore Ramon Villalobos présentent en effet cette faculté de détourner le style traditionnel des *comics* par un même trait arrondi et élastique qui renvoie à la malléabilité des

corps et à leur condition d'objet plastique. Flex Mentallo est de cela l'exemple idéal, lui qui, dès sa première apparition dans la bande dessinée, exhibe la musculature de son corps en tenant par-devers soi un crayon et un carnet à dessin, comme pour rappeler d'emblée son origine graphique (1996). Et de même, les personnages qu'il croise n'ont de cesse de mettre en avant la matière même de leurs corps. Du corps plié au corps gonflé, le corps augmenté ne renvoie plus alors à sa sublimation, mais plutôt à sa manière de n'être qu'un objet à distordre. Une matière à malaxer qui, loin de l'hyperréalisme d'un Alex Ross ou d'un Bryan Hitch, met au contraire en évidence la mollesse des justiciers, en miroir finalement des thèmes abordés.

Cette élasticité du corps augmenté n'est évidemment pas neuve puisqu'on la retrouve dès les années 60 avec, par exemple, Mr Fantastic (Stan Lee, 1961) ou Elongated Man (John Broome, 1960). Pourtant, ce qui change ici, c'est cette mise en valeur d'un trait tremblant, oscillatoire, qui confine parfois à la maladresse. Ce trait, on le retrouve aussi bien dans les plis des costumes, qu'au niveau des rides des héros ou de leur graisse débordante — des motifs typiques de la parodie, certes, mais qui servent aussi à réfléchir cette malléabilité du corps et du costume. Non plus traité comme une seconde peau, celui-ci s'assimile plutôt à un vêtement trop grand, molletonné, et dont les coutures et braguettes sont apparentes, comme pour dire cette difficulté d'incarner aujourd'hui un corps augmenté inébranlable. C'est alors de la mise en valeur de ce trait relâché que les dessins tirent leur réflexivité, se faisant le contrepied parfait de la sublimation dont le superhéros est habituellement l'objet. On retrouvait d'ailleurs cette métaphore dès les années 80, lorsque Frank Miller, pour retranscrire la chute de Superman dans *The Dark Knight Returns* (1986), employait un style graphique proche du gribouillage. Comme si le fait d'abîmer le dessin était finalement la manière idéale de défaire le corps augmenté et d'en dire la fragilité.

Mais au-delà de ce discours, cette manière de réifier le corps super-héroïque permet aussi de revenir sur sa plasticité originelle. Loin de faire aveu de rupture, il s'agit plutôt ici de le présenter comme étant dépositaire d'une mémoire esthétique. Les corps caoutchouteux de Mike Allred évoquent bien cela dans leur manière d'exhiber la variété de styles qui, du *pop-art* à la génération *underground*, en passant par des références plus précises à Kirby ou Lichtenstein, ont contribué à l'évolution du genre. Cette élasticité du corps se noue à une histoire esthétique de la bande dessinée, une histoire hybride, tissée de nombreuses influences, qui rend finalement compte de cette matière propre au superhéros : une matière sculpturale, sans cesse revendiquée et questionnée. Ce phénomène se vérifie jusque dans sa circulation entre les arts, avec des montages qui montrent à quel point le corps augmenté est lié à la technicité de l'œuvre. On peut le voir notamment avec des installations comme *L'hospice* de Gilles Barbier (2002) et *Fat Bat* de Virginie Barré (2005) où le relâchement du corps ne cesse d'être interrogé via cette plasticité, mettant plus que jamais en avant la sculpturalité originelle du superhéros.

Car en effet, dès ses débuts, il y a quelque chose de l'ordre de la sculpture dans la figure du superhéros. Pour

preuve, lorsqu'ils créent Superman, Jerry Siegel et Joe Shuster, tous deux fils d'immigrants juifs, semblent s'inspirer du Golem, créature d'argile animée par un rabbin au XVI^e siècle pour protéger la communauté juive, dans un lien qu'on retrouve littéralement chez d'autres justiciers, à l'image de The Thing et de sa peau rocailleuse. Cette filiation sera même revendiquée par certains artistes comme Will Eisner :

