

# Du papier au pixel : les balancements intermédiatiques du corps superhéroïque

Gianni Haver, Michaël Meyer

Université de Lausanne, Institut de Sociologie des Communications de Masse

\*\*\* Version d'auteur avant publication\*\*\*\*

## Abstract

Cette contribution porte sur la construction du corps des Superhéros au long des 70 années qui séparent la première aventure de Superman dans *Action Comics* n°1 (juin 1938, DC Comics) des développements modernes du genre superhéroïque. Nous avançons l'idée que cette construction passe à la fois par un vaste réseau de références extérieures au support BD original (allant abondamment puiser dans la presse illustrée, le sport ou le péplum, selon les époques), mais aussi par une « imitation créative » à l'intérieur même du champ du *comic book*. Notre article prend donc en considération le cinéma, mais également les autres médias entre lesquels les superhéros ont vu se balancer et évoluer leur corporalité : comic books, radio, TV, jeux vidéo. Nous illustrerons nos propos à travers les grandes figures qui aujourd'hui encore font partie du panthéon superhéroïque, mais nous trouverons aussi, dans des expérimentations et des ratages commerciaux, des superhéros oubliés ou déçus qui nous renseignent en creux sur les logiques de mise en scène du corps superhéroïque.

En 2004, NCSoft lance un jeu vidéo en ligne massivement multijoueur basé sur l'univers des superhéros, *City of Heroes*. Dès le début du jeu, comme habituellement dans les MMORPG, le joueur est invité à définir les caractéristiques de son personnage. Plus que d'autres jeux semblables, *City of Heroes* affirme d'emblée la possibilité de jouer sur la morphologie de l'avatar superhéroïque. Ce n'est pas un hasard si ces développements vidéoludiques investissent fortement les enjeux corporels, en invitant le joueur à s'épanouir dans ce domaine, là où d'autres jeux impliquent au contraire une série de cadres fixes (dans *World of Warcraft*<sup>1</sup> par exemple : elfes, nains, orcs, trolls, etc.). Toutefois, cette liberté de création trouve-t-elle des limites dans une norme corporelle superhéroïque vers laquelle devrait tendre tout superhéros ? Si l'on pense aux principaux superhéros qui ont parcouru la deuxième partie du 20<sup>ème</sup> siècle, on s'aperçoit que sous leurs costumes bigarrés, ce sont des hommes, grands, blancs et athlétiques que l'on retrouve très souvent. C'est d'ailleurs ce que NCSoft propose par défaut dans son guide de jeu, avant de nous inviter à dépasser cet allant-de-soi du genre superhéroïque :

« Par défaut, il vous sera proposé un personnage masculin ayant un physique athlétique, grand d'environ 1m80, mais il serait dommage de se cantonner à ce type. Faites des expériences ! Pourquoi pas un super-héros adolescent ? Ou pourquoi pas un nain trapu et solide tout droit sorti d'un conte de fée ? Une femme du grand monde transformée en justicière ou un ouvrier dans la force de l'âge ? Tout est possible avec un peu d'imagination et quelques modifications. »<sup>2</sup>

Si une norme semble exister, nous pourrions affirmer que celle-ci est posée pour être très rapidement dépassée ou transgressée. Ce corps initial tient lieu de souche à partir de laquelle se développeront les évolutions les plus extraordinaires : le corps s'enflamme, s'allonge, se dissout, se pétrifie. Ces traitements réservés aux corps des superhéros supposent une liberté importante au niveau de la création de codes visuels aptes à rendre compte des multiples caractéristiques dont sont dotés les personnages. Créé à l'origine

---

<sup>1</sup> Blizzard Entertainment, 2004.

<sup>2</sup> Guide de jeu en français (2005), rubrique « Sexe, taille et type corporel ». Url : [http://fr.cityofheroes.com/game-guide/creating-a-hero/sex\\_size\\_and\\_body\\_type](http://fr.cityofheroes.com/game-guide/creating-a-hero/sex_size_and_body_type) (Consulté le 26 mai 2008).

pour les modestes fascicules qu'étaient les *comic books* à la fin des années 30 aux Etats-Unis, le superhéros va traverser les frontières des supports pour coloniser tous les médiums de masse du 20<sup>ème</sup> siècle. De ces allers-retours, le genre superhéroïque en ressort comme une réalité hétéroclite dont il paraît vain de vouloir dresser la liste exhaustive des référentiels. Il nous paraît plus important d'essayer de restituer, avec toutes les limitations et instabilités analytiques que cela implique, le processus permanent de reconfiguration des mises en images des superhéros. Ces derniers sont fortement marqués par un répertoire d'amplifications corporelles qui vont muter au rythme des défis lancés par les nécessités propres à chaque support. À cela s'ajoute les surenchères engendrées par une logique de concurrence féroce entre éditeurs<sup>3</sup>. Ce corps superhéroïque donnera lieu à de nombreuses expérimentations visuelles pour assurer la représentation d'actions et de mouvements dépassant par définition les possibilités du commun des mortels. Notre propos ici sera d'explorer ces mutations en prenant le parti d'une démarche comparatiste réfléchissant par jeux d'opposition aux morphologies les plus exploitées par le genre superhéroïque. Tel que cette démarche nous permet de l'aborder, le corps superhéroïque n'est pas un état figé de représentation, mais le mouvement même des luttes (techniques, scénaristiques, commerciales, etc.) pour la définition et la mise en image effective de ce corps appelé à subir une multitude d'épreuves.

### **Le corps costumé et le corps entraîné**

Si les premiers comic books puisent dans l'univers de la magie et du spectacle déjà exploré par les comic strips<sup>4</sup>, ils s'inspirent également de la figure de l'homme fort telle qu'elle s'exprime dans l'univers du cirque et également dans l'univers du sport. À l'instar des magiciens, acrobates ou sportifs, les superhéros seront dès l'origine définis par le port

---

<sup>3</sup> On trouvera dans (Wright, 2001) et (Gabilliet, 2005) des aperçus chiffrés de ces enjeux pour l'industrie du comic book.

