

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA FIN DU SUPERHÉROS : ARCHÉTYPE DU HÉROS ET SON RÉCIT  
INITIATIQUE FACE À L'IMAGINAIRE DE LA FIN  
DANS LE CORPUS D'ALAN MOORE.

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAITRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR  
ANDRÉ-PHILIPPE LAPOINTE

FÉVRIER 2016

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Un mémoire nécessite un travail colossal et un investissement constant. Il constitue l'aboutissement d'une passion de lire, de comprendre et de décortiquer des séquences narratives.

Je tiens à remercier, en ordre chronologique, trois personnes qui ont su m'apprendre à mieux apprécier la lecture. D'abord, un enseignant au secondaire, Pierre-Yves Lecompte, qui a le premier réussi à me faire réellement aimer l'acte de lecture et ce que pouvait donner une série de lettres alphabétiques savamment disposées. Ensuite, je tiens à remercier le conférencier et assistant de cours Gabriel Tremblay Gaudette qui a su me redonner une curiosité, puis un réel intérêt pour la bande dessinée (que je n'avais plus eu depuis mes lectures de *Dragon Ball* au primaire). Finalement, je remercie Antonio Dominguez Leiva pour tout : m'avoir fait connaître véritablement Alan Moore, m'avoir donné un passionnant cours sur la bande dessinée, m'avoir constamment réorienté à chaque fois que je sortais du cadre de mon sujet, m'avoir proposé des pistes intéressantes et judicieuses, et m'avoir aidé à améliorer ma méthodologie.

Je tiens également à remercier quatre amis, toujours selon l'ordre qu'impose le passage du temps. Je dois ainsi commencer par Mathieu Vallée et par Maxime Daoust pour toutes les discussions éparées que nous avons eues sur la culture populaire et les superhéros depuis près de treize ans. Vient ensuite Mélissa Goulet pour nos multiples conversations sur la métafiction et la théâtralité. Je te remercie également pour ton intuition quant à l'imaginaire de la fin, qui joue un rôle fondamental dans mon mémoire. Je ne pourrais manquer de remercier Lauriane Taillon pour son œil de lynx et sa griffe de chat avec lesquels elle a fait une correction toujours rigoureuse et assurément perfectionniste.

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	v
RÉSUMÉ.....	vii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
MYTHE, SUPERGOD ET ÉVOLUTION.....	7
1.1 Eco et « Le mythe de Superman », ou Superman et l'éternel recommencement.....	7
1.2 Définition du superhéros ou ce que l'identité, les pouvoirs et la mission ont déjà de potentiellement problématique.....	10
1.3 Héros épique/problématique de Lukacs.....	14
1.4 L'âge d'or (1938-56) : Superhéros et supervilains.....	16
1.5 Les âges d'argent et de bronze (1957-1986) : failles et ouvertures.....	21
CHAPITRE II	
L'ILLUSION DE SUPERHÉROÏSME. LA MYSTIFICATION ET L'IMAGINAIRE DE LA FIN DU JUSTICIER MOORIEN.....	28
2.1. Complexité et diversité de l'ambiguïté.....	28
2.2. Metteur en scène et histoire mythifiante.....	36
2.3. Le <i>metavigilante</i> . De la mythification au mystificateur.....	44
2.4. Vers le nouvel héroïsme et sa mystification. Avant le cataclysme majeur.....	48
2.4.1. Uchronie des époques. Le monde des justiciers.....	50
2.4.2. Une personne ordinaire ou un héros ordinaire ? La question de l'éducation, des valeurs et de la compétition, ou comment se mettre en valeur ?.....	52

2.4.3. Un héros initié. Vers la compréhension éclairée de la dynamique d'un monde révélé et d'un univers problématisé dans lequel il faut se positionner.....	62
2.4.4. La quête, atteindre l'inaccessible étoile.....	76
2.4.4.1. Vision de la fin sous la forme de tableau du monde.....	77
2.4.4.2. La folie d'une quête démesurée.....	84
2.4.4.3. Le but comme projet d'une vie et œuvre d'art.....	92
2.4.5. Du sang versé jusqu'à l'hécatombe finale. De l'œuvre théorique à sa performativité.....	95
2.4.6. La victoire ! Cet impact immédiat.....	107
<b>CHAPITRE III</b>	
<b>LES CONSÉQUENCES D'UNE SOMBRE RÉUSSITE.....</b>	<b>111</b>
3.1. L'après-cataclysme... Ce qu'il reste d'héroïque.....	111
3.1.1. Le procès : le jugement des pairs.....	114
3.1.2. La victoire ? Cette tardive incertitude de l'acteur.....	119
3.1.3. Le vieillissement, le fossé des générations.....	127
3.1.4. mourut triste et n'eut pas d'enfants. À la fin, plus rien, sauf la tache de sang.....	136
3.2. Regard métافictionnel de la fin.....	137
3.3. Circularité. De la ligne à la boucle.....	140
3.4. Personnage-temps. L'exploration spatiale de la quatrième dimension.....	149
3.5. Jusqu'au cœur de la genericité.....	153
3.5.1. La hache dans l'Histoire.....	153
3.5.2. La justice des détectives mooriens. Ou comment se perdre dans temps et espace.....	155
3.5.3. L'incontestable part de fiction dans la science.....	157
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>160</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>165</b>

## LISTE DES FIGURES

Figure 2.1 : Les étonnantes capacités fabulatrices du Joker.....	38
Figure 2.2 : La plaisanterie contamine Batman.....	39
Figure 2.3 : Evey ressuscite V en portant son costume.....	41
Figure 2.4 : La transformation d'Evey.....	42
Figure 2.5 : L'immoralité assumée du Comédien.....	62
Figure 2.6 : Le Rorschach est saisi en réalisant l'horrible sort réservé à la fillette.....	68
Figure 2.7 : Le regard d'Adrian se tend lorsque le gardien réalise l'imminence du conflit nucléaire.....	70
Figure 2.8 : Le cynisme du Comédien est finalement supplanté.....	71
Figure 2.9 : Sir Gull traçant le pentacle devant son cocher.....	88
Figure 2.10 : En se collant, les deux personnages forment la fameuse goutte de sang.....	91
Figure 2.11 : V place minutieusement chaque domino.....	94
Figure 2.12 : Sir Gull serre tendrement sa dernière victime.....	101
Figure 2.13 : V joue au piano un récapitulatif de l'histoire.....	102
Figure 2.14 : Adrian dévoile son plan.....	106
Figure 2.15 : Le moment de triomphe d'Adrian.....	107
Figure 2.16 : L'hécatombe new-yorkaise.....	108
Figure 3.1 : La fin est ouverte et nullement rassurante.....	112
Figure 3.2 : Le verdict des quatre autres gardiens.....	115
Figure 3.3 : Sir Gull déclare que ses juges ne sont en rien ses pairs.....	117
Figure 3.4 : L'inquiétant Mr Hyde.....	127
Figure 3.5 : La fille du Comédien le confronte publiquement.....	129
Figure 3.6 : Confrontation verbale entre les gardiens.....	130

Figure 3.7 : L'Apocalypse de Prométhéa atteint le monde d'où est créé l'œuvre.....	140
Figure 3.8 : La récurrence de l'iconographie circulaire.....	144
Figure 3.9 : La typographie de <i>La ballade de Halo Jones</i> .....	145
Figure 3.10 : Les deux Prométhéa sont prises dans un anneau de Moebius.....	148
Figure 3.11 : L'expérience du temps du Dr Manhattan.....	151

## RÉSUMÉ

Ce mémoire a pour objectif d'analyser l'impact du temps sur la figure des superhéros à l'aide de plusieurs justiciers problématiques du bédéiste Alan Moore.

Le premier chapitre nous permettra de définir ces nouveaux mythes modernes que sont les superhéros. Analyser leurs trois grandes caractéristiques va exposer certaines tensions que porte l'univers des superhéros depuis son commencement. La distinction entre les héros épique et problématique de Lukacs va permettre de poser les deux modèles héroïques qui se sont manifestés dans les deux premiers âges des superhéros. Nous explorerons les caractéristiques opposées de ces deux âges, notamment l'ambiguïté grandissante et la temporalité se densifiant.

Dans le deuxième chapitre, nous verrons comment naissent les mythes de nos justiciers mooriens. Les justiciers se révèlent de prodigieux mystificateurs, héritiers de la figure du magicien et de l'imaginaire du spectacle. Au début de leur quête, il s'agira pour eux de savoir se mettre en scène pour briller pleinement. Puis, leur regard se radicalise en s'ouvrant sur la dynamique du monde, qui se manifeste comme un immense théâtre de rapports de forces. Ensuite, ils sont en mesure de commencer leur quête, en cumulant des signes de l'imaginaire de la fin. Ils accomplissent une prodigieuse action dont le dénouement est spectaculaire et marquant.

Le troisième chapitre présente les sombres répercussions sur les différents personnages et son médium d'un événement pourtant présenté comme une réussite. Le justicier subit le procès de ses pairs, puis est accablé et condamné par ses propres doutes. Il vieillit tandis qu'il occupe le rôle passif de spectateur et attend que tombe le rideau/couperet sur sa vie. La métafiction occupe une place considérable tout au long de ce récit théâtral, et la fin de la fiction permet généralement d'en questionner la porosité. La circularité des œuvres permet d'intensifier l'impression de représentation théâtrale et métafictionnelle, tout en soulignant le caractère éphémère de la quête des justiciers. Bouleversant la structure traditionnelle du récit superhéroïque, leurs caractéristiques entraînent des transformations à l'intérieur d'autres genres narratifs.

Mots-clés : bande dessinée, Alan Moore, superhéros, héros problématique, imaginaire de la fin.

## INTRODUCTION

Au fil du temps, Alan Moore est devenu l'un des auteurs les plus influents de son médium, la bande dessinée. Sa présence dans un épisode de la célèbre émission *Les Simpson*, auprès d'Art Spiegelman<sup>1</sup>, montre la place sans doute inégalée du bédéiste britannique dans son genre, le Comic de superhéros. Adressé à Bart, son commentaire acide rend compte de son travail de déconstruction de la figure superhéroïque : « Alors, ça t'a plu que je fasse de ton superhéros préféré un critique de jazz, accro à l'héroïne... et qui n'est pas du tout radioactif?<sup>2</sup> » Bart Simpson illustre, comme à son habitude, l'attitude exaspérante en lui répondant qu'il ne « li[t] pas les mots », mais regarde seulement les images de combats. Les Comics continuent en effet trop souvent d'apparaître comme un spectacle de mutants<sup>3</sup> musclés en costume moulant, qui se tapent dessus. Ils seraient également pris dans un cycle d'éternels recommencements à chaque nouvel épisode, dans le but à peine déguisé de les vendre et de rapporter des profits, sans réelle visée artistique. Il va de soi que cette caricature ne fonctionne plus depuis des décennies, maintenant qu'ils ont été largement retravaillés par des bédéistes talentueux<sup>4</sup>. Ce mémoire a un double objectif : d'une part, il s'intéresse au considérable travail de redéfinition de l'archétype du superhéros classique à travers la figure du justicier problématique dans les bandes dessinées d'Alan Moore. D'autre part, il sera montré que le justicier moorien produit,

---

<sup>1</sup> Spiegelman est l'auteur de *Maus* (1986). C'est le seul bédéiste à avoir gagné le prestigieux prix Pulitzer.

<sup>2</sup> Extrait des *Simpson* dans un documentaire sur Alan Moore :

[http://www.dailymotion.com/video/xbgm6b\\_alan-moore-retrospective-de-son-oeu\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/xbgm6b_alan-moore-retrospective-de-son-oeu_creation)

<sup>3</sup> « La manière la plus simple de définir cette figure est énoncée en une phrase par Jeph Loeb et Tom Morris : " [Superheroes are] mostly muscular men in brightly coloured tights shown performing remarkable feats of strength and defeating strange villains one after another. 4 " » (Tremblay-Gaudette, 2010; 53).

<sup>4</sup> Notre analyse porte sur Alan Moore, qui a été sans conteste un précurseur en raison de son rôle considérable dans la réception et le gain de crédibilité des Comics. Il est cependant possible de nommer plusieurs autres auteurs considérables environ de la même période : Neil Gaiman, Grant Morrison, Frank Miller, Chris Ware. Cette liste n'est nullement exhaustive et n'inclut pas les principaux créateurs des âges d'argent et de bronze dont découle le travail de Moore.

déconstruit, et est constitué par des temporalités complexes qui à leur tour réécrivent l'histoire.

Ainsi, nous préférons utiliser le terme de justicier à celui de superhéros pour désigner les (anti)héros mooriens. Ce terme renvoie à la tradition du roman-feuilleton, renfermant de véritables surhommes vengeurs comme le Comte de Monte-Cristo dans l'œuvre éponyme (1844-6) de Dumas ou Rodolphe dans *Les mystères de Paris* (1842-3) de Sue. Ces héros sont de véritables précurseurs des premiers superhéros et en influencent grandement les principales caractéristiques. Ce terme exprime aussi cette faillibilité et cette potentielle noirceur, qui viennent fissurer la figure monolithique des premiers superhéros. La plupart des justiciers mooriens ne possèdent effectivement pas de jugement exceptionnel ou d'autres superpouvoirs. Au début de leur quête, ils sont aussi loin que possible de la figure divine, contrairement à des personnages comme Superman ou Thor. Et, même un réel superhéros comme le Dr Manhattan, qui possède le pouvoir de modifier la matière, de se téléporter sur Mars ou de connaître le futur, présente finalement les limites d'une temporalité déjà accomplie et du détachement propre à un être supérieur. Les protagonistes mooriens se caractérisent aussi par de limites et de failles, qui finissent inévitablement par être dévoilées. Rien ne semble devoir être dissimulé éternellement.

Par son approche, Alan Moore redynamise des récits qui s'offraient surtout comme de spectaculaires affrontements. Chez Moore, le justicier est toujours conscient – au moins, en partie – de la part de spectacle que revêt inexorablement sa quête. Ses protagonistes sont souvent, en outre, d'anciennes figures (super)héroïques moribondes. Ce magicien parvient non seulement à les ressusciter, mais aussi à leur redonner leur plein potentiel et une narration stimulante, par une réflexion riche sur leur rôle et leur historicité. Son œuvre a su constamment se réinventer. Et, même si chaque nouvelle BD produit son lot de symboles et sa propre structure interne, elle dialogue aussi avec les autres œuvres de l'auteur et l'ensemble du médium.

Étant donné la richesse du corpus de Moore, nous avons choisi d'analyser ses œuvres les plus emblématiques et les plus souvent citées. Chacune d'entre elles

contient une densité considérable d'informations visuelles et littéraires<sup>5</sup>, et la plupart d'entre elle ont notamment obtenu plusieurs prix littéraires en raison de leurs qualités évidentes. Ces trois œuvres, soit *Watchmen*, *From Hell* et *V pour Vendetta*, sont très souvent sollicitées et vont éclairer chaque point de cette analyse. Nombreux autres exemples sont ponctuellement tirés du corpus de l'auteur : *The League of ExtraOrdinary Gentlemen (La Ligue des Gentlemen Extraordinaires, intégrale I et II, trilogie Century, trilogie Nemo)*, *The Killing Joke*, *Promethea*, *Marvelman/Miraclemen*, *Swamp Thing*, *Top 10*.

En problématisant et en complexifiant la figure héroïque, Moore semble toujours aller plus loin dans la désacralisation d'anciens superhéros ou de héros de la culture populaire. Ce bédéiste y parvient en se servant de l'éclairage du temps que reçoivent de plein fouet ses protagonistes. Ceux-ci évoluent dans un présent trouble et incertain. La temporalité est en effet dynamique et complexe, notamment à cause de l'émergence quasi systématique d'un imaginaire de la fin<sup>6</sup>. Dans son trouble, le héros devient prophète de la fin, jugée imminente, et doit provoquer une action démesurément violente afin d'instaurer son nouveau monde potentiellement utopique.

Ainsi, confronté à l'immensité du monde et de sa dynamique sociale et politique, le justicier croit guider l'humanité vers son salut. Son regard éclairé confronte son présent incertain. La certitude de l'initié, de celui qui a vu et qui sait ce qui est bon pour l'humanité, dépasse souvent la violence de nombreux supervilains. L'accomplissement du rêve d'une vie, pourtant destinée au progrès de l'humanité, n'en mène pas moins à un cauchemar. Sont autant concernés le tueur en série Jack l'Éventreur et médecin royal de la reine Victoria que l'homme d'affaire et ancien

---

<sup>5</sup> La bande dessinée possède évidemment sa spécificité. De nombreux auteurs abordent cette épineuse question. Pour Groensteen, il s'agit de la case, permettant la construction de véritables architectures visuelles et d'innombrables résonnances; pour McCloud, cet *art invisible* se produit de par les transitions entre les cases, qui demandent au lecteur une participation plus ou moins grande afin de compléter le récit. La bande dessinée emprunte cependant quantité de procédés à trois grands domaines artistiques : les arts graphiques, le cinéma et la littérature.

<sup>6</sup> Cet imaginaire riche et vaste sera défini plus rigoureusement plus tard dans cette analyse. Précisons seulement qu'il implique généralement la transformation du monde, une transition avec la fin d'un premier monde et le début d'un nouveau.

*vigilante* dont le but est d'arrêter le conflit nucléaire entre les États-Unis et l'URSS au moyen d'une fausse menace extraterrestre, qui va détruire la moitié de la ville de New York. Dans tous les cas, la ville est volontairement plongée dans un carnage sanglant. Ces personnages regroupent à la fois les caractéristiques du superhéros et du supervilain, devenant de véritables antithèses, montrant, à travers le temps de leur existence, les tensions et les contractions d'un héroïsme qui s'est longtemps présenté comme simpliste et manichéiste. La plupart, d'ailleurs, sont suffisamment philosophes pour réaliser et accepter leur double nature, qu'ils peuvent néanmoins masquer grâce à leur pouvoir de mystification. Comme la double nature qui les caractérise, l'enjeu de leur quête est double : devenir prophète de la fin et produire une théâtralisation en jouant sur leur statut de gardiens, de comédiens, de magiciens, de guides et de dieux. De cette manière, ils parviennent à établir un processus mystifiant/mythifiant, qui établit leur propre mythe, en même temps de réaliser leur fin du (d'un) monde.