Le golem [...] est le précurseur de la mythologie du superhéros. Les juifs, persécutés depuis des siècles en Europe, avaient besoin d'un héros capable de les protéger des forces obscures. Siegel et Shuster, les créateurs de Superman, l'ont inventé. (Blumenfeld, 2007)

Dans cette mesure, le superhéros est, dès son origine, porteur d'une mémoire mythologique, perçu comme une représentation destinée à s'animer et donc à sortir de sa condition de représentation. Ainsi, en mars 1941, Captain America devançait l'histoire américaine en allant combattre Hitler (Joe Simon), preuve de cette tentation d'éprouver le justicier au réel. Idem avec Batman, représenté à ses débuts en train de sortir de sa bande dessinée (Fred Ray, 1942), ou Spider-Man s'extrayant d'une œuvre de Léonard De Vinci (Peter David, 2007). On retrouve cette même ambition qu'à la sculpture, de représenter les héros à hauteur d'homme, dans un univers en trois dimensions qui permettrait de sortir de la surface plane de la bande dessinée. Finalement, l'installation de Gilles Barbier, en dehors de sa crudité ostentatoire, reprend une idée qui avait déjà cours dans les *comics*, si ce n'est que, cette fois-ci, les justiciers, représentés à échelle humaine, se confrontent directement à notre réel, tant d'un point de vue biologique (le vieillissement) que matériel (le choix du médium). Cela ouvre à un questionnement sur les rapports entre réalité et fiction qui est à l'origine même du superhéros, à travers cette dimension sculpturale et l'hypothèse de son existence. Cette mise en perspective de la bande dessinée avec l'art contemporain permet alors de constater comment les auteurs de *comics* contemporains ont mis cette malléabilité de la sculpture au service de leur propre discours, en refaisant du corps super-héroïque un jeu qui exhibe les mécanismes de sa plasticité, un objet flexible, ludique : un corps-gadget plutôt qu'un corps augmenté.

En évoquant le mythe du Golem et de la représentation animée, le lien du superhéros avec la sculpture renoue finalement avec l'imaginaire que le corps augmenté a suscité autour de l'humanité et de l'artificialité. En effet, tantôt réaliste, tantôt parodique, le corps du justicier interrogé dans les rapports qu'il entretient avec la technicité de la représentation ne cesse de renvoyer à sa propre virtualité. Il est ainsi intéressant de constater que, parallèlement à l'avancée des recherches scientifiques sur le corps augmenté, les artistes explorent des voies de plus en plus parodiques et déréalisées. Comme si ce fantasme, au fur et à mesure de son efficacité dans le réel, était de moins en moins pris au sérieux dans la bande dessinée ou, plutôt, reprenait ouvertement son statut fictionnel d'origine. Ce phénomène se vérifie ainsi dans la série *All-Star Superman* (Grant Morrison, 2005-2008), où le héros, apprenant qu'il est mourant et que son corps si sublime est défaillant, s'en retourne

vers sa propre condition fictionnelle, inventant un monde où il n'existe pas, si ce n'est à l'état de personnage — et retrouve par là son corps d'origine : splendide justement parce qu'il n'existe pas.

Les torsions dont le corps super-héroïque est l'objet auraient ainsi pour vocation de rappeler et de réanimer son ludisme originel. Aussi n'est-ce pas un hasard si, dans cette perspective, la figure de l'enfant retrouve une certaine légitimité dans le corpus, servant peut-être d'ultime consécration à la réhabilitation du corps du justicier dans son imaginaire d'origine. Derrière la crudité des représentations se cache en effet un humour parodique et scatologique qui, en héritant du ludisme de la génération *underground*, peut être perçu comme le fantasme d'un retour à l'innocence qui mettrait la réalité à distance. L'élasticité du trait qu'on a abordée plus haut ne servirait alors qu'à cela : témoigner d'une fausse candeur, faire surgir un imaginaire de *cartoon*, un art naïf où le corps perdrait de son épaisseur, de sa réalité, de sa conviction à mesure que le trait du dessinateur se ferait lui-même de plus en plus malhabile. Peut-être est-ce là la visée de cette réflexivité des corps : remonter l'origine du dessin pour en retrouver la « pureté », selon les dires de Grant Morrison dans *Flex Mentallo* (1996), jusqu'à emprunter directement au style enfantin lui-même. Le dessin d'enfant, d'ailleurs, est de plus en plus revendiqué dans ce milieu, non seulement dans les histoires, mais aussi dans les expositions ou les monographies consacrées aux artistes (Ross, 2014), comme pour légitimer ce retour à l'innocence du corps super-héroïque. Ainsi peut-on trouver dans ce geste une réponse apportée aux évolutions de plus en plus sophistiquées du corps augmenté dans la réalité empirique : faire en sorte que le fantasme ne finisse jamais en recréant un monde de l'enfance où le superhéros n'est rien d'autre que ce qu'il est — une fiction, une échappée sublime du réel.