<sup>4</sup> Le comic strip *Mandrake the magician*, créé par Lee Falk en 1934, sera le prototype d'une large production de supermagiciens explorant avant même les superhéros, puis simultanément à eux, la mise en images des superpouvoirs. Les référents magiques circuleront d'ailleurs largement vers les premiers superhéros : ainsi le Captain Marvel marque son apparition par un nuage de fumée, après que Billy Bateson, son double dans la vie civile, ait prononcé le mot magique « Shazam » (*Whiz Comics* n°1, Fawcett Publ., février 1940).

d'un costume distinctif<sup>5</sup>. Cet élément est d'ailleurs si bien intégré aux personnages qu'il est repris comme moment narratif fort dans les adaptations cinématographiques modernes : la création du costume, et plus uniquement l'acquisition des pouvoirs, devient l'indicateur de la naissance effective du superhéros. Cette création et les premiers essais ratés deviennent objets d'amusement des films adaptés de ces univers<sup>6</sup>. Il n'est pas surprenant dans cette logique de trouver aujourd'hui des costumes de superhéros, disponibles pour enfants et adultes, destinés aux fêtes d'Halloween ou du Carnaval. Souvent ces accessoires vestimentaires intègrent une morphologie physique, incluant par exemple des rembourrages d'épaules ou des muscles en relief (« muscle chest »). Réinventant un vaste ensemble de codes visuels, le muscle costumé est en quelque sorte à l'origine de la longue aventure du genre superhéroïque<sup>7</sup>. Cet aspect le relie à une tradition des hommes forts que la photographie, le cinéma et le spectacle de foire avaient exploités bien avant la bande-dessinée américaine. Le corps fort ou évoluant dans les airs, entre le spectacle sportif et le spectacle forain, est déjà un sujet de représentation dans le kinétoscope d'Edison<sup>8</sup>.

Le personnage de Superman est dès ses débuts relié à la figure classique du briseur de chaîne<sup>9</sup>. Homme fort par excellence dans l'univers du spectacle, cette figure sera dès le numéro 16 d'*Action Comics* de septembre 1939 repris en tant que logo sur la page de couverture du comic book. Nous sommes renvoyés ici à une puissance qui l'on exhibe au travers d'une série de prouesses. Ce spectacle constitue d'ailleurs le moteur principal des premières aventures de Superman, où le récit évolue par la surenchère d'exploits

---

<sup>5</sup> On trouvera également dans l'autre célèbre comic strip de Lee Falk, *The Phantom*, publié dès 1936, une anticipation du costume superhéroïque. Entre les superpouvoirs et la cape de Mandrake et le costume intégral du Phantom, le superhéros est déjà en germe.

<sup>6</sup> On trouvera des exemples dans les films *Spiderman* (2001), *Batman Begins* (2005), *Iron Man* (2008) et de manière parodique dans le film d'animation *Les Indestructibles* (2004).

<sup>7</sup> Parmi les référentiels du muscle costumé, on trouvera une intéressante mise en parallèle des superhéros avec les joueurs de football américain dans (Jirousek, 1996).

<sup>8</sup> On pense ici notamment au film sur le culturiste allemand Eugen Sandow, mais surtout aux images de Luis Martinetti (1894) se contorsionnant dans un costume intégral et adhérent ; anticipation parfaite du superhéros costumé.

<sup>9</sup> Dans la première aventure du personnage (*Action Comics* n°1, juin 1938, DC Comics), le récit se termine avec une publicité pour le prochain numéro du magazine. On y voit Superman, torse gonflé et poings serrés, faire voler en éclat une chaîne de métal.

physiques. La principale caractéristique visuelle de cet emprunt à l'homme fort se manifeste dans une place importante accordée aux cases où le héros prend la pose, dans une stature immobile et droite, mains sur les reins et jambes solidement campées. Cette pose nous renvoie à des positions connotées par des dimensions d'assurance et de puissance, renvoyant aux hommes forts dans leurs différentes déclinaisons cinématographiques, culturistes, foraines et sportives<sup>10</sup>.

Un deuxième renvoi traverse la mise en scène du superhéros dans ses prouesses physiques : sa tendance à débloquent toutes sortes de situations problématiques en soulevant à bout de bras objets et personnes. De nouveau ce sont des positions de pose qui, bien que nous renvoyant à l'haltérophilie sportive, y ajoute une dimension spectaculaire de pure exhibition de la puissance, largement exploitée par les hommes forts du monde du spectacle. Un personnage largement médiatisé et imité dès la fin du 19<sup>ème</sup> siècle, Eugen Sandow, posait souvent pour des photographes en train de soulever des altères, mais également des personnes, dans une logique de dépassement des limites du concevable. Dans le serial *Adventures of Captain Marvel* (1941), première adaptation cinématographique d'un superhéros, le soulèvement se retrouve de manière récurrente : le premier exploit à l'écran du Captain Marvel consiste à déplacer une pierre gigantesque obstruant l'entrée d'une tombe. Par la suite, il soulève à bout de bras des ennemis pour ensuite les envoyer valdinguer dans les airs.

Le parallèle avec l'homme fort, qu'il soit haltérophile ou boxeur, ne fait pas de doute à l'intérieur des premiers films de superhéros. Ce type d'athlètes a d'ailleurs eu une proximité certaine avec le développement des superhéros, notamment en profitant des pages des comic books pour vendre des méthodes de musculation ou de self-défense. L'exemple le plus célèbre est celui de Charles Atlas qui a diffusé pendant longtemps ses conseils pour la prise de masse corporelle à l'aide d'écarts publicitaires insérés dans des comics de superhéros<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> Pour le cinéma, on se référera notamment à (Dall'Asta, 1992).

<sup>11</sup> L'ouvrage de Bellet et Liebowitz (1995) réunit quelques exemples célèbres, dont les publicités « Hey Skinny ! » de Charles Atlas.

Proche de cet univers de la force acquise exhibée, certains superhéros sont présentés comme ayant obtenu leur force extraordinaire grâce à l'entraînement. L'exemple du Batman demeure fondateur de ce point de vue. Sur plusieurs cases de la BD originelle de 1939, mais aussi dans le film *Batman Begins* (2005), il est rappelé l'entraînement qui amène Bruce Wayne à pouvoir endosser et assumer son rôle de justicier. Cette dimension d'entraînement est omniprésente dans l'univers du corps superhéroïque, où même les personnages dont les pouvoirs ont été acquis soudainement dans un accident, doivent passer par une phase d'entraînement et d'apprentissage pour maîtriser pleinement leurs capacités. Même Superman, dont l'origine extraterrestre devrait dédouaner de ce point de vue, est entouré de références à l'entraînement. Pour preuve, certaines cases en fin d'histoire qui annoncent aux lecteurs qu'eux aussi peuvent « acquérir une super-force »<sup>12</sup> et cela en s'entraînant chaque jour à soulever des meubles chez eux.