Notre analyse va s'intéresser à la narrativité moorienne en général. Nous verrons ainsi comment celle-ci influence le parcours des différents justiciers de notre corpus. En ce sens, nous nous positionnerons dans le sillage des *comicbook studies* (en montrant l'évolution qu'a poursuivie Alan Moore et la transformation des codes narratifs que son travail a engendrée). Ce travail s'inscrira aussi plus spécifiquement au sein des études entreprises sur cet auteur, notamment par Annalisa Di Liddo. Étant donné notre sujet et notre corpus, nous aurons davantage recours à une approche thématique (de différentes œuvres et de leur *textualité*) que formelle (du médium lui-même et de ses différentes composantes). Nous n'aurons ainsi que peu recours à des théoriciens comme Peeters (qui a créé une intéressante typologie des quatre grandes mises en page : conventionnelle, décorative, rhétorique, productive), Groensteen (avec une complète sémiotique de la case) ou McCloud (traitant de l'inférence du lecteur à travers des questions comme l'iconographie et les transitions dans le médium).

La première partie nous permettra d'ailleurs de définir ces nouveaux mythes modernes que sont les superhéros, en commençant par l'analyse très connue d'Eco sur

Superman et d'autres superhéros solaires et classiques. Analyser leurs trois grandes caractéristiques va exposer certaines tensions que porte l'univers des superhéros depuis son commencement (souvent à son insu). Ces brèches identifiées, la distinction entre les héros épique et problématique de Lukacs va permettre de poser les deux modèles héroïques qui se sont manifestés dans les deux premiers âges des superhéros. Nous explorerons les caractéristiques opposées de ces deux âges, notamment l'ambiguïté grandissante et la temporalité se densifiant. L'âge d'or se fonde sur une dualité héros/vilain qui a longtemps constitué le nerf des Comics en lui donnant sa raison d'être. Les âges d'argent et de bronze développent la vie et la psychologie de ses personnages. Il interroge autant leurs limites que celles, spatiales et temporelles, de leur univers.

Dans la deuxième partie, nous verrons comment naissent les mythes de nos justiciers mooriens. À mesure que les protagonistes définissent et réalisent leur quête, se produit le processus mystifiant/mythifiant. Des récits fictionnels contribuent à accentuer le caractère mythique des justiciers. Ceux-ci se révèlent de prodigieux mystificateurs, héritiers de la figure du magicien et de l'imaginaire du spectacle. Déjà au début de leur quête, il s'agira pour eux de savoir se mettre en scène pour briller pleinement. Tandis qu'ils sont initiés, leur regard se radicalise en s'ouvrant sur la dynamique du monde, qui se manifeste comme un immense théâtre de rapports de forces. Ensuite, ils sont en mesure de commencer leur quête, possédant le regard qui distingue l'imaginaire de la fin. À travers cette vision décalée et exceptionnellement créatrice, ils comprendront que leur quête peut devenir une grande et riche œuvre dont ils sont les instigateurs. À partir de leur projet, ils accompliront une prodigieuse performance jusqu'à son dénouement spectaculaire et marquant.

La dernière partie présente les sombres conséquences sur les différents personnages et le médium vis-à-vis d'un événement pourtant présenté comme une réussite. C'est au justicier que revient la responsabilité d'avoir instauré le point culminant de l'œuvre et de transgresser les anciennes limites du genre et du médium. Le justicier subit donc le procès de ses pairs. Après avoir triomphé du procès, ce sont ses propres doutes qui

l'accablent et le condamnent. Survient son long vieillissement tandis qu'il occupe maintenant le rôle passif de spectateur. La plus jeune génération semble beaucoup plus apte à relever les nouveaux défis. Il ne lui reste plus qu'à attendre que tombe le rideau/couperet pour achever sa vie. Bien que la métafiction occupe une place considérable tout au long de ce récit théâtral, la fin de la fiction permet généralement d'en questionner la porosité. La temporalité cyclique des œuvres mooriennes sert à mettre en évidence le caractère théâtral et éphémère de la quête des justiciers. Nous verrons comment même les personnages qui transcendent les frontières du temps se retrouvent prisonniers de son passage impitoyable et de sa densité incroyable. Bouleversant la structure traditionnelle du récit superhéroïque, les caractéristiques des justiciers entraînent des transformations à l'intérieur d'autres genres : le récit historique, le récit policier et le récit de science-fiction.

## CHAPITRE I

### MYTHE, SUPERGOD ET ÉVOLUTION

#### 1.1 Eco et « Le mythe de Superman », ou Superman et l'éternel recommencement

Le premier chapitre va d'abord analyser le premier et le plus emblématique des superhéros et définir leurs principales caractéristiques. Il sera ensuite plus aisé d'observer comment les superhéros sont progressivement devenus des personnages problématiques.

Superman est le héros classique de l'âge d'or, le héros solaire par excellence, l'héroïsme sans nuances, le divin<sup>7</sup>. Il doit résoudre des crises ponctuelles dans un présent atemporel, mythique (le superhéros se posant rapidement lui-même comme figure mythique). Dans « Le mythe de Superman » (1976), Eco décrit la fatalité de l'homme ordinaire dans la société industrielle de l'époque que la présence du superhéros (Superman notamment) vient compenser :

l'homme devient un numéro dans le cadre d'une organisation sociale qui décide pour lui, où la force individuelle, si elle n'est pas exercée dans l'activité sportive, reste humiliée par la machine qui agit à la place de l'homme et détermine ses mouvements mêmes, dans une société de ce genre, c'est le héros positif qui doit incarner, au-delà de toute limite, les exigences de puissance que le citoyen ordinaire nourrit sans pouvoir les satisfaire (Eco, 1976; 24).

Qu'on puisse s'identifier à une part du personnage est essentiel dans ce processus de compensation. Il s'agit ici de son *alter ego*, Clark Kent : l'inverse de Superman, soit le « craintif, timide, médiocrement intelligent, un peu gauche, myope » (Eco, 1976; 25).

Eco se donne comme but initial de « repérer les structures narratives au moyen desquelles le "mythe" est quotidiennement ou une fois par semaine offert au public »

---

<sup>7</sup> Les capacités et la mythologie de Superman n'ont certes pas toujours été aussi exceptionnelles : « à l'époque, il est moins puissant que par la suite, et l'explication de ses origines n'est pas donnée immédiatement » (Nikolavitch, 2011; 16). Cependant, ni sa supériorité, ni son inévitable succès durant l'âge d'or n'ont jamais fait aucun doute.

(Eco, 1976; 25). Il commence par décrire les mythes anciens (ceux de l'Antiquité gréco-romaine et de la chrétienté) : « cette narration était celle d'un parcours irréversible dans lequel le personnage sacré s'était caractérisé de façon irrécusable.

(Eco, 1976; 25). Il constate ainsi que, de façon générale, le « personnage du mythe incarne une loi, une exigence universelle, et doit dans une certaine mesure être *prévisible* » (Eco, 1976; 26).

Par contre, avec l'influence du roman et l'apologie de la nouveauté depuis le Romantisme (et même avant<sup>8</sup>), il est impossible de raconter plusieurs fois la même histoire, en jouant seulement sur le style. Le superhéros ne peut pas non plus traverser des épreuves qui le transformeraient et à travers lesquelles il vieillirait : « *agir* signifie pour Superman, comme pour tout autre personnage (et pour chacun de nous), se *consumer* » (Eco, 1976; 28). La solution est d'adopter la même structure qui se répète à chaque récit/parution, en plaçant le superhéros dans un présent atemporel :

climat onirique — totalement inaperçu du lecteur — dans lequel il est difficile de distinguer ce qui est arrivé avant et ce qui est arrivé après — le conteur reprenant continuellement le fil de l'histoire, comme s'il avait oublié de dire quelque chose et voulait ajouter des détails à ce qu'il venait de dire (Eco, 1976; 31).

Superman est ainsi dans un présent toujours contemporain à l'histoire qui est contée : « cela n'advient pas dans les limites du temps *auquel on se réfère*, mais dans celles du temps *où l'on conte* » (Eco, 1976; 30).

Ainsi, en réalisant ce processus de mythification, les auteurs placent les premiers grands héros du Comic book américain, dont Superman est la figure emblématique, dans un schéma narratif dont la grande simplicité permet d'établir sa sérialité. Se

---

<sup>8</sup> Comme l'indique Eco : « La tradition romantique (mais les racines de cette attitude sont bien antérieures au romantisme) nous offre un récit dans lequel le principal intérêt du lecteur est déplacé sur l'imprévisibilité de *ce qui va se passer*, et donc sur l'invention de la trame, qui passe au premier plan. L'histoire n'a pas eu lieu *avant* le récit : elle se fait *pendant*, et, par convention, l'auteur même ne sait pas ce qui va se passer » (nous soulignons, p. 26). L'intérêt du roman-feuilleton se fonde en grande partie sur sa capacité à surprendre le lecteur et à multiplier les péripéties improbables et les coups de théâtre mémorables (cette tradition sera reprise dans l'ensemble de la culture populaire). Les premiers superhéros sont d'ailleurs grandement inspirés des héros de la culture populaire et antiques : « Batman est l'héritier du Shadow, de Zorro et d'un certain nombre de vengeurs masqués de la littérature populaire. Superman est un Doc Savage, un Hercule, un surhomme à l'antique. Et ainsi de suite » (Nikolavitch, 2011; 42).

trouvant généralement dans une métropole imaginaire et moderne, le superhéros est gardien de l'ordre établi. Le temps d'un épisode, des supervilains perturbent cet ordre, qui est juste et bon. Le justicier intervient afin de le rétablir pour le prochain épisode. Peu importe le chaos apparent qu'aura provoqué le supervilain (par exemple, la destruction d'un immeuble), le désordre ne se produit qu'en surface (la structure sociale n'est jamais questionnée, sauf les éléments pathologiques du corps social). Ce rythme (Eco évoque un *présent immobile*) évite toute la progression d'une sérialité ouverte qui pourrait perdre le nouveau lectorat (ou du moins lui rendre l'immersion moins aisée si celui-ci n'est pas assidu). Superman ne peut donc pas avoir de femme et fonder une famille. Il ne peut pas non plus mourir définitivement (autrement que dans un gros événement médiatique dans lequel il revient de toute façon à la vie). Tout bouleversement significatif ou toute expérimentation scénaristique se fait sous le couvert du rêve ou *imaginary tales*<sup>9</sup> de façon à ne pas altérer le présent atemporel, en ne se présentant qu'au conditionnel.

Le choix d'une sérialité close s'est, de cette manière, d'abord imposé dans le Comic, l'accessibilité étant ainsi assurée<sup>10</sup>. En empêchant les grands événements, cette structure néglige les transformations psychologiques chez ses personnages et empêche une réelle existence dans le temps. Mais surtout, cela permet d'éviter les bouleversements sociaux du monde fictif et des critiques potentielles de l'idéologie. En effet, comme l'explique astucieusement Eco, l'idéologie produirait des mythes qui, à leur tour, protègent l'idéologie de la société. Les pouvoirs des superhéros pourraient entraîner de radicaux changements avec la mission qui est la leur :

Chacun d'eux est doué de pouvoirs tels qu'il pourrait en fait s'emparer du gouvernement, battre une armée, altérer l'équilibre des affaires planétaires. [...]D'un autre côté, il est clair que chacun des personnages est profondément bon, moral, respectueux des lois naturelles et

<sup>9</sup> Eco donne l'exemple de Superman épousant Lois Lane ou devenant président des É.-U. Alan Moore, dans *Whatever Happened to the Man of Tomorrow* (1986), reprend cette appellation d'*histoire imaginaire*, en questionnant son sens (« Aren't they all? » (Moore, 1986; 9)) et en faisant traverser au superhéros autant de confrontations marquantes que possible (dans une succession d'événements qui permet à la série de pleinement dépasser son modèle de sérialité close).

<sup>10</sup> Même Stan Lee, un des plus grands créateurs du Comic de l'âge d'argent, justifiait encore cette idée, comme le rapporte Nikolavitch : « every issue is somebody's first issue » (Nikolavitch, 2011; 23).

humaines; il est donc légitime (et aussi beau) qu'il utilise ses pouvoirs seulement à des fins bénéfiques (Eco, 1976; 37).

Avec de tels pouvoirs, leurs actions sont excessivement limitées au final. Eco fait une accumulation des superpouvoirs de Superman pour mieux montrer la simplicité de sa mission : « sa vie est dédiée à la lutte contre les forces du Mal et il est un collaborateur infatigable de la police. » (Eco, 1976; 24). Il pourrait aisément, semble-t-il, éradiquer la famine et même réaliser une utopie, ce que certains superhéros mooriens feront d'ailleurs. C'est immobilisme permet donc surtout d'éviter de critiquer la société en questionnant des changements souhaitables et significatifs.

Le lecteur perd, du même coup, des notions essentielles de l'être humain :

l'existence d'une liberté, de la possibilité de faire des projets, du devoir faire des projets, de la douleur qu'entraîne le fait de faire des projets, de la responsabilité qui s'ensuit, et enfin de l'existence de toute une communauté humaine dont la progressivité se fonde sur mon faire des projets (Eco, 1976; 33).

Les superhéros des années 60 vont savoir se réinventer en plaçant ces notions au cœur de leurs thématiques. *Faire des projets* est d'ailleurs particulièrement pertinent pour notre corpus. Nous pourrions rapidement nous demander si, finalement, ce n'était effectivement pas beaucoup mieux pour les superhéros et leur communauté qu'ils soient détachés du temps et de toute responsabilité sociale. La seconde vague de superhéros, celle des années 60, ne sera plus bien intégrée dans le monde. Leur existence problématique leur permet, au contraire, de prendre conscience de certaines failles du monde et de leur nature même.

## 1.2 Définition du superhéros ou ce que l'identité, les pouvoirs et la mission ont déjà de potentiellement problématique

Avant de continuer notre analyse, il est maintenant pertinent<sup>11</sup> de définir le superhéros. La triade identité-mission-pouvoirs de Coogan est particulièrement

---

<sup>11</sup> Comme l'affirme l'introduction de *Mythologies du superhéros*, « le terme superhéros connote une fausse évidence, tant et si bien que [...] la plupart des théoriciens ne font que trouver des manières plus ou moins détournées de renvoyer à un corpus » (Boucher et al., 2014; 6).

efficace pour circonscrire<sup>12</sup> le genre : « These three elements—mission, powers, and identity, establish the core of the genre » (Coogan, 2006; 39). La question identitaire inclut généralement l'identité secrète du superhéros, ainsi que son éducation et l'inculcation de bonnes valeurs. Le sens de la justice inhérent au superhéros, la volonté de faire le bien, va généralement les mener à leur mission. Celle-ci dépend de chaque superhéros; certains, au fil du temps, tueront leurs méchants adversaires, d'autres voudront instaurer une utopie.

Généralement, cependant, la mission du superhéros est de protéger la population et il obtient l'assentiment de la grande majorité de la population (ou, sinon, des personnes qui comptent). Son action est bien sûr désintéressée et empreinte de justice. C'est par leurs superpouvoirs que les superhéros sont extraordinaires, qu'ils peuvent réaliser leur mission. Seuls les supervilains peuvent rivaliser avec eux (ou d'autres superhéros). Ces pouvoirs comprennent bien sûr la force physique ainsi que tous les pouvoirs magiques/scientifiques que leurs créateurs peuvent leur donner et qui contribuent au dynamisme des mises en page. Mais, ils possèdent aussi souvent une intelligence supérieure et une capacité éthique particulière leur permettant de discerner le bon choix. Une des forces de cette définition est qu'elle est excessivement flexible, posant des caractéristiques que tous les superhéros possèdent, tout en leur permettant de se développer et d'innover. Un autre intérêt est qu'elle pose trois éléments toujours présents, qui, combinés entre eux, peuvent facilement contribuer à problématiser cette figure.

L'identité secrète et la mission entraînent généralement le vigilantisme :

Almost all superheroes are to some degree vigilantes : they do not work for the authorities, though at times they work alongside them, and they are sometimes accepted as a volunteer

---

<sup>12</sup> Dans *Mythologies du superhéros*, une définition encore plus générale est proposée : « un superhéros, n'est-ce pas d'abord et avant tout un personnage qui, grâce à un attribut donné, parvient à transcender l'humanité ordinaire ? » (Boucher et al., 2014; 7). Cette définition permet d'insister sur l'élément fondamental du corpus, soit les capacités extraordinaires du héros (même lorsqu'il ne possède pas de superpouvoirs, ses actions sont tout de même exceptionnelles). Elle a cependant le défaut avoué d'être « moins précise » (Boucher et al., 2014; 7). En effet, selon cette définition, le Joker et Magnéto sont également des superhéros. Il devient également difficile de séparer les héros antiques d'autres superhéros divins (Boucher et al., 2014; 8).

auxiliary of the police and other organs of the state. [...]In many cases, this ambivalent relationship with the authorities is closely linked to areas of moral ambiguity (Kaveney,2008; 6-8).

Outre le rapport tendu qui existe souvent entre le superhéros et les forces de l'ordre (quand ces superhéros ne sont pas simplement interdits), la nécessité des superhéros à intervenir montre en soi l'incapacité des autorités à s'occuper du désordre. Ils interviennent (normalement) là où la société a échoué à contenir le vice, là où seule la superaction est assez efficace pour s'enfoncer dans l'ombre de la ville. Pensons à la ville de Gotham où, dans de nombreuses versions, le crime organisé est si fort que c'est souvent lui qui fait régner l'ordre. La double identité du superhéros (ce héros masqué et inconnu) et son étrange philanthropie (tous ne sont pas aussi désintéressés dans la ville; toujours avec l'exemple de Gotham, la majorité des policiers est corrompue) l'entourent d'un mystère potentiellement inquiétant. Est-ce un fou ? A-t-il des intérêts cachés ? Qu'est-ce qui le motive réellement ? À l'âge d'or, les réponses à ces questions sont plutôt simples. À mesure que l'âge d'argent progresse, les réponses le deviennent beaucoup moins. Pensons à une œuvre comme *V pour Vendetta* (1982-1990), où justement la compréhension du justicier échappe d'abord complètement au gouvernement et au lecteur (ne sachant pas la part de folie et de raison de cet étrange personnage carnavalesque).