Bibliographie

- AARON, Jason et Russell DAUTERMAN. 2018 [2016-2018]. *The Mighty Thor*. New York : Marvel Comics, n. p.
- ALLRED, Mike. 2002 [2001-2002]. *The Atomics*. Portland, Oregon : AAA Pop Comics, n. p.
- ALLRED, Mike et Peter MILLIGAN. 2002 [2001-2002]. *X-Force*, no 116-128. New York : Marvel Comics.
- BLUMENFELD, Samuel et Yves-Marie LABÉ. 2007. « [Superman, un héros juif](#) », compte-rendu d'exposition. *Le Monde*, jeudi 25 octobre, p. 29.
- BROOME, John. 1960. *The Flash*, no 112. New York : DC Comics, n. p.
- BURNHAM, Chris et Ramon VILLALOBOS. 2015. *E is for Extinction*. New York : Marvel Comics, n. p.
- DAVID, Peter, Mark BROOKS et Khoi PHAM. 2007. *Spider-Man. The Other*. New York : Marvel Comics, n. p.
- KIDD, Chip et Geoff SPEAR. 2014. *Mythology. L'art des comics par Alex Ross*, traduit de l'anglais par Jean-Marc Lainé et Alex Nikolavitch. Paris : Urban Comics, 336 p.
- LE BRETON, David. 2010. « [Se reconstruire par la peau. Marques corporelles et processus initiatique](#) ».

Revue française de psychosomatique, vol. 2, no 38 « Corps marqués », Paris : Presses Universitaires de France, p. 85-95.

- LEE, Stan et Jack KIRBY. 1961. *Fantastic Four*, no 1. New York : Marvel Comics, n. p.
- LEE, Stan et Steve DITKO. 1962. *Amazing Fantasy*, no 15. New York : Marvel Comics, n. p.
- LEE, Stan et Jack KIRBY. 1962. *The Incredible Hulk*, no 1. New York : Marvel Comics, n. p.
- LEE, Stan et Jack KIRBY. 1963. *Tales to Astonish*, no 49. New York : Marvel Comics, n. p.
- MILLAR, Mark et Bryan HITCH. 2007 [2002-2007]. *Ultimates*. New York : Marvel Comics, n. p.
- MILLAR, Mark et Leinil Francis YU. 2012 [2010-2012]. *Superior*. New York : Marvel Comics, n. p.
- MILLER, Frank. 1986. *Batman. The Dark Knight Returns*. New York : DC Comics, n. p.
- MOORE, Alan et Dave GIBBONS. 1986. *Watchmen*. New York : DC Comics, n. p.
- MORRISON, Grant et Frank QUITELY. 1996. *Flex Mentallo*. New York : DC Comics, n. p.
- MORRISON, Grant et Frank QUITELY. 2008 [2005-2008]. *All Star Superman*, no 1-12. New York : DC Comics, n. p.
- RAY, Fred et Jerry ROBINSON. 1942. *Batman*, no 10. New York : DC Comics, n. p.
- ROSS, Alex et Mark WAID. 1996. *Kingdom Come*. New York : DC Comics, n. p.
- ROSS, Alex, Jim KRUEGER et John Paul LEON. 2000 [1999-2000]. *Earth X*. New York : Marvel Comics, n. p.
- SIEGEL, Jerry et Joe SHUSTER. 1938. *Action Comics*, no 1. New York : DC Comics, n. p.
- SIMON, Joe et Jack KIRBY. 1941. *Captain America*, no 1. New York : Marvel Comics, n. p.
- WILSON, Willow, Gwendolyn ALPHONA et Adrian ALPHONA. 2013. *Ms. Marvel. No Normal*. New York : Marvel Comics, n. p.