Ainsi, le Superman des premiers numéros d'*Action Comics* correspond sous beaucoup de points à un homme fort, dont les aptitudes trouvent un arrière-plan d'explication dans la culture physique et le développement d'une musculature surdéveloppée. La première apparition donne lieu également à la première explication des origines des pouvoirs du héros : bien que sa « structure physique » soit « un million d'année plus avancée que la nôtre », ses pouvoirs ne sont en rien uniques et inexplicables. « Incroyable ? Non ! Même de nos jours sur notre monde existent des créatures avec une super-force ! »<sup>13</sup>. Proportionnellement comparables aux aptitudes de la fourmi ou du criquet, les pouvoirs de Superman se résument à une « force titanesque », qui trouve son origine dans un surdéveloppement de capacités communes : soulever des poids, bondir haut, courir vite. Seule la résistance extraordinaire de sa peau laisse entrevoir des pouvoirs inexplicables. Ces compétences banales développées à l'extrême font de Superman un surhomme. Quant au vol, il n'apparaîtra que plus tard, tout comme la vision à travers les murs, à l'occasion des développements radiophoniques et cinématographiques du personnage.

### **Le corps volant et le corps atrophie**

---

<sup>12</sup> *Action Comics* n°4, septembre 1938, DC Comics. Notre traduction

<sup>13</sup> *Action Comics* n°1, juin 1938, DC Comics. Notre traduction.

Au-delà de la force brute, Superman fait preuve de capacités plus athlétiques qui nous renvoient à une gestion sportive du corps en mouvement<sup>14</sup>. Par exemple, sa capacité à voler – telle que nous la concevons et l’associons plus généralement aux superhéros aujourd’hui – n’est à l’origine qu’une capacité d’effectuer des bonds immenses, extension des sauts en hauteur et en longueur des athlètes. Dans le *comic book*, cette capacité est ainsi divisée habituellement entre deux vignettes : l’une où le héros s’élance dans les airs, et l’autre où il s’apprête à atterrir. Ces sauts à travers le ciel de la ville ne sont pas conçus comme des vols, mais bien comme des bonds, où la trajectoire est d’abord ascendante puis descendante. La posture du corps est celle d’un sportif ; les jambes et les bras participent à insuffler le mouvement et à se détacher du sol. Nous pouvons affirmer qu’un défi majeur de la représentation du corps superhéroïque s’est trouvé associé à dans la mise en images de cette phase intermédiaire où le vol devient explicite, visuellement et narrativement. Un regard intermédiaire nous le montre : les principaux espoirs et déceptions, autant des producteurs que des spectateurs, se sont souvent focalisés sur ce moment précis de l’exploit aérien des superhéros, notamment chez Superman<sup>15</sup>. Or la difficulté s’observe par le recours aux multiples techniques et artifices pouvant satisfaire les enjeux des corps volants : le film animé pour la première aventure cinématographique de Superman (1941-1943), le recours à un mannequin accroché à un câble pour le serial du Captain Marvel (1941) et l’insertion d’éléments dessinés dans le premier serial de Superman (1948).

---

<sup>14</sup> Sur ce point, la figure du Captain Marvel s’est positionnée très rapidement dans cette orientation de la représentation du corps athlétique en mouvement. A ce titre le numéro 1 de *Whiz Comics* où il fait son apparition est un pied de nez à la figure lourde et monolithique du Superman des premiers comics : on y voit le Captain Marvel projeter une voiture verte contre un mur dans un geste souple suggérant à grand renfort de signes conventionnels non-figuratifs la trajectoire du véhicule et du bras du superhéros. Evidemment que le lecteur de comics y reconnaît le véhicule vert que Superman dans sa première aventure se contente (*sic* !) de soulever de manière figée à la façon d’un haltérophile. Pour une mise en comparaison visuelle des deux superhéros, voir (Haver et Meyer, 2007).

<sup>15</sup> Sous une forme ludique et relativement bien documentée, on trouvera des éléments sur ces enjeux de représentation et de réception dans le film documentaire *Look, Up in the Sky : The Amazing Story of Superman*, Kevin Burns, Bad Hat Harry Productions, USA, 2006.

Visuellement s'installe peu à peu un temps intermédiaire qui représente l'instant suspendu où Superman est au plus haut de son bond. Fixant ainsi le personnage dans les airs, ce moment constitue une transition visuelle vers le vol proprement dit et la position horizontale. La gestuelle des premiers exploits aériens de Superman nous renvoie à un référent de type sportif, où l'on s'affranchit momentanément du sol par la performance physique et la poussée verticale. La photographie sportive a d'ailleurs déjà pendant les années trente largement exploité le visuel du corps projetés dans les airs, recherchant ainsi une impression d'apesanteur. Les photos des JO de Los Angeles en 1932 et surtout ceux de Berlin en 1936 participent à diffuser des images de sportifs saisis en plein vol et en contre-plongée ; le seul fond offert par le ciel donne à voir des corps affranchis de la gravité. Les photographies de Lothar Rübelt sont dans ce sens exemplaires d'une mise en scène des « hommes volants »<sup>16</sup>. L'athlète des années 30 est déjà un surhomme et constitue une source d'inspiration incontournable. Le passage de Superman à d'autres supports que le comic book va être l'occasion d'actualiser ce potentiel de vol contenu dans la bande-dessinée. Dès les émissions radiophoniques de 1940, une formule, devenue célèbre depuis, s'impose : « Faster than an airplane. More powerful than a locomotive. Impervious to bullets. Up in the sky. Look ! It's a bird. It's a plane. It's Superman! ». Le langage imagé de la radio recourt à des figures volantes pour signifier la présence aérienne de Superman, et cela malgré le fait que l'inventaire des superpouvoirs du personnage continue de ne signaler que sa capacité d'effectuer des bonds gigantesques. Toutefois la voie du ciel est ouverte. Dès 1941, les films d'animation *Superman* des frères Fleischer vont à leur tour contribuer à affranchir le corps de Superman des lois de la gravité. Dès le pré-générique, le personnage est représenté virevoltant dans les airs ; laissant à sa suite une traînée floue signifiant la vitesse de son vol, procédé d'ores et déjà exploité par la bande-dessinée<sup>17</sup>. Comic books (*Action comics* dès 1938, *Superman Comics* dès 1939), émissions radiophoniques (dès 1940), films d'animation (dès 1941) vont, mois après mois, mettre en scène des manœuvres aériennes de plus en plus complexes. Le passage du bond au vol s'est donc effectué de manière graduelle, par des adaptations et reconfigurations

---

<sup>16</sup> La *Berliner Illustrierte Zeitung* publie en 1936, sous le titre de « Fliegende Menschen », des photographies de Rübelt.