L'identité (secrète ou non) et le pouvoir (sa puissance et son intelligence) peuvent autant donner un superhéros qu'un supervilain; c'est essentiellement la mission qui traditionnellement vient opposer le superhéros au supervilain. Le supervilain sait très bien ce qu'il ne doit pas faire. Il sait d'ailleurs facilement comment piéger le superhéros, prévisible et vulnérable en raison de son obligation de protéger les autres, même au détriment de sa vie. Les superpouvoirs sont évidents chez le superhéros et sa némésis. Les identités du superhéros et du supervilain s'opposent progressivement. Les deux exemples classiques de cet inquiétant miroir<sup>13</sup> inversant sont Superman et Lex Luthor, et Batman et le Joker. Dans *The Dark Knight* (2008), le Joker n'hésite pas

---

<sup>13</sup> Plusieurs auteurs évoquent ce « double inversé » (Nikolavitch, 2011; 51), (Atallah, 2014; 93).

à qualifier Batman de *freak* (qualificatif dont lui aussi hérite) pour les habitants de Gotham. Le superhéros est celui qui œuvre pour le bien, pour la justice, pour l'ordre établi de façon désintéressée. À l'âge d'or, tout ceci est parfaitement équivalent. Par la suite, toute la question est de savoir si bien, justice et ordre établi sont bien des synonymes, surtout quand les valeurs et les opinions commencent à diverger au sein même des différents superhéros qui exercent leur pouvoir.

Pour analyser la combinaison du pouvoir et de la mission, nous allons observer le cas spécifique de la magie/science et du rêve d'utopie, qui sont particulièrement appropriés pour notre corpus et l'imaginaire de la fin qu'on y retrouve. Ces deux composantes ensemble, sans l'identité mesurée qui vient ancrer le personnage dans une mission appropriée, peuvent aisément produire le super-savant-fou. On retrouve ainsi la problématique du monstre de Frankenstein : le but altruiste rêvé et les conséquences cauchemardesques produites, qui entraînent la dévastation et le remords. Ces êtres surpuissants peuvent ouvrir quantité de boîtes de Pandore, sous la thématique de l'arme atomique<sup>14</sup> notamment. Si leurs actions sont à leur mesure, elles deviennent trop souvent extraordinaires, ainsi que leurs conséquences. Dès lors que leur champ d'action quitte le microcosme d'une ville parfaite et qu'il est posé que tous les désordres (autant le supervilain que les grèves ou les émeutes raciales) ne sont pas que ponctuels et systématiquement négatifs, les actions des superhéros peuvent viser à transformer le monde au maximum, l'améliorer autant que possible. Malgré les meilleures intentions du monde, ils peuvent en arriver à le détruire en voulant le transformer à leur image (le rendre extraordinaire). Vouloir transformer notre monde normal, problématique et limité pour ces nouveaux dieux semble cohérent. Et, ce sont eux qui sont les mieux placés pour guider le reste de l'humanité vers lui.

C'est le propre de la pensée postmoderne que de réfléchir au sens même des sujets qu'elle explore (en les déconstruisant et les réassemblant). Alan Moore, en écrivain

---

<sup>14</sup> Plus tard, dans *Watchmen*, Adrian sera l'héritier et le parfait exemple du héros manipulant des forces qui le dépassent.

postmoderne<sup>15</sup>, interroge le sens de l'héroïsme, analyse ses frontières ténues et ses complexes limites à partir des tensions inhérentes au superhéroïsme. L'auteur remonte aux sources des trois composantes fondamentales pour exposer les contradictions de leur quête, les failles de leur identité et le danger de leurs superpouvoirs. Il s'intéresse au héros problématique tel que Lukacs l'a posé et avec qui les superhéros ont commencé à progressivement partager les caractéristiques depuis les années 60-70.

### 1.3 Héros épique/problématique de Lukacs

Dans *La Théorie du roman* (1920), Lukacs aborde le héros problématique qu'il oppose au héros épique.

Se retrouvant d'abord principalement dans l'épopée<sup>16</sup>, le héros épique apparaît dans l'Antiquité et le Moyen-âge. Son histoire est déjà pleinement accomplie et connue du public; il a marqué le passé dans un temps lointain. Ses actions sont, à ce titre, entièrement prévisibles. Il s'agit traditionnellement de chants qui font l'éloge du courage et de la bonté de grands héros (et de leurs rois, de l'autorité). Les héros sont monolithiques, présentant seulement une facette, essentiellement positive. Si le personnage possède des défauts, ils font partie de ses caractéristiques, et cela n'empêche nullement son entourage de l'acclamer. Déjà racontés maintes fois, les événements possèdent un sens clairement défini. Par ailleurs, le succès de la quête – ou, du moins, le triomphe de l'héroïsme – est assuré. Par sa nature même, la vie du héros est certes éphémère, mais sa légende sera immortelle. Plusieurs héros ont su marquer l'imaginaire : Gilgamesh, Achille et Ulysse. Ils incarnent tous les valeurs de leur société et sont reconnus pour leurs exploits guerriers.

---

<sup>15</sup> Velleman a fait son mémoire (1995) en montrant pourquoi *Watchmen* est une œuvre postmoderne. Di Liddo étend, dans son premier chapitre (Di Liddo, 2009; 27-62), cette analyse à l'ensemble du corpus du bédéiste.

<sup>16</sup> Le premier texte connu est d'ailleurs une épopée, celle de Gilgamesh.

À l'inverse, le héros problématique questionne/confronte le monde. Il n'y trouve pas sa place, contrairement au personnage épique où celle-ci est assurée avec le dénouement de cette histoire racontée en son honneur. Le héros problématique apparaît avec le roman<sup>17</sup> aux 19e et 20e siècles. Le héros n'est pas infailible : il se remet sans cesse en question et cherche une quête qui vaut la peine d'être menée durant une partie de sa vie. D'ailleurs, souvent aucune quête significative ne se présente. Cet ancien rôle épique est vide de sens dans le monde moderne, devenu trop vaste pour ce simple individu contemporain. Avec la perte des anciens repères héroïques, une grande désillusion s'en suit généralement. Les actions du héros problématique deviennent dès lors hautement imprévisibles, lui-même ne sachant pas nécessairement d'avance quelles actions il doit poser, y réfléchissant à l'intérieur de la narration. Ce personnage, marqué par les conflits intérieurs, mais aussi par le reste du monde, permet de critiquer activement la société. En partant de ses insatisfactions individuelles, il atteint les structures et les impératifs de la vie moderne.

Se divisant en plusieurs âges, les Comics de superhéros permettent de très bien refléter les réalités qui ont marqué le 20e siècle. Les deux premiers<sup>18</sup> sont l'âge d'or et l'âge d'argent (noms calqués sur la mythologie gréco-romaine). Cette division est très pratique puisqu'elle coïncide presque parfaitement avec celle de Lukacs. En effet, les superhéros de la première période correspondent essentiellement au héros épique, tandis que ceux de la seconde période – surtout à mesure que celle-ci progresse – ressemblent de plus en plus au héros problématique. Spiderman est déjà un pionnier du superhéros adolescent et à problèmes. Les X-men ajoutent au superhéros une dimension collective et l'historicité des personnages (avec la question des différentes générations). Ce sera cependant avec *The Dark Knight Returns* (1986) de Miller et *Watchmen* (1986-7) de Moore que les âges d'argent et de bronze atteignent son

---

<sup>17</sup> Le héros romantique semble en exposer parfaitement les caractéristiques, même si plusieurs héros réalistes y correspondent aussi très bien (par exemple, Emma Bovary).

<sup>18</sup> Ce sont non seulement les deux plus analysés, mais aussi ceux dont il y a un consensus presque absolu quant à la période, au nom et aux caractéristiques.

aboutissement. Ces œuvres sont si marquantes que tous les Comics qui suivent, pendant au moins une décennie, se positionnent face à ces deux incontournables.

L'analyse très pertinente d'Eco (d'autant plus qu'il est sans doute l'un des premiers grands théoriciens à s'être vraiment intéressé aux Comics et à avoir analysé leur structure) correspond principalement à l'âge d'or. Les superhéros des âges d'argent et de bronze sauront se réinventer, se métamorphoser et surtout dépasser la simpliste structure de leurs débuts, jusqu'à mener à ceux que produit Moore, riche de l'héritage de ses prédécesseurs.

#### 1.4 L'âge d'or (1938-56) : Superhéros et supervilains

Notre intérêt est moins de faire l'historique précis du superhéros et de sa réception dans les deux âges que de présenter leurs grandes caractéristiques, leurs impacts et leurs enjeux pour le genre du Comic de superhéros, ainsi que le contexte sociohistorique qui marque les deux époques et explique la transformation du médium par Moore.

L'âge d'or présente les premiers superhéros dans une structure assez simple (comme l'a bien démontré Eco), même si la triade qui définit le superhéroïsme sous-entend déjà certaines tensions, surtout sociales dans un premier temps (voir le paragraphe sur le vigilantisme). Les deux principaux types de superhéros font leur apparition : les supergods, superhéros au pouvoir quasi divin (par exemple, Superman), et les suprahumains, personnages poussant à leurs limites les capacités humaines (par exemple, Batman). Dans la mesure où Superman est considéré comme le premier superhéros, il influence et définit le concept<sup>19</sup> même de superhéros : « In many ways, it can be said that all subsequent comic-book superheroes are, in fact, variations on

---

<sup>19</sup> Même pour les autres superhéros, il reste généralement auréolé d'un statut unique, qui vient renforcer son caractère mythique : « Superman devient rapidement un symbole, une figure de mentor ou un *deus ex machina* complètement assumé. [...] Starman [...] reconnaît Superman comme le plus grand de tous les héros, et comme une inspiration » (Nikolavitch, 2011; 43-4).

Superman » (Knowles, 2007; 121). À cet égard, Batman, second grand superhéros, se retrouve à être une totale inversion de Superman. Outre la question des pouvoirs et du statut quasi divin de l'homme d'argent, voici une série d'oppositions<sup>20</sup> non exhaustive sur de nombreuses composantes : Jour/nuit, bleu et rouge/généralement noir, pleinement visible/ombre, justice/vengeance, humain/animal, héros populaire/héros capitaliste, héros messianique/ héros golem, etc. Superman ressemble<sup>21</sup> à Hercule (ou Samson), Batman à Ulysse (Nikolavitch, 2011; 46). Ainsi, son envers, Batman, permettra de poser des polarités dans lesquelles se placeront<sup>22</sup> presque tous les futurs nouveaux dieux et suprahumains.

Les superpouvoirs de Superman sont évidents parce qu'ils sont titanesques dans tous les champs imaginables de chaque époque. Précisons pourquoi des superhéros suprahumains comme Batman méritent parfaitement le superlatif *super*. Les pouvoirs physiques de Batman sont limités : la limite théorique du meilleur humain, qui a perfectionné ses capacités physiques et intellectuelles au maximum (Kaveney, 2008; 5), et qui peut donner l'illusion de l'invincibilité et de l'omnipotence par des techniques de prestidigitateur propre à l'imaginaire du ninja. C'est surtout par sa résolution (« une détermination proprement surhumaine » (Boucher et al., 2014; 8)) que ce superhéros est incroyable durant l'âge d'or. Le superhéros peut avoir un instant de doute, parcourir d'un regard la pièce pour bien comprendre la situation, mais cela doit le mener à la meilleure solution. Peu importe l'action qui le surprend, sa réaction doit être parfaite. Le superhéros incarne alors la force et l'assurance des É.-U.

Les Comics naissent en 1938-39, à la fin de la crise économique et peu avant l'entrée en guerre des É.-U., l'événement historique qui va marquer la fin de leur non-

---

<sup>20</sup> Les aspects qui n'étaient pas parfaitement opposés le sont devenus au fil du temps. Les personnages se sont densifiés de par leurs oppositions/similitudes avec d'autres superhéros.

<sup>21</sup> Cette ressemblance est fondamentale. Les Comics ont progressivement acquis une plus grande considération en raison des comparaisons qu'il est possible – et même aisé – de faire avec la mythologie : « Ancrer les personnages et leur univers dans une culture "classique" les légitimait » (Nikolavitch, 2011; 16).

<sup>22</sup> L'immense héritage de ces deux personnages modèles est considérable et maintenant bien visible grâce au recul : « l'époque où s'instaurent ses mythologies de manière beaucoup plus durable qu'on aurait pu le croire à l'époque » (Boucher et al., 2014; 6).

interventionnisme. C'est une période où est d'abord recherchée la stabilité (est donc problématique ce qui la menace et qui menace les grandes institutions) :

The modern superhero came to life in the midst of the Great Depression and at the dawn of the Second World War. Americans were afraid, and superheroes provided a means of comfort and escape. Superman, the first of the great superheroes, didn't fight robots or space aliens in his early adventures; he fought the villains that people were really worried about at the time : gangsters, corrupt politicians, fascists, and war profiteers. After Pearl Harbor, superheroes became the mascots of the war effort. Comic books enjoyed circulations in the millions during the war, and were essential reading material for G.I.s overseas (Knowles, 2007; 17).

Ce sont donc des héros forts (des superhéros) qui vont guider l'Amérique à une étape charnière de son histoire, au moment où elle va devenir la première superpuissance de l'Histoire moderne. Il faudra plusieurs mois aux Russes pour également obtenir l'arme atomique. Durant une brève période, les É.-U. sont les seuls à posséder une force colossale, capable de détruire une ville d'un seul coup. L'ennemi est donc ce qui menace la stabilité, mais aussi ce qui profite de l'instabilité de la crise (plutôt que d'aider la nation dans ce moment décisif).

Le rôle salvateur de beaucoup des premiers superhéros est comparé à la figure du Messie par Knowles, qui étudie l'influence mystique indissociable des superhéros :

The Messiah superhero became so wildly popular because he addressed deep-seated anxieties in American life. Fascism, corporate corruption, and organized crime had grown to such a degree by the late 1930s that they seemed both overwhelming and intractable. Superman rose from the ranks of the common man to counter these threats (Knowles, 2007; 120).

C'est en effet une personne du peuple, humble, mais possédant des pouvoirs divins. Il aide la population face aux structures vieillissantes que certains individus peu scrupuleux exploitent (les maladies du corps social sinon heureux et bien portant). La métaphore de Superman comme messie est encore plus riche : son père est un être supérieur, provenant d'un ailleurs (de l'au-delà, du ciel) et faisant d'ailleurs des apparitions (les flammes du buisson ardent deviennent ici l'hologramme des technologies supérieures extraterrestres). Le superhéros se met constamment en péril, se sacrifie pour les autres et sa mission rédemptrice. C'est le propre du héros salvateur que de devoir souffrir pour que par sa détermination les autres soient sauvés (effaçant les errances d'une part de la communauté). Avec la guerre, jamais un ennemi réel n'a

été aussi évident. Les superhéros deviennent les messies qu'attendent les soldats, véritables chairs à canon. Les Comics n'ont sans doute jamais été autant touchés par l'idéologie qu'avec Hitler comme supervilain et ses nombreux acolytes nazis que viennent frapper et combattre les superhéros américains.

D'ailleurs, leur utilisation idéologique est vaste :

Superheroes propagandized not only for the war effort, but for various governmental and nongovernmental programs—war bonds, scrap-metal and paper collection, the American Red Cross, the USO, and other patriotic pitch-in efforts. But with their mission accomplished in 1945, superhero sales began to decline, replaced by funny animals, teen humor, and the new romance comics (Knowles, 2007; 135).

La simplicité de la structure autant que du contenu s'épuise cependant. La période d'insécurité est passée, et le premier *boom* des Comics a produit énormément de déclinaisons de Superman et de Batman. Beaucoup d'entre elles étaient seulement justifiées par des objectifs mercantiles ou didactiques, peu adaptés à enrichir le jeune genre de narrations novatrices et de personnages psychologiquement riches et viables. Dans la mesure où la structure est simple, les personnages sont souvent directement responsables du succès ou de l'échec de leur histoire.

L'apparition très rapide des supervilains va permettre d'instaurer une superstructure très efficace dans un premier temps (avant l'essoufflement de 1945 où seuls les superhéros les plus marquants vont subsister) :

Supervilains are the engines of diachronic continuity. Heroes are generally obliged to defeat at least one supervilain per issue, but the events which lead up to the confrontation are normally initiated by the supervilain. The hero is in this sense passive : he is not called upon to act unless the status quo is threatened by the villain's plan (Reynolds, 1992; 50-51).

Le superhéros est donc passif, ne faisant qu'intervenir à une menace locale spatialement et temporellement. Comme il ne tue généralement pas le supervilain, le neutraliser et le mettre en prison ne l'arrête qu'un temps. Le même méchant peut ainsi commettre ses forfaits *ad vitam æternam*. Cette impunité due aux règles initiales du genre a permis de construire une quantité de superpersonnages extrêmement riches. Si le superhéros est souvent seul à cette époque (peu de superéquipes, qui seront, au contraire, très populaires durant l'âge d'argent), Batman possède déjà de nombreux opposants récurrents (c'est une des grandes forces de la série d'ailleurs, ce que les

créateurs de Spiderman comprendront aussi) dont la personnalité va assurément pouvoir évoluer avec le temps.

Comme mentionné précédemment, les supervilains possèdent deux des trois grandes caractéristiques qui définissent le superhéros : des pouvoirs incroyables, souvent même physiquement supérieurs à ceux du héros, et une identité particulière, trouble et complexe plutôt que secrète, qui en font des êtres exceptionnels. Et, même si la mission diffère assurément, un but se manifeste rapidement chez chaque personnage et va se complexifier. Sans quoi, c'est la mort narrative quasi assurée, les lecteurs étant moins cléments que leurs héros. Un personnage insignifiant ne peut réapparaître indéfiniment. Donc, si son but est, au début, de cambrioler des banques pour amasser une fortune, il lui faut, avec le temps, entreprendre des actions plus complexes, par exemple prouver sa supériorité face à un autre adversaire surpuissant. Ainsi, un des objectifs va souvent être de tuer le superhéros. Ce qui est d'abord une raison purement utilitaire (le superhéros gêne le plan) se transforme régulièrement en obsession absolue.