<sup>17</sup> Sur la représentation du mouvement dans la BD, on se reportera par exemple à (Guido, 2007).

successives, ponctuées de nombreuses hésitations. Ces tentatives nous renseignent sur l'apprentissage corporel du vol par lequel sont passées les productions inspirées du personnage de Superman, mais également d'autres superhéros volants.

Bien que ne concernant pas toute la production superhéroïque, la capacité physique du vol ou tout au moins de l'évolution dans la verticalité devient ainsi une modalité visuelle récurrente des aptitudes au déplacement déployées par les superhéros : le balancements de Spider-Man au bout de son fil de soie, Daredevil ou Batman s'élevant à l'aide d'un filin d'acier. Ces artefacts techniques permettent de mobiliser l'évolution dans le vide comme rhétorique visuelle des corps superhéroïques, dont Tarzan et ses lianes constituent sans doute un référent premier largement mis à contribution. Les adaptations les plus récentes sous forme de jeux vidéo fondent d'ailleurs leur contenu sur cette idée de liberté de déplacement dans la ville et surtout dans les hauteurs de celle-ci. Les jeux adaptés de Spider-Man<sup>18</sup> autorisent ainsi le joueur à évoluer entre les buildings à l'aide des fils de soie projetés par le personnage, lui permettant de se balancer de manière souple et fluide dans cette hauteur urbaine qui devient en quelque sorte le territoire privilégié, et en quelque sorte identitaire, des superhéros<sup>19</sup>. Le répertoire visuel des adaptations filmiques modernes fait largement appel également à des mises en scène des superhéros prenant la pose sur un rebord de building ou perchés sur une antenne, figurant ainsi en quelque sorte une gargouille moderne surplombant et surveillant la ville.

Si le vol et la suspension sont une forme de libération du corps des entraves des lois de la physique, un pendant opposé se retrouve chez des personnages qui au contraire sont

---

<sup>18</sup> Activision a édité entre 2002 et 2007 pas moins de 4 jeux consacrés à l'homme-araignée et distribués sur l'ensemble des plateformes disponibles : *Spider-Man : the movie* (Treyarch, 2002) ; *Spider-Man 2* (Treyarch, 2004) ; *Ultimate Spider-Man* (Treyarch, 2005) ; *Spider-Man 3* (Vicarious Visions, 2007).

<sup>19</sup> On est bien loin ici des premiers jeux de type « beat them all » mettant en scène des superhéros (par exemple les adaptations Super-Nintendo des années 1990), où l'action tournait autour de combats au sol ; les possibilités même d'évolution dans les airs étant limitées par le défilement linéaire du décor (le scrolling horizontal). Le passage de ces jeux aux adaptations modernes marque un renouveau majeur de la représentation du corps superhéroïque en mouvement et surtout dans les airs. La figure de l'athlète acrobate est dès lors réaffirmée plus que jamais.

cloués au sol, immobilisé par un corps défaillant ou atrophié. Ainsi le Professeur Xavier, figure tutélaire des extraordinaires et athlétiques X-Men, possède quant à lui un corps paralysé, comme s'il devait ainsi payer le prix physique de son esprit surpuissant. Cet exemple nous renvoie à une certaine conception sous-jacente chez les superhéros d'une nécessité qui induit le développement de l'organe. La cécité de Daredevil fournit par exemple la raison à ses pouvoirs. L'atrophie des caractères corporels lorsqu'elle s'applique aux méchants constitue à l'inverse un motif de leur frustration et désirs de destruction. La Gargouille, créature macrocéphale qu'affronte Hulk dans sa première aventure BD, se voit converti à la bonne cause lorsque son corps est finalement soigné par le Dr Banner ; ce qui lui enlève du reste son pouvoir. On constate donc un jeu permanent entre la déformation corporelle, le pouvoir surhumain et la moralité des protagonistes. En prolongeant à l'extrême cette logique dans des genres apparentés, on découvre des représentations qui bousculent les modèles du corps : on pensera notamment à Krang, cerveau sans corps et ennemi juré des *Tortues Ninjas* (1987), ou encore dans le registre de la science-fiction guerrière au leader insectoïde de *Starship Troopers* (1997). Il est intéressant de constater dans ces cas limites qu'à mesure que le corps se dégrade, l'esprit, et par là la capacité communicationnelle, se développent. Ces cerveaux du mal deviennent ainsi les interlocuteurs privilégiés des héros ou superhéros qui les affrontent, parlant souvent trop et dévoilant toujours leur plan maléfique ; cela jusqu'au moment où ceux-ci seront finalement défaits. Dans cette opposition entre superhéros et *supervillain*, le film *Incassable* (2000) propose un résumé des enjeux de confrontations discursives et corporelles. Le surhomme indestructible s'oppose à la fragilité physique de « l'homme de verre », dont les carences corporelles sont contrebalancées par des compétences intellectuelles stratégiques, celles d'échafauder des plans machiavéliques, pour mettre à l'épreuve, physiquement et moralement, le héros<sup>20</sup>.

---

<sup>20</sup> Un itinéraire dans les comic books de 1938 à 1945 nous apprend que les figures de superméchants sont le produit d'une nécessité de la narration, dont la continuité doit être assurée de mois en mois par de nouvelles mises à l'épreuve afin de relancer l'intérêt du lecteur. Les superméchants en tant qu'égaux maléfiques des superhéros vont renouveler le répertoire des histoires redondantes de gangsters et de criminels de droit communs auxquels les superhéros faisaient la chasse dans leurs premières années.

Ainsi si le superhéros définit un cadre corporel libéré des contraintes que nous connaissons en tant que simples mortels, il offre également en contrepoint une épreuve philosophique de l'esprit humain dans un corps surpuissant. Toute déviance étant suivie ou punie par l'atrophie de ce corps qui semblait pourtant devoir constituer un fondement du genre superhéroïque. À l'inverse une augmentation corporelle surhumaine conduit dans une partie des cas à une atrophie des compétences intellectuelles et communicationnelles, tel le Hulk dont la conscience décroît à mesure que son corps se déploie.