Pensons, par exemple, au Joker vis-à-vis de Batman : tout le personnage se définit progressivement par rapport à cette dualité. En ce sens, il est l'antihéros, opposition au héros. Chacun a son rôle à jouer : le héros doit tenter de le capturer, le vilain doit tenter de le tuer. La plupart des Comics deviendraient rapidement ennuyeux sans le couple superhéros/supervilains<sup>23</sup> : s'ensuivent les toujours plus géniales machinations du supervilain que doit contrer le bon héros, alors réveillé et, sinon, inactif. Ces joutes s'enrichissent avec le temps<sup>24</sup> : le machiavélisme du vilain augmente, le héros attendant le prochain coup. Le supervilain amplifie aussi ses différences avec son

---

<sup>23</sup> La plupart des œuvres significatives modernes du chevalier noir jouent sur cette opposition : *The Dark Knight Returns* (1986) de Miller, *The Killing Joke* (1988) de Moore, *Arkham Asylum* (1989) de Grant Morrison, *The Dark Knight* (2008) de Nolan, etc. Dans *The Dark Knight Returns*, la seule raison qui explique le calme du Joker dans sa prison est la retraite de Batman. Sa réapparition lui donne instantanément un énorme sourire, qui vient illustrer deux cases. Dans *Arkham Asylum*, il réclame le superhéros, sans quoi il menace de tuer tout le personnel de l'hôpital psychiatrique.

<sup>24</sup> À travers son analyse, Francis Ouellette, dans « Défense et illustration du Joker », trace un bel historique des crimes du personnage.

héros. Reprenons l'exemple de Batman et du Joker : essentiellement noir (ou gris et bleuâtre), avec parfois un cercle jaune entourant son emblème de chauve-souris/ visage blanc, cheveux verts, costume violet; le persona d'une chauve-souris (animal épouvanté, symbolique cruciale et conservée)/ persona du clown (personnage normalement comique, mais ici complètement travesti); histoire connue/ histoire inconnue; influence gothique (austère)/ influence foraine (populiste); ordre/ désordre (qui devient avec le temps : totalitarisme/ chaos); riche/ pauvre (quant aux moyens financiers); pauvre/ riche (quant aux moyens d'expression); intellect/ démente, etc. Dès l'âge d'or, le Joker présente des caractéristiques qui en feront un supervillain complexe et problématique. Son immense popularité montre qu'un personnage problématique est, à notre époque, généralement beaucoup plus captivant qu'un personnage épique. Cela a été rapidement compris par les bédésistes de l'âge d'argent.

### 1.5 Les âges d'argent de bronze (1957-1986) : failles et ouvertures

L'âge d'argent advient durant une période de bouleversements aux États-Unis dans laquelle surviennent de nombreuses transformations sociales : éclatement du noyau familial, remise en question des sphères hiérarchiques traditionnelles (famille, école, travail, politique), naissance de mouvements de contestation (groupes de gauche, féminisme, émeutes raciales, droits des homosexuels, etc.). Ces différents mouvements sociaux entraînent une complexification des codes sociaux traditionnels (questionnant la suprématie de l'homme blanc hétérosexuel) et de l'imaginaire de la société américaine.

C'est aussi en pleine Guerre froide que naît le deuxième âge, époque où éclatent plusieurs conflits et une anxiété générale liée à la crainte d'un imaginaire, celui de la progression du mal rouge communiste, qui se présente comme une alternative au mode de vie occidental. Le lancement du spoutnik surprend l'Amérique et crée un imaginaire du potentiel retard et de technologies secrètes dans la course vis-à-vis de

l'U.R.S.S. Une autre inquiétude majeure qui frappe l'imaginaire est celle de la bombe atomique. En effet, à la suite de l'escalade entre l'U.R.S.S. et les É.-U., les deux superpuissances ont obtenu suffisamment de bombes pour pouvoir détruire plusieurs fois la Terre, une première dans l'Histoire mondiale. Ces tensions sont cristallisées dans le monde du Comic. Celui-ci se complexifie et illustre les troubles identitaires et sociaux de cette époque dans laquelle les opinions divergent. À partir de cette époque surtout, la vitesse à laquelle le monde progresse s'accélère considérablement. Le monde devient plus vaste grâce aux nouvelles technologies, mais aussi aux nouveaux discours sociaux, politiques et écologiques qui tiennent davantage compte de la globalité du monde. Ce nouveau regard peut évidemment provoquer des bouleversements, voire un climat de peur, face aux constantes nouveautés et mutations. Cela dit, c'est le propre des (super)héros de pouvoir/devoir s'adapter aux situations les plus complexes.

L'âge d'or représente la période d'enfance du Comic de superhéros avec ses bons et ses mauvais côtés : établissement du genre, pureté, potentiel latent, simplicité, manichéisme<sup>25</sup>, « structure narrative efficace, très facilement accessible,[...] rôles dramatiques bien définis » (Nikolavitch, 2011; 19). Les âges d'argent et de bronze correspondent alors à son adolescence, ce qui explique tous ses bouleversements. Les transformations auront principalement deux types d'impacts chez les personnages, l'un assurément négatif, l'autre beaucoup plus positif. Les superhéros subissent maintenant le lourd poids d'un thème très important : la responsabilité<sup>26</sup>. On appelle les personnages de cette période les « superhéros à problèmes » parce que ceux-ci

---

<sup>25</sup> La présence d'adversaires récurrents semble en effet longtemps indissociable du genre : « Pas de héros sans grand méchant. Cela, forcément, a une influence sur la structure des récits, et finit par les teinter d'un manichéisme dont ils ont parfois du mal à sortir » (Nikolavitch, 2011; 55).

<sup>26</sup> Morrison exprime très bien l'aspect négatif de leur quête, qui les rattrape bien vite : « From now on, having superpowers would come at the very least with great responsibility and, at worst, would be regarded as a horrific curse » (Morrison, p.89). Un des meilleurs exemples est le trauma de Peter Parker/ Spiderman, entourant la mort de son oncle, figure paternelle et morale par excellence. Le héros voit son oncle tué par le criminel qu'il aurait pu arrêter. Si son pouvoir bien utilisé peut sauver des vies, son inaction ou sa maladresse peut provoquer des morts (celle de son oncle lui permet au moins d'apprendre cette leçon).

sont pris dans leur vie quotidienne avec tous les ennuis qui peuvent survenir à l'adolescence. Les questionnements liés à l'origine, au sexe et à l'avenir sont bien sûr fréquents. Les remises en question<sup>27</sup> le sont aussi (que ce soit de leur rôle, du travail accompli, de leur utilité). Les difficultés interpersonnelles sont maintenant courantes : de l'altercation au conflit avec le mentor, d'éventuels partenaires ou d'autres élèves, sans parler des supervilains. De plus, ces superhéros, principalement créés par la maison d'édition Marvel (en comparaison avec ceux de DC, qui ont marqué l'âge d'or), ont maintenant besoin de motivations : « The Golden Age mystery men fought crime because that was what you did. [...] In the Marvel universe, heroes need reasons, motivations » (Morrison, 2011; 97).

Le protagoniste remet sans cesse son rôle en question, mais c'est généralement pour revenir plus fort dans les situations de crise, sans incertitude sur sa mission, ce qui renforce son identité et ses pouvoirs. Ainsi, les superpouvoirs ne sont pas que physiques et intellectuels : ils incluent la force morale (à partir du moment où le superhéros a sa mission). Malgré les doutes qui sont propres aux âges d'argent et de bronze, l'assentiment du lecteur est assuré à la fin. La présentation du choix fait disparaître les dernières réticences du lecteur : la prise de décision convainc d'elle-même. Ce choix peut être difficile et douloureux, mais c'est le bon, et le lecteur est content que le superhéros ait résolu la situation tendue en prenant le bon choix. Cela dit, Spiderman et surtout les X-men vont instaurer plusieurs situations où les dilemmes sont déchirants<sup>28</sup>. Les thématiques portent directement sur le caractère

---

<sup>27</sup> Di Liddo mentionne leurs troubles (« anxieties and moments of crisis » (Di Liddo, 2009; 47)), indiquant qu'en ce sens, les justiciers mooriens n'ont rien inventé.

<sup>28</sup> Un personnage comme Jean Grey possède le pouvoir de sauver l'univers et donc aussi celui de le détruire. Lorsqu'elle devient Phénix noir, parce qu'elle a été envoutée par un respectable club sataniste, elle perd complètement son amour naturel pour la vie et se lance, au contraire, dans une quête de dévastation, piégée dans un complet dédoublement inversé. Elle va alors provoquer la destruction complète d'un système solaire, commettant un terrible génocide, détruisant d'un coup cinq milliards d'individus, soit approximativement le nombre d'habitants de la Terre (destruction potentielle et symbolique de la planète bleue). Arrivant au constat qu'elle pourrait recommencer, elle choisit de se suicider pour éviter de perdre à nouveau le contrôle de ses immenses pouvoirs, devant assumer pleinement la responsabilité de ses pouvoirs.

problématique de leurs pouvoirs. Elles vont paver la voie aux œuvres de Moore, qui va savoir cristalliser les grandes questions et les grandes tensions du vigilantisme.

Sans doute en raison de ces remises en question, il s'agit également de « l'âge des possibles<sup>29</sup> ». Les transformations ne sont pas que des objets d'angoisse. Elles peuvent être de nouvelles possibilités (pour le héros, mais aussi le médium), comme l'explique Nikolavitch : « Chez Stan Lee, Jack Kirby ou Steve Ditko, [...] [o]n est encore dans le règne de l'évasion pure, avec des structures narratives simples et des personnages non encore abîmés par des relectures successives, contradictoires ou redondantes » (Nikolavitch, 2011; 12-13). Alors que la fonction des premiers gardiens leur demande de consolider leur microsociété mythique, les nouveaux surfent sur la vague du changement qui ne cesse d'affecter leur mode de vie et de les amener toujours plus loin (par exemple, avec la présence d'un extraterrestre qui dévore planète après planète). Ces nouveaux mondes peuvent être explorés/exploités, enrichissant le héros de nouveaux pouvoirs et d'expériences<sup>30</sup>. En plus de se déplacer dans l'espace (rendant les possibilités graphiques bien plus considérables), les superhéros évoluent dans le temps. Une évolution psychologique et des péripéties commencent à influencer les personnages et à leur construire une historicité au fil des parutions.

Ceux-ci commencent aussi à vivre des *flashbacks*<sup>31</sup> (les replongeant dans leur passé, qui va expliquer leurs réactions présentes). Le voyage dans le temps permet aussi de densifier les intrigues<sup>32</sup>. Cette dimension temporelle enrichit la narration. Elle permet

---

<sup>29</sup> Cette expression est empruntée au Pop-en-stock Podcast sur Miracleman : <http://popenstock.ca/podcast/1%C3%A9ternel-retour-de-miracleman>

<sup>30</sup> Le *Dark Phoenix's saga* (1980) montre l'étendue des civilisations que le Phénix noir pourrait annihiler (rappelons qu'il a déjà détruit un système solaire). Le gouvernement galactique se regroupe devant le danger que représente cet adversaire. Il connaît par ailleurs les superhéros et leur est redevable de l'avoir aidé par le passé.

<sup>31</sup> Après la mort de Jean Grey, le numéro *X-Men # 138 : "Elegy"* (1981) présente son enterrement avec les différents mutants qui y assistent et se rappellent l'héroïne (scène qui préfigure déjà l'enterrement du Comédien dans *Watchmen*, nous y reviendrons). S'en suit une récapitulation complète des événements qui ont marqué le groupe de Xavier, qui montre bien la sérialité ouverte de la série et les sagas/épreuves de plus en plus impressionnantes qu'ils ont traversées pendant que les différents mutants se rapprochaient (notamment la formation du couple de Cyclope et de Grey).

<sup>32</sup> Par exemple, la saga de *Days of future past* (1981), dont le film vient d'être adapté, présente un futur dystopique que Pryde (Wolverine dans le film) tente de changer par un voyage temporel. Les X-men

aussi de retourner travailler la psychologie de certains personnages simplement trop basiques pour les âges d'argent et de bronze (motivation primaire, personnage caricatural ou trop parfait, absence de nuances). Elle sort également les Comics de la structure clairement archaïque et simpliste, maintenant que le lectorat a vieilli. Et, tandis que le superhéros parcourt le labyrinthe des cités urbaines contemporaines, tandis qu'il erre dans les couloirs du temps, c'est surtout lui-même qu'il doit (re)trouver. Il s'agit d'un soi-même en constante mutation, qui est le reflet amplifié de l'adolescent qui le lit et d'un monde qui est lui aussi en constant changement. Ce contexte permet de repenser le monde dans des élans d'enthousiasme.

Ces quantités de mondes possibles et l'imagination extraordinaire qui les caractérise sont sans doute renforcées par le mouvement psychédélique et hippie. D'ailleurs, Alan Moore fait un hommage à cette période, qui l'a assurément grandement influencé (pensons aux créateurs géniaux comme Stan Lee et Jack Kirby), dans le second tome de sa série *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century*. La richesse des possibilités graphiques est directement associée à la consommation de psychotropes et à l'énergie de contestation et de changement emblématique de l'époque hippie (2011, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 2, 1969*; 50-1). L'imaginaire de la science-fiction contribue aussi à enrichir les trames sinueuses des Comics.

Parmi les sept caractéristiques que Reynolds donne à propos des Comics de superhéros, l'importance de la science/magie nous intéresse particulièrement :

Science is treated as a special form of magic, capable of both good and evil. Scientific concepts and terms are introduced freely into plots and used to create atmosphere and add background detail to artwork - but science itself is at most only superficially plausible, often less so, and the prevailing mood is mystical rather than rational (Reynolds, 1992; 16).

Reynolds indique l'omniprésence de pouvoirs magiques (Superman vole) à l'aide d'explications apparemment scientifiques (c'est parce que c'est un extraterrestre, il a une force démentielle qui lui permet de s'affranchir de la gravité terrestre, un peu comme l'avion). L'explication peut, certes, satisfaire un enfant, mais nul besoin d'être

---

du passé doivent empêcher Mystique de tuer Senator Robert Kelly, responsable d'une campagne contre les mutants et dont la mort va dynamiser la haine et la peur envers eux.

un spécialiste en physique pour trouver le raisonnement un peu simpliste une fois qu'on a un peu vieilli. Ainsi seront justifiés des centaines de pouvoirs des plus extraordinaires et des plus invraisemblables, presque toujours avec cette illusion de science.

Déjà sous-jacent dans l'âge d'or, le phénomène explose littéralement durant les âges d'argent et de bronze. Les personnages sont victimes de mutations, d'accidents nucléaires, d'explosions de vaisseaux spatiaux, d'araignées radioactives. Comme le souligne Knowles (2007; 140), si une araignée radioactive vous mord, il est effectivement très probable que, comme Peter Parker, vous vous sentiez fort mal. Par contre, il est absolument improbable de vous réveiller avec les pouvoirs d'une araignée (il est beaucoup plus probable que vous ne vous réveilliez simplement pas). Pourtant, le contexte scientifique est là : un étudiant passionné par les sciences, la visite dans le laboratoire, les scientifiques contrôlant l'accès, la nouveauté technologique potentiellement dangereuse, supposément contrôlée, qui transforme magiquement le héros et lui donne ses pouvoirs. Il obtient ainsi une force incroyable, de superréflexes, la faculté de coller aux murs et même de sauter d'immeuble en immeuble à l'aide de toiles<sup>33</sup>.

Ce schéma est assez semblable pour la plupart des héros de la science, même s'il va progressivement muter (et, de fait, il y aura un passage de la thématique de la radiation à la mutation). Les derniers progrès scientifiques et les potentielles boîtes de Pandore qu'ils ouvrent influencent directement les Comics et la force des superhéros :

The science-hero archetype tapped into the zeitgeist of the atomic age and the rapidly approaching space age. It spoke to the phobias and aspirations of its time, presenting a clean, tidy, and communitarian image of American society. The Science Heroes upheld the common civic assumptions of a strong, centralized federal government and a prosperous middle class. Where the heroes of the 1940s played into liberal Rooseveltian idealism by making villains of greedy corporate executives, the new science heroes were proud servants of the military-industrial complex (Knowles, 2007; 137-8).

Même si ces superhéros pointent les tensions sociales, politiques et scientifiques, ils se positionnent encore de façon favorable vis-à-vis de ce qui fait la force des É.-U. :

---

<sup>33</sup> Dans certaines versions, ce sera lui qui concevra des cartouches pour lancer des toiles sous son habit, de façon à augmenter l'illusion de réel.

l'usage des technologies scientifiques, l'image médiatique, la responsabilité, le positionnement sur un plus grand échiquier, le repérage des nouveaux pouvoirs émergeant, l'idéal du *melting-pot*. C'est ce regard qui va radicalement changer dans le corpus moorien, en particulier avec une œuvre comme *Watchmen*.

## CHAPITRE II

### L'ILLUSION DE SUPERHÉROÏSME. LA MYSTIFICATION ET L'IMAGINAIRE DE LA FIN DU JUSTICIER MOORIEN

#### 2.1 Complexité et diversité de l'ambiguïté

Ce deuxième chapitre va observer la montée du justicier moorien. Nous verrons comment son développement est fondé sur l'illusion de superhéroïsme, basée sur la mystification et l'imaginaire de la fin.