### **Le corps exagéré et le corps invisible**

La couverture du numéro 1 de *The Incredible Hulk* (mai 1962) pose la question de savoir si ce nouveau personnage « est un humain ou un monstre ? ou les deux ? ». Hulk a quant à lui la réponse dans les pages de ce même album : « Humain ? Pourquoi je devrais avoir envie d'être humain ? »<sup>21</sup>. Si nous sommes là face à un univers familier qui emprunte à la fois au Dr Jekyll et Mr Hyde, mais aussi à Frankenstein, il nous faut constater que dans l'univers des superhéros, tel qu'il se reconfigure au début des années 60, on se trouve avec ce personnage face à une nouveauté évidente. Le corps exagéré jusqu'à la déformation n'est plus la seule spécificité des *supervillains*. L'innovation se situe donc dans une ambiguïté : le Hulk ne répond pas entièrement ni aux normes de moralité, ni à celles de la morphologie des superhéros de l'âge d'or<sup>22</sup>. La transformation est avant tout corporelle, là où elle reposait auparavant sur une certaine continuité entre l'identité civile et le passage au superhéros. Le costume classique était un artifice graphique pour montrer un corps athlétique et situer le personnage dans son rôle superhéroïque. Cette logique costumée est littéralement déchirée par un Hulk qui ne conserve que de décentes brides de pantalon. Si la BD thématise aisément la démesure du personnage, la série télévisée *The Incredible Hulk* (Marvel Productions, 1978-1982) utilise le déchirement de la chemise et du pantalon

---

<sup>21</sup> *The Incredible Hulk*, n°1, mai 1962, Marvel Comics. Notre traduction.

<sup>22</sup> Les fans, comme les historiens des *comic books*, considèrent habituellement deux périodes de production distinctes : le « golden age » correspondant à la période 1938-1954, marquée par la figure canonique de Superman et par l'engagement américain en Europe puis en Corée ; et le « silver age » qui débute quant à lui aux environs de 1962 avec la création des nouveaux superhéros Marvel, dont Spider-Man et le Hulk.

de Banner pour produire l'illusion et surtout négocier le pacte communicatif du gigantisme, qui ne peut que de cette manière être établi au vu des moyens techniques et humains (le culturiste Lou Ferrigno dans le rôle du Hulk) utilisés. La dimension humaine de l'acteur n'est négociable que dans les limites des artifices connus et reconnus de la caméra : la contre-plongée en premier lieu et une mise en images fractionnée. Si l'on compare cet élément avec la version cinéma d'Ang Lee (2003), on s'aperçoit que le fractionnement corporel (œil, dos, bras, pieds) est maintenu lors de la transformation. Mais technologie numérique autorisant, le gigantisme n'a plus besoin d'être suggéré par ce détour, dans la mesure où il peut être donné à voir directement. La taille du personnage est immédiatement échelonnée par la confrontation destructrice du personnage avec des portes trop petites pour lui. Plus que ça, dans la scène de saccage du laboratoire, le Hulk saisit la machine à rayon gamma qu'il porte quelques instants sur son dos à la manière de la représentation classique d'Atlas soutenant la Terre. S'ajoutant à ces signifiés redondants du gigantisme, la fragmentation du corps par la fragmentation du récit visuel de la métamorphose constitue dès lors une continuité visuelle qui poursuit la logique et maintient les codes d'apparition du monstre tels que posés par la bande-dessinée, le film animé et la série télévisée ; cela alors que les images de synthèse permettraient facilement de s'en passer. Le corps exagéré en appelle donc à la mobilisation de techniques satisfaisantes de mise en images de ce corps et de ses accomplissements hors-normes, mais il véhicule également avec lui nombre d'atavismes visuels venus des supports qui ont originellement expérimenté les mises en image des personnages.

La métamorphose emmène avec elle une dimension héritée de monstruosité, que ce soit chez le loup-garou ou chez Mr Hyde. Cette même exagération corporelle est déclinée toujours dans la production Marvel dans les aventures des 4 Fantastiques par le personnage de La Chose. Même si les parallèles sont nombreux entre Hulk et lui – leur rivalité devenant même un élément thématique par l'éditeur – la principale différence réside dans le drame de Benjamin Jacob Grimm qui non seulement subit une modification corporelle, mais conserve sa conscience pour constater sa propre monstruosité. La dualité entre l'homme et le monstre est ainsi maintenue dans la mesure où La Chose a un corps de monstre – vécu comme tel par son entourage – avec une conscience humaine. Cela alors

que le Hulk thématise la monstruosité de la métamorphose par une modification de la conscience et du contrôle de Banner sur ce corps qui s'autonomise dans la colère et la destruction.

Dans les deux cas, nous assistons à une problématisation, comme ressource de la narration, des regards portés sur le corps extraordinaire. Entre fantasme de la différence physique et étonnement vis-à-vis de la monstruosité remarquable, nous sommes renvoyés ici à un héritage reconfiguré de l'homme fort qui se donne en spectacle. La visibilité du corps superhéroïque avait été gérée jusqu'alors par le jeu de la double identité qui permettait au superhéros de redevenir un « common man »<sup>23</sup> et de passer inaperçu. La visibilité corporelle des mutations subies par ces nouveaux personnages ne permet plus de maintenir une polarité simpliste entre identité civile et identité superhéroïque. Ce corps, vécu jusqu'au dégoût, coïncide avec le développement dans les années 60 de ressorts narratifs fortement imprégnés de psychologie et d'interrogations existentielles. Au centre de cette évolution, Hulk, Spider-Man, les X-men ou encore le Surfer d'Argent se rejoignent tous autour de la question de la différence et de la douleur morale d'une stigmatisation du corps monstrueux par le monde des hommes. L'un des dispositifs de mise en image de cela consiste à donner à voir la peur qui se lit sur le visage d'un public confronté à la simple présence des personnages (et pas exclusivement lors d'accomplissement d'exploits surhumains)<sup>24</sup>.

À l'opposé de cette visibilité obligée et stigmatisante, on retrouve des corps qui s'escamotent au regard. L'invisibilité, largement fantasmée depuis la mythologie grecque, n'est pas vraiment mobilisée par les superhéros jusqu'aux années 60, mais est présente dans la littérature et le cinéma. Dans cette catégorie, on retrouve des codes différents dans la bande dessinée et le cinéma. La BD, par le recours à des pointillés, donnera ainsi une

---

<sup>23</sup> Sur ce rapport entre superhéros, notamment Superman, et la figure politisée de l'homme commun, voir (Wright, 2001, p.1-29).