*Watchmen* (1986-7) est une œuvre monumentale<sup>34</sup>, notamment en raison de ses six protagonistes qui, à défaut de former un groupe éponyme à la manière des X-men, se croisent à de multiples reprises dans le récit. Le *travelling* de la première page de la BD est emblématique de l'un des processus au cœur de toute l'œuvre moorienne : partir de l'histoire particulière des personnages pour s'intéresser au portrait général de l'héroïsme et du vigilantisme (Morrison, 2011; 202). Comme l'explique Millidge, biographe de Moore, leur nature profondément humaine et vraisemblable les rend certainement problématiques, mais aussi, on l'oublie souvent, touchants :

Chacun des protagonistes représente une interprétation tordue d'un super-héros archétypal<sup>35</sup> particulier. Ensemble, ils forment un groupe à l'éthique douteuse, cynique et dysfonctionnel. Leur comportement est véritablement humain et non fondé sur une tangible responsabilité envers la société. Malgré leurs sérieux défauts, chaque personnage parvient à s'attacher la sympathie du lecteur à un moment ou un autre (Millidge, 2011; 125).

---

<sup>34</sup> Pour exprimer l'importance de *Watchmen*, Di Liddo a recours à la comparaison de Klock :

« With a convincing comparison, Klock quotes a sentence by Alfred North Whitehead according to which the whole of the European philosophical tradition is made of footnotes to Plato's thought, and claims that in the same way, the superhero comic narrative of the last two decades are a row of annotations to Moore and Miller's work » (Di Liddo, 2009; 54-5).

<sup>35</sup> Il est commun que les groupes renforcent l'aspect archétypal de leurs différents membres par un jeu d'oppositions : « Et ses membres [ceux de la Justice League of America], quand ils se réunissent, se comportent de façon beaucoup plus archétypale que lorsqu'ils sont en solo. [...] le titre "de groupe" va se focaliser sur la dynamique du groupe lui-même » (Nikolavitch, 2011; 44).

Chaque justicier possède la complexité des plus célèbres héros de roman et sa propre historicité. Deux chapitres sont d'ailleurs attribués à chacun : le premier montrant son présent, le second racontant son passé, dont le style, la narration, la temporalité et la spatialité varient pour chaque justicier. Précisons également qu'il y a deux générations bien définies de *vigilantes* dans *Watchmen*.

Au début du récit, le Comédien/Blake est le seul justicier de la première génération encore actif. Le récit s'ouvre avec sa mort et le début de l'enquête du Rorschach pour découvrir son meurtrier (2012, *Watchmen*; 9-12). Le deuxième chapitre expose l'énorme influence du personnage sur les autres protagonistes, majoritairement présents à son enterrement. Ce héros patriotique, rappelant Capitain America par son costume et sa participation à l'effort de guerre américain, est couplé avec les caractéristiques d'un antihéros non moins connu, soit Wolverine. En effet, les deux personnages ont en commun le pragmatisme, la hargne, le cynisme, le charisme, l'esprit de contestation et un emblématique gros cigare perpétuellement accroché à leurs lèvres. Le Comédien devient ainsi presque l'envers de Capitain America, cette ancienne figure aimable, posée et patriotique. Le Comédien bénéficie ainsi de caractéristiques des âges d'argent et de bronze, rendant le personnage beaucoup plus problématique et réaliste. Il est en outre radicalisé par l'absolue immoralité de ses actions. Dans sa jeunesse, il tente de violer une autre justicière (2012, *Watchmen*; 44), brûle des enfants au napalm (2012, *Watchmen*; 125) et tire sur son amante vietnamienne, enceinte de lui (2012, *Watchmen*; 52-53). Il est néanmoins anéanti en découvrant par accident la démence du plan d'Ozymandias, justicier pourtant foncièrement humaniste :

J'veux dire : j'ai fait du mal. J'ai fait du mal à des **femmes**./ J'ai flingué des **mômes** ! en **Indo**.../ Mais jamais j'ai rien fait comme, comme.../ Oh, Sainte Mère. Oh, **pardon**./ Pardon, pardon, pardon.../ J'veux dire : qu'est-ce qu'y a de **drôle** ? Merde, qu'est-ce qu'y a ? Je **saisis** pas, 'faut **m'expliquer**.../ 'Faut qu'on **m'explique** ça (2012, *Watchmen*; 60-61).

Ozymandias/Adrian est profondément différent du Comédien. Pourtant, c'est sans conteste le personnage qui l'a le plus largement inspiré. Adrian rappelle davantage

Batman<sup>36</sup> avec ses capacités physiques et mentales poussées à l'extrême, l'œil attentif aux discours médiatiques, son énorme empire financier qui domine la ville, son impressionnant pouvoir de dissimulation et la radicalité de ses actions pour défendre son ordre du monde. Et, à partir du moment où le Comédien va lui faire réaliser la futilité de son rôle (2012, *Watchmen*; 49), il se doit d'assumer, comme Batman le fait à l'occasion<sup>37</sup>, le sombre rôle de vilain, même si pour accepter cela, il faut se *damner*, comme le remarque le Hibou II en découvrant les enjeux de la machination d'Adrian : « Comment... ? Comment des humains peuvent-ils prendre de telles décisions ? Nous serons damnés si nous ne parlons pas, la Terre sera damnée si nous le faisons.../ OK./ Je marche, nous ne dirons rien » (2012, *Watchmen*; 398).

L'objectif d'Adrian est simple : dépasser les actions héroïques normales d'un vigilantisme vieillissant pour arriver à mettre un terme à la guerre froide et à l'imaginaire de la fin qui en découle. La menace d'un conflit nucléaire plane effectivement durant toute l'œuvre. Seulement, pour pouvoir arrêter cette menace potentielle, il décide de sacrifier la moitié des habitants de NYC en détournant l'attention internationale avec un immense extraterrestre. Il est prêt à tout pour devenir le sauveur et le guide de l'humanité dans un projet qui se situe à mi-chemin entre l'altruisme et le narcissisme. La réussite de son plan constitue le dénouement de l'œuvre et produit un enchaînement de tableaux suggérant toute l'horreur de l'Apocalypse à travers une narration insistant sur la *tabularité* du médium (plutôt que sur sa *linéarité*<sup>38</sup>). L'horreur que le dénouement produit ébranle le lecteur et les autres protagonistes (2012, *Watchmen*; 379-386).

---

<sup>36</sup> En l'opposant à Superman, Nikolavitch parvient à parfaitement identifier l'aspect crépusculaire du chevalier noir : « le calculateur froid, l'ourdisseur de pièges qui avance dans l'ombre » (Nikolavitch, 2011; 46).

<sup>37</sup> Voir notamment la scène finale de *The Dark Knight* (2008) de Nolan : « Parce qu'il est le héros que Gotham mérite. Mais pas encore celui qu'il lui faut. Alors on le traque. Car il encaisse. Car ce n'est pas un héros. C'est un gardien silencieux. Un protecteur vigilant. Un chevalier noir ».

<sup>38</sup> Dans *Lire la bande dessinée* (1998), Peeters explique deux types de lecture à l'œuvre dans ce médium : « la bande dessinée doit donc jouer de deux paramètres très différents : la *linéarité* de la succession des cases – induite par le découpage – et la *tabularité* de la planche – suscitée par la mise en pages » (Peeters, 1998; 49).

Ozymandias est le plus intéressant des justiciers pour le bien de notre analyse, en raison de son immense projet, mais aussi dans la mesure où il est très difficile de simplement le poser comme (super)héros ou (super)vilain (puisque cette évaluation manichéenne éliminerait la complexité de ses actes). Dans le classement des meilleurs supervilains de l'histoire du Comic établi par le site Web IGN, cette ambiguïté est d'ailleurs exprimée ainsi : « The fact that he himself, and perhaps many reading this, would argue he's not even a villain in the first place makes him all the more fascinating<sup>39</sup> ». L'ambiguïté dépend effectivement beaucoup de la lecture effectuée. C'est sans doute une différence fondamentale par rapport à la plupart des superhéros à problèmes des âges d'argent et de bronze. Plutôt que de faire la lecture d'une remise en question, le lecteur remet lui-même en question le caractère intrinsèque du protagoniste. Avec des œuvres comme *Watchmen*, « le genre va subir une mutation, et volontiers s'interroger sur sa nature et son passé » (Nikolavitch, 2011; 14). Les justiciers atteignent pleinement leur maturité ainsi que le caractère problématique qu'idéalise Lukàcs.

La trouble dualité d'un personnage justicier/vilain, qui se pose toujours, dans le corpus moorien, comme philosophe et critique redoutable de notre temps (Adrian, V, sir Gull, le Joker, etc.), lui permet, tôt ou tard, de diagnostiquer les deux phases qui l'attendent. Comme Camus revisite Caligula, cet empereur sadique et cruel, pour le transformer en pédagogue existentialiste dans l'œuvre éponyme, Moore déconstruit (« vigorous re-elaboration ») de nombreux mythes (Di Liddo, 2009; 35) : ceux de l'Éventreur, de l'ancien superhéros devenu supervilain, du terroriste révolutionnaire, du fantôme de l'opéra, de Prométhée et du monstre de Frankenstein (lui-même Prométhée moderne, par son sous-titre), etc. Moore densifie assurément ses personnages, leur donnant une véritable histoire et présentant leur genèse. À l'encontre du manichéisme caractéristique d'une grande partie de la production de

---

<sup>39</sup> <http://www.ign.com/top/comic-book-villains/21.html>

récits de super-héros, ceux-ci deviennent des figures éminemment problématiques, présentant un héroïsme faillible et noir, reflet de leur société en pleine mutation.

Contribuant à produire ce caractère problématique, deux constantes temporelles sont présentes de manière récurrente chez ces personnages et dans les œuvres de Moore. D'une part, la distanciation par rapport aux événements que rend possible le passage du temps permet d'éviter l'enthousiasme du *momentum* en sautant trop vite aux conclusions d'une fin heureuse. En effet, la victoire est généralement célébrée trop tôt, le concept même de fin étant souvent habilement questionné. La distanciation permet de distiller « l'éternel du transitoire » (Baudelaire, 2010; 21) d'effets de mode, notamment celle des masques et des pseudo actions héroïques. À travers le passage du temps, il est possible de voir comment les personnages marquent leur époque (au sens historique du terme). L'inverse est également vrai : comment sont-ils marqués par lui ? Bien sûr, l'époque influence la vision du monde et les comportements en découlant, mais les justiciers ont aussi presque tous de la difficulté à bien vieillir en raison de la dureté du monde qui les environne. Ce dernier se radicalise et devient peu à peu incompréhensible pour eux. Les protagonistes vieillissants sont alors bien loin de l'enthousiasme de leurs premiers moments héroïques.

D'autre part, l'impact de la transformation du monde et de sa problématisation est déterminant. Parce que le monde change, les justiciers doivent continuellement se repositionner dans le cadre de leur époque. Leur réflexion et le choix de l'attitude à adopter les mènent généralement à l'imaginaire de la fin. Chaque justicier doit trouver de quelle manière y faire face, se définissant dans sa posture et les actions qu'il entreprend pour transformer ou non le monde. Le Comédien affiche le joyeux cynisme de la grande désillusion : face au monde en cours de destruction, il adopte une attitude d'indifférence, voire de sadisme, motivée par le fatalisme. Lorsqu'Adrian indique « que l'Amérique doit **résoudre** certains **problèmes** », le Comédien acquiesce : « Exact. Et il faut être **con** pour croire qu'ils sont à la **taille** d'une bande de clowns comme **vous** » (2012, *Watchmen*; 48). Adrian présente l'attitude contraire : la

folie des grandeurs va lui faire entreprendre un tour de prestidigitateur en tentant de porter l'attention mondiale sur un faux ennemi commun et universel (la menace extraterrestre) plutôt que de laisser se poursuivre une escalade militaire dont l'issue ne saurait être autre que fatale pour les deux camps. L'imaginaire de la fin provoque ces deux réactions fort différentes vis-à-vis du même événement bouleversant. Leurs réactions s'expliquent aussi en grande partie en fonction du stade auquel le justicier est rendu dans son cheminement héroïque.

Découlant de ces constantes, deux grands mouvements sont observables dans la vie des justicier mooriens.

Le premier mouvement est essentiellement positif. Il s'agit de la pente ascendante du protagoniste. Peu à peu, ses forces deviennent entièrement dirigées vers son projet, action héroïque de grande envergure qui possède toujours une part d'égoïsme (le justicier se définissant au moins par son action) et d'altruisme (le but du projet étant d'aider la population ou à tout le moins le gouvernement). Ce premier mouvement apparaît déjà chez certains justiciers de l'âge d'argent, tels Xavier ou Magnéto. Chez nos justiciers, l'action héroïque se réalise surtout grâce à la recherche de signes de l'imaginaire de la fin et au maintien des illusions entourant le projet. Le personnage doit œuvrer longuement dans l'ombre, son projet étant bien trop trouble pour avoir l'assentiment de toute la population, voire même celui de sa petite communauté exceptionnelle.

Survient ensuite la pente descendante. Le projet est accompli, et son impact immédiat est passé. Le justicier sait qu'il se dirige à présent vers sa mort prochaine. Celle-ci n'a plus rien d'héroïque : elle tache plutôt la case et se répand (ce qu'illustre *Watchmen* à travers cette icône de la goutte de sang du Comédien, sans cesse réitérée – nous y reviendrons). Avant d'en arriver là, le justicier passe à travers le long et impitoyable couloir du vieillissement, lui qui *a été* extraordinaire, mais que ceux de la prochaine génération dépassent inévitablement.

Dans l'une des plus récentes œuvres de Moore, *Nemo : Cœur de glace* (2013), un passage du journal de la fille du fameux capitaine introduit dans les romans de Jules

Verne cristallise merveilleusement bien ce recul propre aux héros mooriens : « Si d'autres ont tiré les traîneaux, sept ont péri à cause de mon caprice et je devrai trainer ce poids seule » (2013, *Nemo : Cœur de glace*; 52). Plusieurs de ses hommes l'ont aidée à accomplir son projet : l'exploration de l'Antarctique, expédition que même son légendaire père n'avait pu mener à terme. En raison de la mort de plusieurs membres de son brillant équipage, son rêve de gloire et de dépassement semble davantage avoir été entrepris pour surmonter l'ennui de sa toute-puissance maritime. Il devient dès lors le *caprice* d'une jeune fille gâtée par les capacités de l'invincible jouet technologique de son père.

Toutes les aventures de la *Ligue*, qu'il s'agisse de l'originale (2001-2003) ou de celle de ses descendants (2007; 2009-2012; 2013- ), explorent l'imaginaire d'une période donnée et les figures marquantes qui s'y rattachent. Si l'œuvre peut paraître plus légère que *Watchmen* ou *From Hell* (1991-6), l'intertextualité y est omniprésente, comme le souligne Moore : « C'est comme une course à la culture un peu étourdissante, parce que dans le monde de la Ligue, on ne parle pas de ce que le monde était précisément [par exemple] en 1910, on parle de ce que le monde de la fiction était en 1910 » (Millidge, 2011; 219). Moore évoque la richesse des résonances possibles de son tressage de l'imaginaire dans le Londres victorien : « Je me suis rendu compte à quel point je m'amusais quand, dans le premier épisode, j'ai pris conscience que Mister Hyde assassinait la Nana d'Émile Zola dans la rue Morgue » (Millidge, 2011; 212). Moore a très bien compris que plusieurs personnages de la culture populaire et du roman-feuilleton correspondaient aux premiers « prodromes<sup>40</sup> de superhéros » (Boucher et al., 2014; 10).

On retrouve également les deux grandes phases mooriennes dans *Nemo : Cœur de glace* : la narration de cette BD passe en effet du récit d'aventures à la Jules Verne au délire angoissant digne de l'univers de Lovecraft. La première partie expose

---

<sup>40</sup> La définition des superhéros de *Mythologie du superhéros* (voire la première partie) inclut parfaitement, par exemple, l'homme invisible de H. G. Wells et Mr. Hyde de Stevenson (que reprend d'ailleurs Moore dans sa première *Ligue*) (Boucher et al., 2014; 8).

merveilleusement la phase ascendante, présentant l'enthousiasme des personnages par le caractère épique de leur mission dans d'éblouissantes mises en page. Des plans d'ensemble rendent compte des nombreux détails de paysages grandioses aux couleurs prononcées (2013; 8-9, 16-17, 22, 38). Les escarmouches contre les adversaires de l'équipage de Némó rendent en outre l'entreprise parsemée d'affrontements explosifs (2013; 8-9, 20-21, 26-27).

Ensuite apparaît la seconde phase caractéristique des œuvres du maître du fantastique/horreur, soit la pente descendante, à travers une mise en page dont le rythme accéléré par la désolation de l'entreprise et l'amnésie qui gagne les personnages. Leurs dialogues sont parsemés de formulations appartenant au champ lexical de la folie : « **perturbation** », « **désorientée** » (2013; 32), « déjà-vu » (2013; 33), « me rappelle pas » (2013; 35), « On dirait un **cauchemar** que l'on ne cesse d'oublier. J-je suis encore **terrifiée** sans savoir pourquoi » (2013; 37), « Hallucinés » (2013; 38). La mise en page permet de bien faire ressentir au lecteur l'amnésie des personnages : il semble en effet manquer des cases, chaque transition pouvant désorienter le lecteur (2013; 32-36). Pour accentuer ce phénomène, l'alternance jour/nuit se détracte, et certains dialogues sont entièrement répétés : « La perturbation dont je parlais affecte nos esprits » (2013; 32, 37), « Mais que voulait-elle dire par "ce n'est pas un pingouin" ? » (2013; 32, 37). Des *splash pages* permettent de bien montrer les menaces, qui demeurent paradoxalement toujours aussi mystérieuses et inquiétantes. La narration commence à basculer dans cette folie à partir du moment où les personnages dépassent un immense gouffre (2013; 24-25) qui métaphorise leur propre chute et la confusion qui en résulte. On passe d'un monde que l'on veut entièrement explorer et contrôler à un autre dans lequel s'ouvre la faille immense de l'inconnu qui fauche les personnages et révèle l'impossibilité même de maîtriser complètement l'univers. La deuxième phase balaye les grands projets de la première

et montre l'illusion de la quête de pouvoir qu'entraîne un imaginaire de la fin<sup>41</sup>. Devant ces éventuels constats négatifs de la réalité, certains justiciers choisissent d'adopter un comportement plus ambigu de manière à se donner l'éthos approprié à leurs objectifs pour ainsi contribuer à l'heureux dénouement de leur rôle (pendant un certain temps du moins).

## 2.2 Metteur en scène et histoire mythifiante

Certains personnages deviennent les metteurs en scène de leur propre histoire. V et le Joker sont deux exemples de personnages que l'on découvre à travers des récits inventés que ceux-ci réécrivent sciemment<sup>42</sup>. Ils utilisent le truchement de la fiction, déjouant en quelque sorte le passage du temps et leur historicité. Leur vraie histoire demeure généralement cachée dans l'ombre, absente ou lacunaire. Dans l'histoire inventée, tout est significatif. Il y a ainsi une coïncidence évidente entre les événements qui marquent leur vie et leur fin (au sens d'essence de l'existence). Les deux personnages deviennent dès lors des pages blanches sur lesquelles on additionne les signes pour tracer le devenir du personnage actuel. Ils façonnent eux-mêmes leur genèse et leur passé par les artifices de la fiction afin de faire correspondre leur récit de vie à leur intentionnalité.

Ces personnages qui composent eux-mêmes leurs récits personnels se construisent suivant la même logique que l'imaginaire de la fin. C'est en effet le propre de celui-ci que d'ajouter des signes pour identifier le devenir et les frontières d'un monde en mutation. Les personnages bouleversent en parallèle leur identité et leur monde avec

---

<sup>41</sup> Avec cette idée propre au positivisme d'un monde complètement domestiqué par les progrès techniques et de la fin de tous phénomènes naturels inconnus.

<sup>42</sup> Dans *The Killing Joke*, il s'agit de pratiquement l'ensemble de l'œuvre (1988, *The Killing Joke*; 10-35). Dans *V pour Vendetta*, il s'agit plutôt d'allusions parsemées dans l'ensemble de l'œuvre. Lorsque Evey lui demande qui il est, V lui répond « [m]oi ? Je suis le roi du vingtième siècle, le croquemitaine, le vilain/ ... la honte de la famille » (2012, *V pour Vendetta*; 12). À la fin du premier acte, un petit carnet semble raconter une partie de son histoire et de sa genèse de *vigilante*. Toutefois, la véracité ou l'exactitude de ces faits est mise en doute par Nez (2012, *V pour Vendetta*; 96-103).

le masque de l'illusion. Ce caractère mystificateur de leur démarche est essentiel pour constituer l'apparence d'un (anti)héroïsme fort, mythique et nécessaire et pour négocier avec les conséquences de la fin annoncée. Analysons les deux récits mythifiant/mystifiant de personnages qui se présentent apparemment de manière plus classique que ceux du Comédien ou d'Ozymandias.

Le Joker, dans *The Killing Joke* (1988), raconte un merveilleux récit de ses origines à Batman et au lecteur (1988, *The Killing Joke*; 10-35). Cependant, le récit est par bien des aspects *trop* parfait. Il explique ce qui constituerait sa genèse : chaque détail pouvant être rapporté à l'idée du personnage que nous connaissons, traçant ou justifiant les caractéristiques du futur psychopathe, conscient du côté cynique de la vie, de son comportement fondamentalement aléatoire et chaotique : « to reflect upon **life**, and all its random **injustice** » (1988, *The Killing Joke*; 31). L'homme qui deviendrait le Joker est entre autres un humoriste raté, nerveux et torturé, dont la femme enceinte meurt dans un accident improbable : « It was a **million to one accident** ! » (1988, *The Killing Joke*; 26). La mort de sa femme l'amène à accepter de commettre un vol avec deux malfrats dans une fabrique de cartes à jouer (« playing card company » (1988, *The Killing Joke*; 18)). Ce crime tourne mal, et, en voulant échapper à Batman, le futur Joker chute accidentellement dans une cuve d'acide (1988, *The Killing Joke*; 34). L'histoire se discrédite d'elle-même lors de sa conclusion sur les aléas de la vie, puisqu'il est très peu vraisemblable que tous les événements aient été aussi annonceurs du futur Joker. Il est bien plus vraisemblable que le Joker l'ait composée et qu'il pourrait en composer d'autres à loisir<sup>43</sup>. Dans cette logique fabulatrice, le récit devient une critique formulée envers un lecteur moyen *trop* crédule, qui pourrait croire cette fable et observer nécessairement du sens là où il n'y en a que très rarement.

---

<sup>43</sup> Ce que suggère d'ailleurs l'image d'une édition spéciale de *The Killing Joke*.



Figure 2.1 : Les étonnantes capacités fabulatrices du Joker. Source : <http://popenstock.ca/dossier/article/defense-et-illustration-du-joker>

C'est aussi une valorisation du Joker, personnage bien lucide, qui a développé un regard plus pénétrant sur le monde que la plupart de ses contemporains. Le Joker prend ainsi le contrôle narratif de l'histoire que nous lisons, étend son pouvoir et, davantage que Batman, c'est au final le lecteur qui est testé. Et, ironiquement, ce récit est relaté alors même que Batman approche le Joker afin de lui parler (« I came to talk » (1988, *The Killing Joke*; 7). Au terme du récit, Batman et le Joker sont réunis dans une hilarité complète, rapprochant ces deux personnages afin de mettre en relief leur similitude en dépit des aspects qui les opposent diamétralement. L'un représente le chaos, l'autre l'ordre, et le chaos l'emporte momentanément de par le rire du justicier. Millidge indique que « Moore explicite la symbiose entre Batman et le Joker », « les définissant clairement comme "les deux faces de la même pièce" » (Millidge, 2011; 137). Malgré les victoires répétées du chevalier noir, sur la quantité d'aventures qui l'opposent au clown psychopathe, combien y a-t-il déjà eu de victimes ayant péri aux mains du Joker et combien mourront encore ? En observant la situation avec le poids du passage du temps, on en déduit que Batman, tant et aussi longtemps qu'il n'éliminera pas définitivement son adversaire, ne fera que retarder l'inéluctable, les prochaines morts. Son rôle de justicier l'oblige à tout contrôler, et, en premier lieu, cet ennemi juré. L'ironie du récit inventé par le Joker sous-entend toute la farce

de cette dynamique qui unit le couple Batman/Joker. Par la suite, la chute des gouttes de pluie dans une flaque d'eau forme des ondes circulaires, établissant la circularité même de cette aventure/parenthèse (le récit s'ouvre et se ferme avec cette image (1988, *The Killing Joke*; 2-4, 49-50). Ce motif visuel renvoie aussi à la transformation du Joker, à sa chute dans le liquide toxique (1988, *The Killing Joke*; 34), tandis que la pluie battante, qui martèle toute l'œuvre, semble appropriée pour évoquer cette farce tragique.



Figure 2.2 : La plaisanterie du Joker contamine Batman. Source : *The Killing Joke*, p. 49.

Abordons maintenant le cas d'un personnage fantomatique qui surgit soudainement, semble-t-il, sous le projecteur du théâtre du monde de *V pour Vendetta* (1982-90). Le justicier masqué V ne possède pas de détails biographiques clairs, connus du lecteur. L'un des premiers grands justiciers mooriens et l'un des seuls constituant une création originale se présente d'abord comme une insaisissable apparition qui se manifeste en cours de nuit pour défendre la veuve et l'orphelin (2012, *V pour Vendetta*; 10-12). En ceci, il est semblable à la plupart des superhéros classiques.

Lors du premier acte, le personnage s'assure de supprimer les derniers témoins de son histoire passée (2012, *V pour Vendetta*; 34-37, 62, 91). Par la suite, les rares informations à son sujet dispersées dans le récit entraînent davantage de questions que de réponses. Sont associées la présence fantomatique du *vigilante* et son apparente minceur psychologique. Au premier abord, le personnage semble effectivement n'être qu'un prodigieux héros, grâce à son costume excentrique et à son agilité exceptionnelle. En faisant disparaître les dernières traces de son récit préhéroïque, qui auraient permis de comprendre le parcours l'ayant mené jusqu'à devenir l'impressionnant *vigilante*, il redevient une page vierge. Ses habiletés exceptionnelles suggèrent un passé non moins extraordinaire. Les actions présentées en cours de récit gommant d'autant plus son passé que la béance de son origine encourage la participation du public (autres personnages et lecteur), qui peut procéder à sa réécriture. De fait, Evey, dont l'éprouvante histoire de victime est communiquée au lecteur (2012, *V pour Vendetta*; 8, 28-29), n'a qu'à enfiler le costume de V pour se substituer au héros fantomatique et le ressusciter aux yeux de la population, après que les autorités aient annoncé sa mort (2012, *V pour Vendetta*; 326-7), preuve que cette présence fantomatique peut aussi facilement disparaître que réapparaître.

Le symbole qu'elle représente ne peut cependant pas mourir tant et aussi longtemps que son histoire demeure dans l'imaginaire collectif et que des individus se manifestent pour le faire (re)vivre. L'étrangeté du personnage, apparemment fou dans sa société, s'oppose à l'ordre du régime, suscitant l'imagination. Il porte à lui seul l'intertextualité passée qu'il met en scène et fait revivre. Ce personnage iconique parvient ainsi à repousser les codes d'un ordre implacable et à ressusciter le carnaval en plein totalitarisme.



Figure 2.3 : Evey ressuscite V en portant son costume.  
Source : *V For Vendetta*, chap. 10, p. 23.

V n'est vraiment compréhensible que par la présence d'Evey. Elle est destinée à le remplacer. L'identité de V semble se dessiner, se tracer à travers le récit d'Evey. Après tout, il est cohérent qu'un personnage que V appelle *Ève* nous permette de remonter à ses origines. À mesure que celle-ci le dédouble, qu'elle devient lui, lui devient elle (dans une logique physique<sup>44</sup> de cause à effet). V est révélé au lecteur à travers ce miroitement, revivant les émotions par lesquelles passe son élève. Deux miroirs sont montrés dès la première page : l'un montre le reflet d'Evey alors profondément fragile, et l'autre présente V en train de se préparer, mais dont le visage est déjà indiscernable. Puis, à la fin du récit, Evey se regarde dans le miroir de V et se trouve à reproduire le sourire du masque du feu justicier, soulignant cette concordance entre maître et élève (2012, *V pour Vendetta*; 8, 319). Ève, la première femme, constitue aussi le début du récit de V; sa lettre se retrouve d'ailleurs dans son nom, au milieu, encadrée par la lettre la plus commune de l'alphabet, celle qui

<sup>44</sup> Il s'agit en effet de la troisième loi de Newton, soit le principe des actions réciproques.

représente donc le mieux l'esprit totalitaire comme majorité écrasant les minorités ou du moins les entravant. Ainsi, V n'est vraiment saisissable qu'en portant le regard sur sa protégée plutôt que concentré sur lui, dont l'apogée repose ultimement sur sa disciple, qui le ressuscite et l'immortalise, dans son dernier tour de prestidigitateur. Platon<sup>45</sup> immortalise Socrate de manière analogue, en relatant les propos de ce symbole fort et supérieur qu'il représente manifestement et qui pose les limites du savoir.



Figure 2.4 : La transformation d'Evey. Source, de gauche à droite : *V For Vendetta*, chap. 1, p. 2; *V For Vendetta*, chap. 10, p. 15.

Le récit mystifiant/mythifiant cherche à se substituer à la vérité pour devenir la « version officielle » et constitue un simulacre d'histoire. Elle se présente avant que ne soit (éventuellement) éventrée la supercherie par un lecteur au regard acéré. Si les récits de V ou du Joker semblent aussi classiques, c'est avant tout parce qu'ils sont trompeurs. La mystification que permet un récit fabriqué fonctionne sensiblement de la même manière qu'une tromperie dans la diégèse. Elle dépend de notre capacité à évaluer l'espace de fiction que le personnage développe. Comme avec le tour de magie, elle a quelque chose de fantastique et d'incroyable qui, souvent, dépasse la révélation du procédé, étonnement simplet une fois compris. De la même manière,

<sup>45</sup> Il convient déjà de remarquer que les questions soulevées dans *V pour Vendetta* entretiennent une intertextualité manifeste avec l'œuvre de Platon. Nous en reparlerons notamment lors de l'initiation d'Eve, analysée lors de la sous-section *La folie d'une quête démesurée*.

cette fausse histoire est souvent magnifique, plus significative, ou donne au contraire un caractère mystérieux et terrifiant au personnage. La vérité a souvent quelque chose de beaucoup plus modeste, voire de banal. Aussi, que la vie ne possède aucun sens prédéterminé dans notre monde moderne peut s'avérer troublant autant pour le lecteur que pour le justicier mystificateur. Il convient à chacun de trouver sa voie ou encore de se la paver.

C'est également à l'aide de ce procédé mystificateur que le Comédien et Ozymandias parviennent à garder leurs masques respectifs. Les réactions sont bien sûr différentes en fonction des générations de justiciers. Le Comédien a, de son propre avis, parfaitement compris les règles du jeu, la farce dans laquelle il faut vivre. Il accentue son rôle de *Comédien* avec son *smiley* souriant, allusion cynique au « *rêve américain* » (2012, *Watchmen*; 56). Il en défend les intérêts sans plus y adhérer depuis longtemps, riant de la *farce* que cet idéal représente : « Écoute... Une fois qu'on sait quelle **farce** c'est... Tout... La seule chose **sensée** est d'être le **Comédien**./ [...] Oh ! j'ai jamais dit une **bonne** farce ! J'accompagne le **gag**, c'est tout... » (2012, *Watchmen*; 51). Il présente un éthos de superhéros infaillible qui vole en éclat lorsque sa fille l'accuse en public d'avoir tenté de violer sa mère, la première Spectre Soyeux : « C'est ça que vous lui avez dit avant d'essayer de la violer ?/ Avant de la **frapper** ? De lui donner des **coups de pied** ? C'est pas comme ça que vous traitez les **anges** ? » (2012, *Watchmen*; 296-7).

À l'inverse, Ozymandias rêve d'instaurer un monde utopique après avoir permis l'affranchissement, en provoquant une onde de choc, d'un monde cumulant la superficialité, la peur et les tensions contreproductives. Il doit œuvrer par des voies détournées, mieux rester dans l'ombre alors qu'il semble plutôt en sortir lorsqu'il dévoile son identité au public : s'il dépose son masque de justicier, c'est uniquement pour en revêtir un autre, plus efficace, d'homme d'affaires (2012, *Watchmen*; 22).

### 2.3 Le *metavigilante*. De la mythification au mystificateur

Nous qualifierions le justicier typique des œuvres scénarisées par Alan Moore de *metavigilante* : un justicier réflexif et donc conscient de l'ancien héroïsme et de l'émergence d'un nouvel héroïsme. Tel que nous l'avons démontré, il joue sur sa propre mise en scène : soit il surjoue son rôle afin de saturer sa signification, soit sa présence s'efface complètement, au point que nul n'envisage même les actes de vigilantisme du justicier. Dans tous les cas, le protagoniste tel qu'il se présente n'est au final qu'un leurre dans l'univers diégétique, qu'une mascarade qui lui permet de cacher son vrai visage ou ses véritables intentions. La conscience de sa propre image lui permet de tenir compte de l'attente sociale à son égard de manière à présenter une façade crédible, conformément aux attentes placées envers lui.

Il existe une analogie certaine avec la figure<sup>46</sup> du magicien, analogie que Moore a toujours entretenu grâce à ses personnages superhéroïques. Dans *V pour Vendetta*, le deuxième acte commence d'ailleurs alors que V se livre à un numéro de prestidigitateur devant Evey. On trouve en effet la cage, le lapin et les formules traditionnelles : « Regarde : je ne cache rien./ Ni dans mes mains.../ ... Ni dans mes manches. Et pourtant, en un tournemain.../ ... la lapine a disparu ! » (2012, *V pour Vendetta*; 8, 118). Moore considère d'ailleurs que les arts sont une forme de magie : « L'art, comme la magie, est la science de manipuler les symboles, les mots ou les images, afin de modifier un état de conscience » (Millidge, 2011; 6). En se basant sur cette définition, on peut assurément affirmer que Moore est l'un des grands magiciens<sup>47</sup> de notre temps, tout comme ses personnages, qui manipulent *symboles, mots et images*.

---

<sup>46</sup> Le roman *les Extraordinaires Aventures de Kavalier et Clay* de Michael Chabon pose longuement l'influence de cette figure extraordinaire dans l'imaginaire populaire et l'émergence des superhéros. De manière analogue, Knowles s'intéresse à Houdini et à son impact dans l'imaginaire et la culture populaire.

<sup>47</sup> D'ailleurs, l'œuvre d'Alan Moore a été grandement influencée par le magicien Aleister Crowley et par la magie du chaos. Dans cette forme de magie, les croyances deviennent toutes relatives et constituent des instruments au service du mage et de ses objectifs. Son « but ultime [...] est l'atteinte

Avec des pouvoirs souvent limités, les superhéros classiques suprahumains tels Batman et Daredevil arrivent à donner une impression d'omnipotence et d'omniprésence, en jouant sur la perception<sup>48</sup> de leurs apparitions ou en restant dans l'ombre, laissant à leurs victimes le soin d'imaginer<sup>49</sup> leur puissance écrasante. Les justiciers problématiques mooriens aux pouvoirs seulement humains arrivent à produire l'aura de peur des superhéros suprahumains. Aussi, de façon plus générale, ils nous invitent à porter attention sur l'une de leurs mains pendant que de l'autre, ils préparent leur contre-apocalypse (tout aussi apocalyptique). Grâce à leur grande lucidité, leur mythification passe par une mystification mûrement réfléchie.

Il convient de définir ces deux mots distincts se rapportant à la même famille, celle du mot *mythe* :

le mythe ouvre un spectre de sens culturel qui tend à se naturaliser (à s'intégrer au sens commun); il permet de penser le monde et de donner une signification aux pratiques sociales à travers les récits qu'il produit et qu'il fait partager à la collectivité. On peut noter en outre cette différence entre deux mots proches, mais renvoyant à deux opérations bien distinctes situées dans le sillage du mythe. Soit, d'une part, la "mythification" : action de donner une valeur fabuleuse à un être, un groupe, une nation, [...] qui font alors l'objet d'un véritable culte. Et, d'autre part, la "mystification" comme action d'abuser, par amusement, de la crédulité de quelqu'un (Marion, 2007; 499).