<sup>24</sup> Ce dispositif qui donne à voir le regard d'un tiers sur les superhéros était déjà mobilisé lors les premières productions dessinées. Cependant l'effroi se lisait alors sur le visage des criminels qui voyaient leurs plans défaits par le superhéros (comme sur la couverture du *Action Comics* n°1, où figure pour la première fois Superman).

vision supérieure au lecteur par rapport à la connaissance que peuvent avoir les protagonistes de l'action. Au cinéma, sauf traces concrètes comme des empreintes dans le sable ou l'eau, le spectateur est laissé dans une certaine inconnue, avec des indicateurs visuels plus ténus, comme un déplacement de caméra accompagné de sons de pas. Le corps invisible est dès lors *effectivement* invisible pour le spectateur, ce qui peut difficilement se faire dans la bande dessinée, où il serait problématique de donner à voir quelque chose qui n'est pas contenu dans l'image fixe de la vignette. Quant au jeu vidéo, cela semble encore plus compliqué ; pour preuve la rareté d'adaptations inspirées de l'homme invisible<sup>25</sup>. L'invisibilité semble en effet en contradiction avec la nécessité pour le joueur de voir son personnage et de le faire évoluer dans l'environnement du jeu. Pour pallier à ce problème, le jeu *Les 4 Fantastiques* (Activision, 2005), dès lors qu'il s'agit de mettre en scène les pouvoirs de la femme invisible, doit recourir à un artifice qui consiste en la projection d'un signifié d'invisibilité par le recours conventionnel au translucide blanchâtre. Le pouvoir d'invisibilité devient dès lors un indicateur intéressant pour comprendre l'une des nécessités fondamentales du jeu vidéo à la troisième personne : la présence visible et contrôlable d'un avatar à l'écran. Paradoxe de ce processus, le corps invisible est dès lors mis en évidence par des formes particulièrement soulignée. Le film *Fantastic Four* (2005) joue d'ailleurs sans détours sur cette dernière dimension dans la mise en scène de l'actrice incarnant la femme invisible. Le voyeurisme étant le pendant pervers de cela, comme dans le film de Paul Verhoeven *Hollow Man* (2000).

### **Le corps désagrégé et le corps incassable**

*Les 4 Fantastiques* offrent un panel intéressant des déclinaisons que l'univers des superhéros propose des corps de leurs protagonistes. Si la Chose nous renvoie à une version exagérée à l'extrême de l'homme fort de foire, la femme invisible propose déjà une première reconfiguration de ce corps dans sa capacité à disparaître, à l'image de l'assistante du magicien. Dans cette même veine du corps mis en spectacle par ce qu'on

---

<sup>25</sup> À notre connaissance, il n'existe qu'un jeu java pour téléphone portable, intitulé *The Invisible Man* (Microforum, 2005), dans lequel l'invisibilité de l'avatar est contournée par le recours à des accessoires (un manteau, un attaché-case, un chapeau,...) qui semblent planer au-dessus du sol, et qui indiquent au joueur la position du personnage.

lui fait subir, l'héritage du spectacle de magie ou de foire nous amène également à envisager la figure du contorsionniste. Actualisée dans sa version superhéroïque, nous retrouvons chez Mr Fantastic des capacités d'extension et de transformisme. Celles-ci se déclinent chez d'autres personnages dont Metal Men, Metamorpho, Sandman, Elongated Man, Swamp Thing, Human Torch<sup>26</sup>. Cette logique est poussée au point de faire du corps un outil malléable, à l'instar d'un couteau suisse, mobilisable au besoin. Cette matière modelable focalise un regard amusé sur ce corps capable de communication et de "grimaces" à l'instar d'un visage. D'ailleurs ce pouvoir corporel a été conçu chez son prototype initial, Plastic Man<sup>27</sup>, comme une dérision avouée des pouvoirs superhéroïques. Au-delà de ce détournement humoristique, ces corps maltraités mous renvoient à un thème transversal aux corporalités superhéroïques : la fascination pour le corps mis à l'épreuve. Le personnage de Wolverine des X-men illustre ce propos par un don de régénération, et surtout le permanent déchirement de sa chair qui lui est imposé lorsque ses griffes d'acier sortent de ses mains. Avec lui, la souffrance devient élément à part entière de la thématique des superpouvoirs. Récemment le personnage atypique de la *cheerleader* dans la série télévisée *Heroes* (2006) pousse cette logique à l'extrême en offrant un permanent jeu de destructions et reconstructions corporelles. A cela se greffe une rhétorique omniprésente dans l'univers des superhéros de la découverte et de l'apprentissage des pouvoirs. Cette nécessité est abondamment évoquée sous l'angle d'une maîtrise du corps et de ses actions. Comme nous l'avons vu avec l'exemple du Hulk, le corps superhéroïque contient une violence qu'il s'agit de mobiliser à bon escient, de domestiquer.

### **Corps animalisé et corps mécanisé**

Cette idée de domestication du corps et de ses pouvoirs nous ramène à un registre animal, largement présent dans l'histoire des superhéros. Le mélange entre corporalité animale et humaine est un ressort de longue date de cet imaginaire. Dans certains cas, un animal est

---

<sup>26</sup> Entrent notamment dans cette catégorie la vaste production de personnages avec des compétences de transformisme élémentaire.

<sup>27</sup> Apparu dans *Police Comics* n°1, août 1941, Quality Comics.

la figure totémique du superhéros, auquel il va transmettre des attributs de costume, des critères moraux et bien souvent un nom. Ainsi en est-il de The Batman, Black Cat, Wildcat, The Cat, Catwoman, Black Condor et chez les méchants du Pingouin ou du Rhino<sup>28</sup>.

Dans d'autres cas, le personnage fait corps avec son animal dont il partage des caractéristiques morphologiques. Cela s'observe notamment dans le renouvellement des superhéros qui s'initie dans les années 60 avec l'introduction de personnages de type mutants, dont Spiderman est le plus emblématique<sup>29</sup>. Même si chez Spiderman les métamorphoses animales lui laissent une morphologie humaine, augmentée certes de compétences animales (tels les poils adhésifs pour escalader les murs ou encore les fils de soie, issus d'une technologie dans la BD, mais naturalisés dans le film de Sam Raimi). Comme pour la déformation ou l'atrophie, les superméchants seront plus fréquemment sujets à une inscription corporelle de l'animalité leur étant associée : ainsi en est-il de l'homme crapaud et de Dents de Sabres dans les récits des X-men.