Ainsi, si les anciens superhéros constituent volontiers des mythes (pensons au mythe de Superman – le premier chapitre de *Mythe et bande dessinée* y est d'ailleurs

---

d'un état où l'homme et Dieu ne sont plus qu'un. Sans expliquer ou développer cette idée, Aleister Crowley affirmait que l'homme est un dieu qui s'ignore, et que seul le travail magique (il s'agit de magie cérémonielle avec rites, incantations...) peut lui permettre de découvrir cet état » (François, 2007). Le mage est ainsi appelé à s'affranchir de la réalité dite objective. Sir Gull formule adéquatement le relativisme présent dans cette forme de magie : « L'unique endroit où les dieux existent sans aucun doute est dans nos esprits où ils sont incontestablement vrais dans toute leur grandeur et leur monstruosité » (*From Hell*, 2011; 100).

<sup>48</sup> « Un magicien contemporain, Brad Henderson, a dit avec raison que la magie n'est pas tant l'art de manipuler des objets que celui de manipuler des perceptions : en ce sens, et c'est bien ainsi que les neurosciences le décrivent, le magicien est une sorte d'expert intuitif de nos modes habituels de perception, ce qui est la condition préalable qui lui permet d'en jouer./ Il sait notamment que nos perceptions sont des simplifications, des constructions commodes reposant sur des intuitions solidement ancrées et qu'il faut partir d'elles en sachant toujours distinguer ce qui s'y insérera harmonieusement de ce qui, au contraire, ne pourra sans mal – voire pas du tout – y parvenir » (Baillargeon, 2014; 61).

<sup>49</sup> Même si elle est avant tout destinée à la littérature, la théorie des blancs d'Iser explique la force d'une absence d'information. Ce renseignement manquant est un vide que le lecteur peut combler, notamment grâce à une imagination féconde. Ce faisant, il rend le récit moins lacunaire, mais ce processus peut aussi contribuer à s'approprier le récit.

consacré) – et ce serait également le cas pour un personnage comme Jack l'Éventreur (un autre chapitre de *Mythe et bande dessinée* s'y intéresse également) –, les justiciers mooriens usent du procédé de *mystification* pour les fonder. Ils sont au moins en partie conscients des limites du vigilantisme traditionnel comme forme de pouvoir. Leur héroïsme (apparent ou non) doit avant tout relever de cette caractéristique mystificatrice pour être efficace et durable. Ainsi, nous passons de l'histoire de superhéros dont la puissance surhumaine et la bonté manichéenne assurent à leur histoire de trouver une place dans le panthéon mythique aux personnages mystifiant leur époque afin de pouvoir marquer leur époque.

Par exemple, dans *From Hell*, sir Gull n'hésite pas à outrepasser la confiance de la reine Victoria. Il lui mentant sciemment (2011, *From Hell*; 293) pour pouvoir poursuivre le meurtre rituel de ses quatre victimes, les « Quatre putains de l'Apocalypse » (2011, *From Hell*; 77). Son but est de contrer l'émergence du principe féminin en marquant l'imaginaire et d'ainsi, en *vigilante* consciencieux, rétablir le bon ordre du monde. Dans cette logique, la plupart des héros mooriens semblent presque nécessairement devoir déconstruire<sup>50</sup> la force des superhéros classiques. Cette déconstruction montre alors les coulisses d'un spectacle joué depuis la nuit des temps en en exposant le processus et en permettant de réaliser une *mystification* qui serait au final le propre de cet héroïsme mythifiant. Si cette stratégie est déconstruite, elle devient dès lors visible, produisant même l'effet inverse lorsqu'elle est dévoilée.

Évidemment, la mystification a cours tandis que les justiciers grandissent. La trame des événements qui est par la suite mythifiée est déjà amorcée. Il est cependant toujours possible de choisir ce qu'on va finalement exposer, des années plus tard, pour raconter le mythe. Ce savoir-faire éminemment pragmatique est d'ailleurs, la plupart du temps, appris ou acquis par l'intermédiaire d'un autre justicier-magicien; sa trajectoire inspire et séduit le futur héros, exerce une influence déterminante sur lui.

---

<sup>50</sup> Les superhéros de l'âge d'argent avaient déjà commencé à déconstruire les caractéristiques des premiers superhéros, comme nous l'avons vu dans la première partie.

Ce n'est après tout qu'une fois que le justicier atteint le statut de héros accompli que le mythe peut être considéré complet, achevé, consumé et consommable. On peut alors évoquer le mythe comme tel. Auparavant, il ne s'agit que d'un héros parmi tant d'autres. Qui se souvient de la plupart des héros qui ont participé à la guerre de Troie, pourtant listés dans *Illiade* durant le deuxième chant, *le catalogue des vaisseaux* ? Pourtant, encore aujourd'hui, les noms d'Hector et Achille ont franchi les époques et demeurent présents dans la mémoire collective. Depuis l'Antiquité grecque, l'excellence est une valeur fondamentale, et ces deux guerriers la possédaient assurément. Toutefois, cette qualité ne suffit pas en soi.

Si Achille choisissait d'éviter le long et périlleux conflit, « son existence ne laisser[ait] après elle nulle trace de son éclat » (Vernant, 1999; 113). Il choisit plutôt « la vie courte et la gloire pour toujours », (dé)montre son « excellence » et « trouve son accomplissement dans la "belle mort" », évitant ainsi le destin opposé, soit « la décrépitude du vieil âge » (Vernant, 1999; 113-4). « Affronter sur le champ de bataille les adversaires les plus aguerris » (Vernant, 1999; 113) lui permet de bien exposer toute sa puissance, notamment en confrontant Hector, le plus puissant des Troyens. Le tableau que forme cette bataille semble immuable, constituant l'aboutissement de sa quête et définissant l'idéal de l'héroïsme épique pendant des siècles. Par l'excellence de son triomphe, il devient le mythe que nous connaissons et acquiert une consécration difficilement atteignable autrement :

Vie écourtée, amputée, rétrécie, et gloire impérissable. Le nom d'Achille, ses aventures, son histoire, sa personne demeurent à jamais vivants dans la mémoire des hommes dont les générations se succèdent de siècle en siècle, pour disparaître toute l'une après l'autre, dans l'obscurité et le silence de la mort (Vernant, 1999; 114).

Les différents événements de cette guerre sont signifiants et entraînent le récit jusqu'à son grandiose et inévitable dénouement. Avec la mort d'Hector, la ville de Troie est condamnée et le destin d'Achille doit s'achever (ayant rempli son rôle). Le récit des deux personnages les plus célèbres de la Bible, Moïse et Jésus, correspond

aussi à ces caractéristiques. Moïse, séparant les eaux<sup>51</sup>, et Jésus, demandant à son divin père de pardonner à ses bourreaux et ressuscitant le troisième jour, sont deux figures mythiques qui triomphent de leur mission divine dans des dénouements extraordinaires et, pour cette raison, mémorables. Et même ces deux personnages réprouvent des doutes au moment d'accomplir leur œuvre déterminante, qui va justifier le récit de toute leur vie.

Les justiciers mooriens développent progressivement une très grande maîtrise de leur art mystifiant, et il semble clair pour eux qu'ils auront leur moment de gloire, qui se rattache en cela à la tradition des grands récits héroïques, quitte à engendrer cette gloire dans la destruction. Ils saisiront d'autant plus leur triomphe qu'il est l'accomplissement du travail de toute une vie, même si plusieurs autres personnes doivent généralement mourir. Après tout, répandre le sang n'est pas nouveau pour un héros.

#### 2.4 Vers le nouvel héroïsme et sa mystification. Avant le cataclysme majeur

Deux œuvres sont davantage citées dans cette partie. *Watchmen*, par le nombre de justiciers qu'il met en scène, permet de voir évoluer un microcosme de justiciers, offrant une dynamique à peu près jamais égalée, même dans d'autres œuvres d'Alan Moore. *From Hell* propose de suivre, dans une linéarité constante et crédible, Jack l'Éventreur en lui donnant des motivations de *vigilante*. Comme Ozymandias, Sir Gull se préoccupe du péril de sa société (les soucis de deux époques) et plonge volontairement aussi loin que possible dans sa propre démente et son caractère *dionysiaque* pour réaliser son *noir dessein* (2011, *From Hell*, 104-5). Les deux œuvres laissent entrevoir toute l'histoire<sup>52</sup> du personnage et permettent de voir évoluer ses motivations et sa démente quête.

---

<sup>51</sup> Les historiens parlent d'une connaissance des zones marécageuses, explication moins grandiose.

<sup>52</sup> Moore parvient, grâce à quelques séquences, à raconter les événements prédominants dans l'évolution héroïque. Le chapitre deux de *From Hell* présente la constante ascension de sir Gull,

Avant d'analyser longuement et chronologiquement chaque étape des justiciers, il est possible de comparer ces étapes avec celles de l'engagement chez Camus (la foi aveugle, le doute, la prise de conscience, la révolte positive). Chez Camus, l'idéal est de s'élever au plus haut niveau d'engagement possible (Guindon, 2007; 31-2, 67-8). Dans notre corpus, l'idéal, s'il y en a un, serait vraisemblablement de ne pas adhérer à un modèle héroïque aussi risqué. L'initiation renseigne déjà suffisamment le futur justicier sur la nature inquiétante et mystificatrice d'un héroïsme accompli. Le justicier qui s'y engage risque de connaître un destin comparable à celui d'Icare (en n'embrasant pas seulement ses ailes, mais en répandant aussi le feu dans toute sa cité). Les superhéros problématiques n'ont plus rien à espérer du soleil, de sa diffuse lumière et d'une quête solaire. Il est néanmoins difficile de rester inactif dans les ténèbres angoissantes de leur société. Ainsi, ceux-ci s'engageront inévitablement dans leur quête. Ces héros (plus) ordinaires sont d'abord initiés à un nouvel héroïsme. Ils commencent ensuite à travailler à un long projet, qui va finalement s'accomplir et offrir un résultat apparemment prometteur dans un premier temps.

Pour comprendre les différentes étapes du justicier moorien, il est essentiel de comprendre dans quel monde et dans quelle temporalité vivent ces justiciers. Le terme de « “Real World” Superheroes » (2006) de Jamie A. Hughes est fort judicieux pour qualifier une différence fondamentale que ces héros problématiques ont su instaurer par rapport aux superhéros épiques. Moore a merveilleusement su placer ses protagonistes dans un cadre réaliste<sup>53</sup>, autant par le passage du temps que par le positionnement trouble vis-à-vis de l'idéologie dominante. La vraisemblance des œuvres de cet auteur est également visible à travers la fréquente absence de

---

donnant ainsi accès à de nombreux épisodes antérieurs où ce personnage prépare ses meurtres (2011, *From Hell*; 30-60). Adrian évoque lui-même son récit devant le Rorschach et le Hibou II, médusés (2012, *Watchmen*; 362-370).

<sup>53</sup> Il agit de même avec son premier grand succès, *Marvelman/Miracleman* (1982-5) : « Moore transpose le personnage innocent et kitsch des années 1950 dans un monde réaliste et contemporain. Ce faisant, il inspire une révolution consistant à réexaminer toute la mythologie super-héroïque, qui se poursuit aujourd'hui encore » (Millidge, 2011; 76). Évidemment, ce processus a déjà été amorcé avec les superhéros des âges d'argent et de bronze, qui possèdent leur historicité (voir partie 1), mais les justiciers mooriens développent aussi leurs propres caractéristiques.

superpouvoirs et surtout de jugement infallible, ce qui les distingue de leurs prédécesseurs.

#### 2.4.1 Uchronie des époques. Le monde des justiciers

Pour arriver à ce *vrai monde de superhéros*, Moore use fréquemment de constructions uchroniques, c'est-à-dire mettant en scène l'« Histoire refaite en pensée telle qu'elle aurait pu être et qu'elle n'a pas été<sup>54</sup> ». Ces différentes uchronies permettent d'expliquer la présence de justiciers. La narration construit une assise crédible à leur arrivée dans un monde aussi complexe que le nôtre et apparemment semblable. À partir d'un élément en apparence mineur, l'Histoire est réécrite dans la mesure où se développe un groupe de personnages qui auraient un impact sur le monde.

Par exemple, dans *Watchmen*, un quidam (2012, *Watchmen*; 35-6) a d'abord décidé d'imiter les superhéros en portant un costume et en cognant sur les méchants. Ce premier justicier est ensuite rejoint par d'autres. Le phénomène prend de l'ampleur : des justiciers commencent à se manifester en Amérique (2012, *Watchmen*; 67-9). Lorsque le récit commence, en 1985, on comprend lentement, au fil des dialogues, à quel point cet impact a été considérable à partir de l'apparition historique du Dr Manhattan. Les États-Unis ont gagné la guerre du Vietnam (2012, *Watchmen*; 51). La droite politique est bien plus puissante : Nixon est toujours au pouvoir (2012; 51), le scandale du Watergate a été étouffé, les justiciers ont repoussé les manifestants (2012; 128). Lorsque Moore explique comment lui est venue l'idée de son œuvre majeure du superhéros problématique, c'est le concept d'uchronie qui est au fondement de son récit, comme le rapporte Cooke dans « Toasting Absent Heroes - Alan Moore Interview » :

I suppose I was just thinking, 'That'd be a good way to start a comic book : have a famous super-hero found dead.' As the mystery unraveled, we would be led deeper and deeper into

<sup>54</sup> <http://www.cnrtl.fr/definition/uchronie>

the real heart of this super-hero's world, and show a reality that was very different to the general public image of the super-hero<sup>55</sup> (Cooke, 2000).

Pour commencer ainsi et poursuivre jusqu'à une complexification<sup>56</sup> des anciens justiciers masqués, il faut à Moore un univers déjà construit qui diffère du nôtre. Pour que ce fameux justicier soit éliminé, il doit y avoir une trame préexistante contenant le germe du caractère héroïque problématique (que le chapitre deux permet de bien mettre en scène à travers les retours en arrière des différents protagonistes de cette histoire (2012, *Watchmen*; 42-66)).

*Promethea* propose un monde qui aurait été fortement influencé par les sciences et les technologies. Même ses gardiens sont directement influencés par elles : de par leur nom, leur aspect visuel (2000, *Promethea 1*; 22-3), leurs pouvoirs, leur raisonnement, leur vision du monde et aussi leur déchirement. *Top 10* crée un monde qui ne serait constitué que d'anciens superhéros et dont seule la police ferait régner l'ordre. Dans le *Top 10 tome 3 : Retour aux sources* (2012), qui raconte la fondation de la ville, le maire de Neopolis insiste bien sur ce point :

La police... Ce sont les seuls à avoir le droit de faire respecter la loi./ Ça vous fera peut-être rire, mais pas question d'avoir des justiciers à Neopolis !/ Je suis très sérieux, là./ Vous voulez combattre le crime ? Très bien, allez au commissariat de Pike Street et gagnez votre insigne ! (2012, *Top 10*; 19).

Ces cadres spatiotemporels permettent de placer d'anciennes figures populaires dans un nouveau contexte, de leur donner une nouvelle densité et de les regarder évoluer et bouleverser la représentation initiale, qui débute généralement avec une très grande pureté.

---

<sup>55</sup> <http://www.twomorrrows.com/comicbookartist/articles/09moore.html>

<sup>56</sup> Plusieurs auteurs utilisent le terme de *déconstruction* pour analyser le traitement que Moore fait de la figure du superhéros. S'il y a bien déconstruction, il y a aussi et surtout complexification dans la majorité des œuvres de notre corpus : « la figure du super-héros est convoquée, défigurée et complexifiée grâce à des comportements atypiques et répréhensibles. Ces séquences interpellent le lecteur puisqu'elles vont à l'encontre des présupposés de lecture habituellement liés à ce genre fortement associé à la bande dessinée » (Tremblay-Gaudette, 2010; 71).

#### 2.4.2 Une personne ordinaire ou un héros ordinaire ? La question de l'éducation, des valeurs et de la compétition, ou comment se mettre en valeur ?

En parlant de *Watchmen*, Alan Moore déclare : « There is no ordinary person<sup>57</sup> ». Ce commentaire peut d'abord surprendre dans la mesure où cette œuvre se compose de cinq justiciers, d'un véritable superhéros tout-puissant, le Dr Manhattan, ainsi que d'une multitude de quidams. Une hiérarchie semble naturellement s'imposer, en fonction des capacités de chacun (quidam < simple justicier < superhéros bleu). Cependant, comme nous l'avons vu dans la première partie, les superhéros de l'âge d'argent ont maintenant besoin de raisons et de motivations pour intervenir. Ainsi, le Dr Manhattan se désintéresse progressivement de l'humanité : « **J'essaie** vraiment de t'être agréable... [...] Si mon **attitude** te pose problème, je suis prêt à en **discuter** » (2012, *Watchmen*; 76-7). Malgré sa bonne volonté, ses rapports sociaux sont de plus en plus désincarnés, au point de s'apparenter à ceux du narrateur de *L'Étranger* (1942) de Camus et à son incipit maintenant emblématique : « Aujourd'hui, Maman est morte. Ou peut-être hier, je ne sais pas » (Camus, 1982; 9). Les trois justiciers les plus actifs (le Comédien, le Rorschach et Ozymandias) vont respectivement essayer de violer et tuer (2012, *Watchmen*; 44 et 53), torturer et tuer (2012, *Watchmen*; 20 et 199), et détruire la moitié d'une ville et de sa population (2012, *Watchmen*; 379-384) pour, au final, obtenir des résultats très mitigés. Le livreur de journaux, un homme ordinaire<sup>58</sup> qui se penche sur le jeune Noir pour le protéger lorsque la ville est détruite

<sup>57</sup> <http://www.goodreads.com/quotes/181993-there-s-a-notion-i-d-like-to-see-buried-the-ordinary>

<sup>58</sup> Comme l'explique Mèmeteau, dans *Pop culture*, la personne ordinaire est souvent récupérée dans un idéal christique : « La tradition ouverte par *Le Seigneur des anneaux* insiste sur la faiblesse, la souffrance et l'abnégation christique dudit héros » (Mèmeteau, 2014; p. 192). Refuser le concept de personne ordinaire permet ainsi de neutraliser ce topos du héros messianique, prophétique et sacrificiel, qui a longtemps caractérisé certains superhéros comme Superman. En outre, Mèmeteau explique que le héros populaire classique est souvent vide (au sens de sans grande qualité spécifique) et que tout le monde peut incarner en lui ses aspirations : « le héros agit comme un miroir pour les croyances des autres en lui et révèle ce faisant une puissance politique contenue ailleurs qu'en lui-même. [...] tout le monde pourrait devenir un héros ». En utilisant leur image, les justiciers mooriens appliquent ce miroitement propre à l'héroïsme à l'ensemble de la population. V semble disparaître derrière son masque et laisser son symbole grandir dans l'imaginaire collectif. La population pourra

(2012, *Watchmen*; 372), semble alors le personnage le plus héroïque<sup>59</sup> de ceux nommés dans ce paragraphe.