Les postures corporelles des personnages suivent cette proximité avec le monde animal, s'en inspirant quant à leur mode d'évolution dans l'environnement urbain. Le Spiderman est représenté blotti dans un coin du plafond ou suspendu à son fil, bras et jambes repliés. Le Batman se pend tête à l'envers pour surprendre ses ennemis, déploie sa cape comme des ailes ou s'y enveloppe à la manière des chauve-souris. Nous sommes ici face à des humains qui imitent des animaux ; et rares sont les attributs ou organes typiquement animaux qui viendraient se greffer sur un humain. Les exceptions consacrées sont celles des ailes, positivées par des siècles de tradition visuelle qui vont d'Icare, aux anges, en passant par les fées. Déjà dans le comic strip *Mandrake the Magician* (dès 1934), avant même l'invention du superhéros volant, des hommes dotés d'ailes (les « hommes

---

<sup>28</sup> Nous ne développerons pas ce point ici, mais il existe également une large production dessinée et télévisée d'animaux-superhéros anthropomorphisés, souvent à but parodique, comme Bionic Bunny, Atomic Mouse ou Batfink.

<sup>29</sup> Remarquons que dans le réinvestissement de l'origine de Hulk, Ang Lee et ses scénaristes mettent à contribution dès le générique le monde animalier, dont certaines caractéristiques (la régénération en premier lieu) sont le support à l'explication pseudo-scientifique du personnage. De plus, les bonds prodigieux accomplis par cette créature verte ne sont pas sans rappeler certains batraciens ; mise en rapport sur laquelle Ang Lee joue grâce à un montage qui enchaîne l'œil de Banner et celui d'un crapaud s'appêtant à subir les effets des rayons gamma.

faucon » ) sont figurés comme protagonistes centraux du récit. Le comic book développe aussi cet argument avec des hommes ailés comme Hawkman ou Angel des X-Men.

Cette thématique du superhéros ailé, bien que s'inspirant pour une part du monde animal, a également été exploitée par d'autres moyens, en premier lieu le recours aux machines volantes aux caractéristiques plus ou moins fantasmées<sup>30</sup>. Ce type de héros, nés avec les mises en fiction d'aviateurs de guerre, a connu un développement parallèle à celui des superhéros. La technologie constitue le ressort principal des pouvoirs des hommes volants mécanisés. Rocketeer est ainsi un personnage inspiré du *serial* de 1949, *King of the Rocket Men*, mais aussi de comics tel *Bulletman Comics* (dès le n°1, été 1941, Fawcett). On retrouve des enjeux entre le technologique et le magique (par exemple le casque en forme d'obus de Bulletman ou la ceinture en métal inconnu de Hawkman). Parfois l'explication technologique tend à être mise en avant, avec toute une panoplie de bottes magnétiques et autre moteur à réaction dorsal. Le succès de ces personnages et des technologies les affranchissant de la gravité ont du reste dépassé le strict domaine de la fiction, pour s'offrir sous forme d'un spectacle bien réel. On pensera notamment à l'homme volant de la cérémonie d'ouverture des JO de Los Angeles en 1984. Plus récemment, les exploits aériens du suisse Yves Rossy réinvestissent cet accessoire de superhéros qu'est l'aile volante à réaction, qui lui a valu son surnom de « Fusionman ».

Si le superhéros technologique naît déjà en quelque sorte avec le Batman, personnage certes athlétique, mais dont les pouvoirs sont liés à la technologie et aux gadgets, il est en quelque sorte consacré par Iron Man dont le corps disparaît dans la machine qui constitue son armure. Si nous sommes peut-être avec le domaine superhéroïque proche de la science-fiction, le rapprochement de l'homme et (ou dans) la machine est bien plus ancienne, avec des filiations littéraires ancrées au moins au 17<sup>ème</sup> siècle<sup>31</sup>. Encore

---

<sup>30</sup> Nous renvoyons ici à (Haver et Meyer, 2008), spécifiquement à la partie consacrée aux héros aviateurs.

<sup>31</sup> Dans ce sens, on se référera aux intéressants développements proposés par le colloque international *L'Homme-machine et ses avatars dans la littérature des XVII au XXI siècles*, Lausanne, Université de Lausanne, Ecole Polytechnique fédérale et Maison d'Ailleurs, 22 et 23 mai 2008.

ontologiquement distinguable chez Iron Man, le corps humain et le corps machine ne font plus qu'un dans les séries télévisées comme « L'homme qui valait 3 milliards » (1974-1978) et « Super Jamie » (1976-1979), inspirés les deux du roman de Martin Caidin, *Cyborg* (1972). A l'inverse d'Iron Man, c'est la machine qui disparaît à l'intérieur du corps. Quant aux appendices mécaniques sur des corps humains, ce sont des traits laissés habituellement aux superméchants, à l'instar du Docteur Octopus dans *Spider-man 2* (2004).

### **Un corps à l'épreuve**

Après ce parcours, il semble évident que la mise en scène et en images du corps est un élément omniprésent du genre superhéroïque, quel qu'en soit le support. Or ce corps, nous l'avons constaté, n'est pas exclusivement donné à voir dans le spectacle de sa seule présence. Très rapidement, le corps devient objet d'une rhétorique du mouvement et d'une esthétique de la posture. Pour preuve, l'habillement de nombre de superhéros et superhéroïnes sont proches de celui des gymnastes, mais aussi la thématisation plus directe d'héroïnes danseuses telle Liberty Belle ou plus récemment l'introduction de combat de type oriental répondant à une chorégraphie bien établie, et qui semble être désormais posé en référence du combat<sup>32</sup>.

La mise en spectacle est un élément important, mais il n'est pas le seul ressort de la dramaturgie superhéroïque. Après la mise en spectacle, il y a une mise à l'épreuve qui se manifeste dans plusieurs registres. Tout d'abord, la première épreuve est celle de la résistance et de la force physique pure. C'est la forme qui se retrouve le plus fréquemment dans les personnages les plus proches de l'homme fort dans la période du Golden Age des superhéros. Le corps se voit alors éprouvé dans sa puissance musculaire. Plus tard, le superhéros subissant un processus d'humanisation, inauguré par les renouveaux du *silver age* en BD, est soumis aux souffrances d'un corps qui n'est plus simplement indestructible. Ce changement est bien marqué par l'apparition du thème de la régénération, qui permet de simultanément poursuivre la logique « bulletproof » du

---

<sup>32</sup> Cette adaptation vient peut-être moins des productions japonaises comme *Bioman* que de films d'arts martiaux de Hong Kong.

superhéros classique, en y ajoutant une dimension de souffrance physique et de douleur. Le projectile ne rebondit plus seulement sur le torse du superhéros (même si Superman maintient ce visuel attendu de sa part), il pénètre et déchire la chair, provoque de la souffrance et souvent une réaction violente du personnage. Par exemple, les hélicoptères et chars d'assaut qui s'acharnent sur le Hulk dans le film d'Ang Lee peuvent le blesser, introduisant ainsi une vulnérabilité momentanée. Les hommes machines eux-mêmes participent de cette représentation de la blessure et de la douleur ; ainsi en est-il du crash de *Iron Man* (2008) dans le désert après l'essai d'un premier modèle de son armure.

Ce n'est pas là la seule vulnérabilité qui va caractériser les superhéros modernes. Paradoxalement, la principale épreuve que subit le corps vient en fait des faiblesses psychologiques des personnages. Dès les années 60, le processus d'humanisation des superhéros inscrit des failles dans la morale monolithique qui guidait jusque-là leurs actions. Les questionnements existentiels qui tracassent les superhéros s'incarnent dès lors dans des mises en images spécifique du corps. On pensera notamment au personnage du Silver Surfer, qui aux séquences de combat dans la pure tradition, intercale des arrêts introspectifs consacrés à raisonner sur ses propres agissements et de sa condition. Ces enjeux psychologiques s'interposent dans la représentation même du corps athlétique du superhéros, jouant par exemple à lui voler provisoirement ses moyens, tel Spiderman en proie au doute et par conséquent ne pouvant plus contrôler son corps superhéroïque. L'impuissance ou le doute sont thématiques comme des épreuves dont le corps est à la fois le lieu d'inscription et le révélateur. Un des ressorts de cette psycho-somatization du récit passe par la mise en scène du corps différent et donc déviant, à la base de la dramaturgie des X-men ou encore du personnage de la Chose des 4 Fantastiques. Le corps est dès lors objet de stigmatisation et de persécution. Dans les séries télévisées *Heroes* (2006) et *Les 4400* (2004), et également dans le film *X-Men* (2000), cela s'exprime dans la mise en place de mesures de contrôle des « mutants ».

La question est sans cesse posée : surhomme signifie-t-il homme ou monstre ? A vrai dire, l'univers même des superhéros, tel qu'il se configure au cours du 20<sup>ème</sup> siècle, pose une question tout autre, celle du dieu ou du monstre, de l'icône ou de l'idole. Il n'y aurait que deux manières de dépasser l'humanité : par la divinité ou par la monstruosité. La première

solution posant des problèmes évidents dans notre culture judéo-chrétienne, c'est la deuxième qui va parcourir et nuancer tous les rapports des superhéros avec l'humanité qui les regarde.

### **Références des films et séries télévisées**

*Adventures of Captain Marvel*, John English et William Witney, Republic Pictures, USA, 1941.

*Batman Begins*, Christopher Nolan, Warner Bros, USA, 2005.

*Heroes*, Tim Kring, NBC Universal Television, USA, 2006.

*Hollow Man*, Paul Verhoeven, Columbia Pictures, USA/Allemagne, 2000.

*Hulk*, Ang Lee, Universal Pictures, USA, 2003.

*Incassable*, M. Night Shyamalan, Touchstone Pictures, USA, 2000.

*Iron Man*, Jon Favreau, Dark Blades Films, USA, 2008.

*King of the Rocket Men*, Fred C. Brannon, Republic Pictures, USA, 1949.

*L'homme qui valait 3 milliards*, ABC, USA, 108 épisodes TV, 1974-1978.

*Les 4 Fantastiques*, Tim Story, 21th Century-Fox, USA, 2005.

*Les 4400*, Viacom Productions / American Zoetrope, USA, 2004.

*Les Indestructibles*, Brad Bird, Walt Disney Pictures, USA, 2004.

*Les Tortues Ninjas*, Fred Wolf Films, USA, 193 épisodes TV, USA, 1987-1997.

*Spider-man 2*, Sam Raimi, Columbia Pictures, USA, 2004.

*Spider-man*, Sam Raimi, Columbia Pictures, USA, 2002.

*Starship Troopers*, Paul Verhoeven, TriStar Pictures, USA, 1997.

*Super Jamie*, ABC et NBC, USA, 58 épisodes TV, 1976-1978.

*Superman*, Max Fleischer, Paramount Pictures, USA, 17 épisodes, 1941-1943.

*The Incredible Hulk*, Marvel Productions, USA, 87 épisodes TV, 1978-1982.

*X-Men*, Bryan Singer, Bad Hat Harry Production, USA, 2000.

## Bibliographie

Beller Miles et Liebowitz Jerry (1995), *Hey Skinny! Great Advertisements from the Golden Age of Comic Books*, San Francisco, Chronicles Books.

Caidin Martin, *Cyborg*, Arbor House, 1972.

Dall'Asta Monica (1992), *Un cinéma musclé : le surhomme dans le cinéma muet italien (1913-1926)*, Crisnée, Yellow Now.

Gabilliet Jean-Paul (2005), *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*, Nantes, Editions du Temps.

Guido Laurent (2007), « De l'instant prégnant aux gestes démultipliés : scansion filmiques du mouvement dans la bande dessinée » in Kaenel Philippe et Lugrin Gilles (dir.), *Bédé, ciné, pub et art. D'un média à l'autre*, Lausanne, Université de Lausanne - Faculté des Lettres / Infolio, pp.95-116.

Haver Gianni et Meyer Michaël (2007), « Vol d'images, images en vol. L'intermédialité et l'imitation au secours des superhéros », *Sociétés* n°95, pp.89-96.

Haver Gianni et Meyer Michaël (2008), « De l'interventionnisme à l'engagement. Les comic books pendant la seconde guerre mondiale » in Kaenel Philippe et Vallotton François (dir.), *Les images en guerre (1914-1945). De la Suisse à l'Europe*, Lausanne, Antipodes.

Jirousek Charlotte (1996), « Superstars, Superheroes and the Male Body Image: The Visual Implications of Football Uniforms », *The Journal of American Culture*, 19:2, pp.1-11.

Taylor Aaron (2007), « "He's Gotta Be Strong, and He's Gotta Be Fast, and He's Gotta be Larger

Than Life“ : Investigating the Engendered Superhero Body », *The Journal of Popular Culture*,  
Vol.40 n°2, pp.344-360.

Wright Bradford S. (2001), *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore / Londres, The John Hopkins University Press.