C'est avant tout ce que sont tous les futurs justiciers au départ : des héros ordinaires. Ozymandias tente, par exemple, de découvrir l'assassin d'un autre justicier de la première génération (2012, *Watchmen*; 362), qui, selon toute vraisemblance, est le Comédien qu'il combat alors. Sir Gull est un excellent médecin (2011, *From Hell*; 44) qui va notamment sauver la vie du jeune Prince Albert (2011, *From Hell*; 46). De façon générale, le jeune protagoniste possède, au départ, un très grand potentiel ainsi qu'un passé brillant qui lui assure une certaine estime de la part de son entourage. M. Harrison résume le « parcours [...] remarquable » de monsieur Gull et lui explique qu'il a « présenté [sa] candidature à la franc-maçonnerie » : « Cela ferait progresser votre carrière et quoique l'ordre exige un haut niveau d'excellence, je suis certain que vous ne me décevrez pas » (2011, *From Hell*; 35).

Ses qualités peuvent varier à l'infini (Moore parvient à créer une intéressante variété de personnages), mais ce jeune homme montre généralement une certaine empathie, une grande sensibilité et une certaine naïveté qu'on peut aussi considérer comme de l'innocence<sup>60</sup> ou de la pureté. L'ensemble de ces caractéristiques le rend généralement idéaliste ou ambitieux. Et justement, le justicier n'a encore que peu d'emprise sur le monde qui l'entoure, semble encore loin de rejoindre les grandes figures du monde.

---

ensuite l'imiter et entraîner une dérive libertaire. Si Adrian est mégalomane et préfère voir reposer sur lui l'entièreté de son projet, il écrit un guide de développement personnel où il explique à l'homme ordinaire comment devenir un surhomme comme lui. Établi sur une fausse hiérarchie (de héros et d'hommes ordinaires), le jeu d'optique ne produit néanmoins qu'un immense et vain mirage.

<sup>59</sup> Alan Moore ne croit d'ailleurs pas non plus au grand héros historique auquel on érige des statues : « *The Watchmen* was Moore's obituary for the concept of heroes in general and superheroes in particular. "I don't believe in heroes," he later confirmed. "A hero is somebody who has been set upon a pedestal above humanity," and "the belief in heroes... leads to people like Colonel Oliver North," who assume that the best interests of society are consistent with their own political views. » (Wright, 2003; 272).

<sup>60</sup> Pour Marc Atallah, cette *innocence* est fondamentale chez le superhéros et l'oppose au supervillain, qui est motivé par l'*intérêt* (Atallah, 2014; 92).

Pour l'instant, le justicier moorien est relativement proche du parcours<sup>61</sup> des superhéros classiques et à problèmes.

Durant leur jeunesse (jusqu'à l'âge mûr), il s'agit toujours pour les grands héros d'apprendre de la génération précédente. Mais, il ne s'agit plus d'émulation, c'est-à-dire de poursuivre ce qui est traditionnellement jugé méritoire. Par exemple, autant la ferme de Superman avec ses parents adoptifs et le passé qu'elle préserve que le vieil oncle de Parker ou le professeur Xavier offrent des modèles à suivre. Ces derniers, malgré les tensions qui peuvent survenir entre maître/élève, sont globalement suivis. Au contraire, nos justiciers adoptent souvent des actions complètement opposées à la génération précédente (autant à son discours dominant qu'au personnage qui va profondément l'inspirer). Nos justiciers sont aussi réactionnaires par rapport à l'époque qui les porte, qui globalement suit la trajectoire des grandes figures du passé.

Regardons un peu les différentes raisons derrière leur (ré)action. Sir Gull voit la fin de la prédominance masculine et l'émergence du féminisme/socialisme (2011, *From Hell*; 112), V est pris dans un système totalitaire, Ozymandias a révélé sa véritable identité et semble avoir arrêté son travail de justicier (2012, *Watchmen*; 22), sa société s'opposant au vigilantisme (à la suite de la grève de la police et de l'instauration de la loi Keene sur l'interdiction des justiciers masqués). Dans tous les cas, les justiciers, en véritables héros problématiques (selon la définition de Lukàcs), réagissent inversement au mouvement de leur société. En réponse à une société une société qui prône l'avancement social, le justicier tente de freiner ce mouvement dans un élan conservateur, craignant les maux d'une société matriarcale et populiste. En réponse à une société une société qui assure un complet immobilisme, le justicier

---

<sup>61</sup> Nikolavitch rapporte très bien le schéma du héros classique et solaire que présente Campbell dans son œuvre : « Pour [Campbell], il s'agit, sous divers masques, du même mythe mille fois réitéré, tous les mythes étant le même sur le fond : un jeune héros se retrouve propulsé dans l'aventure, souvent contre son gré, et doit surmonter des épreuves et trouver des enseignants et autres compagnons (qui finiront à l'abandonner à sa quête). Il devra affronter le mal et la mort avant de pouvoir se considérer comme un guerrier/homme/ sage/dieu et rétablir l'équilibre du monde » (Nikolavitch, 2011; 18). Les superhéros classiques et plusieurs héros à problèmes s'inscrivent toujours dans cette structure trimillénaire.

instaure un mouvement de dominos et fait exploser les structures sociales. Alors que la première génération n'a pu réussir que peu d'actions héroïques dont l'impact est durable (ce qui se poursuit dans la seconde génération, par exemple, avec le Rorschach), le justicier intervient de façon mémorable, faisant passer l'héroïsme à un autre niveau. Le justicier se place ainsi toujours contre la doxa et l'idéologie dominante.

Les personnages-modèles sont le plus fréquemment des justiciers plus âgés que les protagonistes (d'une génération plus vieille). Il s'agit d'individus qui ont le plus contribué à transformer la société. La confrontation avec ces figures d'autorité survient généralement au fil du temps. Il leur faut savoir se tailler une place dans un monde en constante mutation. Le *bien* est presque nécessairement un concept relatif et devient leur façon de faire le *bien*, qui est aussi leur manière de se définir en faisant le *bien*, qu'il leur faudra par ailleurs éventuellement savoir défendre (lorsque ces justiciers sont jugés pour leur projet criminel).

Le principal problème de *l'homme ordinaire* est qu'il n'a pas d'essence (au sens existentialiste) :

L'homme commence toujours *in medias res*, il est plongé dans une succession temporelle insignifiante, sans commencement ni fin. Il a besoin de s'inventer une fin depuis laquelle tout ce qui arrive dans le temps s'ordonne et prend son sens. L'interprétation apocalyptique de l'histoire fournirait l'archétype de cet aménagement du temps dans la narration (Bourassa, 2009; 23).

C'est très exactement le processus qui attend les justiciers mooriens. Les valeurs et les connaissances qu'on leur a communiquées les amènent à développer et à appliquer leur propre vision du monde. En se basant sur celle-ci, les *vigilantes* vont évaluer l'état du monde qui les entoure et le désordre qui le compose invariablement. Sa trajectoire leur semble, dès lors, problématique; l'actuelle génération poursuit le travail des héros de la précédente génération. Le justicier provoque, toutefois, un déséquilibre jugé néfaste pour la population. Il devient donc de leur responsabilité

d'agir. Cette prise de position va progressivement les définir<sup>62</sup>, d'autant plus que si le changement affecte leur nation (*V pour Vendetta*, *From Hell*, *Watchmen*), il touche aussi du même coup l'humanité entière. Le Londres victorien peut alors se poser comme centre de l'immense empire anglais : les discours féministes anglais vont, de fait, influencer le reste du monde. Le Londres totalitaire semble le seul endroit où a survécu l'humanité (2012, *V pour Vendetta*; 28). Le potentiel conflit nucléaire de *Watchmen* menace toute la population mondiale.

Mais, c'est effectivement souvent l'autorité de la nation qui est la première questionnée. Le héros va soit se présenter contre la stupidité de la doxa et les dangers du totalitarisme généralisé ou sous-jacent (*V pour Vendetta*, *Watchmen*, *Promethea*), soit, au contraire, provoquer des dérives patriotiques pour défendre un principe jugé essentiel (*From Hell* ou encore *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*). Dans tous les cas survient une crise de l'identité nationale, que ce soit vis-à-vis de l'identité britannique (ce qu'analyse Di Liddo dans son troisième chapitre) ou de l'identité états-unienne<sup>63</sup> (Michael J. Prince en traite dans un article).

En vivant dans une société apparemment fleurissante, qui semble être à son apogée, les personnages, par leur volonté de faire justice, l'analysent, la critiquent et en déconstruisent les valeurs (même lorsqu'ils la soutiennent). Par exemple, sir Gull est à la fois un homme particulièrement accompli et le tueur en série qui a fait couler le plus de sang et d'encre de son siècle. En respectant les grands et nobles principes de son temps (ceux d'excellence, de travail, de positivisme, d'érudition, etc.), le docteur devient l'homme le plus destructeur et le plus représentatif de son temps. Il est particulièrement incisif que l'insoutenable dernier meurtre, qui s'opère sur une trentaine de planches, se déroule au début du chapitre *Le meilleur de tous les tailleurs* (2011, *From Hell*; 343-362). Lorsque sir Gull mentionne cette comptine à son mentor

---

<sup>62</sup> Ce faisant, il commence à perdre progressivement leur innocence, sans toutefois accepter de perdre leur éthique : « the hero is now devoid of the innocence and naivety that distinguished him in his early days, but too human to embrace para-facist ethics and become a Punisher » (Di Liddo, 2009; 48).

<sup>63</sup> Les titres de Di Liddo et Prince sont explicites de leur argumentation, soit respectivement « Moore and the crisis of english identity » et « Alan Moore's America : The Liberal Individual and American Identities in *Watchmen* ».

qui lui permettra d'accéder à la franc-maçonnerie, ce dernier approuve : « Bien parlé. Exactement l'attitude qui m'amène ici » (2011, *From Hell*; 35). Ce sont pourtant ces couplets et le message qu'ils sous-entendent qui l'entraînent à devenir le mythique Éventreur. Son parcours permet de découvrir les *tensions* sous-jacentes du Londres victorien. Pour Moore, il s'agit là du principal intérêt du personnage et de l'œuvre, bien plus que les cinq meurtres eux-mêmes : « Mais toutes les tensions qui ont mené jusque-là, tout ce qu'il y a eu dans la vie de ces gens, toutes les ramifications sociales qui passent par le meurtre, voilà qui est fascinant » (Millidge, 2011; 176). En vérité, ce qui est surtout intéressant n'est pas tant de savoir qui a tué qui<sup>64</sup>, mais bien des complexes motivations du justicier.

Un *vigilante* est bien sûr un individu appliquant lui-même la justice. Il peut naturellement ne le faire qu'à partir des valeurs qui lui ont été inculquées (qu'il soit pour ou contre elles, il se positionne toujours par rapport à elles). Le justicier réfléchit presque toujours aussi avec la manière de penser propre à son temps. Comme c'est déjà le cas dans une série comme *X-men*<sup>65</sup>, la considération de la justice peut autant varier en fonction des générations que des individus d'une même génération. Le personnage est appelé à se définir par son opposition avec la précédente génération et avec les autres justiciers de sa génération.

Les justiciers de *Watchmen* offrent de merveilleux exemples de cette différence<sup>66</sup> constituante. Ozymandias va réagir à l'absence d'actions d'envergure chez les autres

---

<sup>64</sup> En plus que, dans le présent cas, le lecteur sait parfaitement qu'il s'agit de sir Gull, dont l'histoire est présentée dès le chapitre deux.

<sup>65</sup> En effet, « l'homogénéité est très faible entre eux. En fait rien ne les rapproche, si ce n'est d'être des mutants » (Glinoyer, 2014; 103).

<sup>66</sup> Ceci explique d'ailleurs très bien pourquoi ces *vigilantes* ne parviennent pas à former un groupe : « Pour que se forme et s'épanouisse un groupe restreint, à plus forte raison collaboratif, plusieurs conditions doivent être minimalement réunies : une certaine homogénéité sociale entre les membres les amenant à développer des visées communes; des relations affectives qui soutiennent la cohésion du groupe; des activités accomplies en commun et, en l'occurrence, en collaboration » (Glinoyer, 2014; 103). Pour les mêmes raisons, le groupe de la précédente génération, celui des Minutemen, était condamné. La *Ligue* va également s'étioler dans sa seconde intégrale : avec la trahison de l'homme invisible (2012, *La Ligue des Gentlemen extraordinaires*; 247), la mort héroïque de Mr. Hyde (2012, *La Ligue des Gentlemen extraordinaires*; 342) et la révolte du capitaine Nemo lorsque le

justiciers pour enrailler le conflit nucléaire, à l'abandon du Comédien et à l'absence de réelle préoccupation des autres (2012, *Watchmen*; 363). À l'inverse, le Rorschach se limite à une justice simpliste, mais facile à appliquer : « Le mal doit être puni./ Les gens doivent savoir » (2012, *Watchmen*; 401). Il considère Ozymandias comme n'importe quel criminel et préfère mourir sous la main du Dr Manhattan plutôt que de trahir sa propre vision du monde (2012, *Watchmen*; 402). Ainsi, chacun montre des manières excessivement différentes de concevoir et d'exprimer<sup>67</sup> la justice. Le regard de la seconde génération de justiciers de *Watchmen* sur la première est particulièrement révélateur du caractère éphémère du sens du devoir. Dans la première génération, la plupart semblent plus intéressés par eux-mêmes que par l'éventualité de faire une vraie différence sociale et même de sauver des innocents. Leur priorité semble en effet de se promouvoir, d'imiter les héros des feuilletons télévisuels et de profiter de cette « mode » (2012, *Watchmen*; 69-70, 101). Certains d'entre eux vont néanmoins directement inspirer la nouvelle génération, le Hibou II et Spectre Soyeux II reprenant les noms de justiciers de la première génération.

Le Hibou II choisit son nom pour poursuivre les valeurs et les actions héroïques du premier Hibou avec lequel il discute fréquemment (2012, *Watchmen*; 13). Il n'éprouve ainsi pas le besoin de se découvrir une quête à sa hauteur et se contente plutôt de suivre le chemin qu'il estime juste et adéquat. Cependant, la mort de son mentor et ami lui fait perdre toute maîtrise de lui-même, au point où c'est le Rorschach qui est obligé de le raisonner. Sous sa colère, Le Hibou II souhaite alors la destruction du quartier dans lequel est mort son ami par les flammes : « Dis-leur qu'ils sont tous **morts** ! Tu sais ce que j'ai comme **puissance de feu**, là, dehors ?/ Je devrais détruire tout ce foutu **quartier** de vermines ! » (2012, *Watchmen*; 326). En réalisant son projet, Adrian va malencontreusement exaucer son souhait. Le passage

---

gouvernement britannique utilise des armes bactériologiques à leur insu (2012, *La Ligue des Gentlemen extraordinaires*; 344).

<sup>67</sup> Ceci est aussi vrai pour les fascistes dans *V pour Vendetta*, comme l'explique Moore : « Les fascistes sont des gens qui travaillent à l'usine et qui sont sûrement très gentils avec leurs gosses... ce sont des gens ordinaires. Ils sont comme tout le monde, sauf qu'ils sont fascistes » (Millidge, 2011; 87).

du temps provoque inévitablement l'érosion des valeurs humanistes trop positives, historiquement établies comme fondamentales<sup>68</sup> dans le corpus de superhéros, aux âges d'or, d'argent et de bronze. Chez Spectre soyeux II, l'obligation de suivre les traces de sa mère crée, au contraire, une tension certaine tout au long du récit. Celle-ci est déjà bien visible durant leur première conversation (2012, *Watchmen*; 39-46). Un désaccord constant les oppose, notamment sur la question de l'image de soi (2012, *Watchmen*; 46). La fille désire progressivement s'éloigner autant que possible du parcours maternel. La fin laisse toutefois envisager la réconciliation entre la mère et la fille (2012, *Watchmen*; 407). Malgré leur déchirement intérieur, il s'agit des deux justiciers les plus modérés de l'œuvre : « Avec le Hibou, elle donne à l'équipe un équilibre plus humain » (Millidge, 2011; 125). Dans *V pour Vendetta*, chaque nouveau V est appelé à devenir le gardien (inquiétant) de sa société, surveillant les dérives du pouvoir pour réagir en conséquence.

Mais, assez paradoxalement, parmi les justiciers de la première génération de *Watchmen*, seul le Comédien paraît avoir vraiment résisté au passage du temps malgré la violente utilisation de son pouvoir. Grâce à son intemporalité, il va influencer durablement tous les autres protagonistes. Lorsque le Comédien croise les nouveaux justiciers pour la première fois, chacun en garde un souvenir marquant et essentiellement positif (2012, *Watchmen*; 125, 189, 291, 363). Ce justicier aussi criminel<sup>69</sup> est sans doute celui qui a le plus mis à l'épreuve son rôle de justicier. En traversant les frontières de son héroïsme, il a acquis un regard particulièrement critique et naturellement assez cynique à son égard. Son discours entourant leurs capacités et leurs limites est moins normatif et plus réaliste. Ce justicier amoral s'est interrogé longuement sur les raisons derrière la première génération de *vigilantes*. De fait, il met en scène cette contradiction qui le constitue et joue avec elle; il sait pertinemment que ses motivations de justicier sont avant tout égoïstes, mais il

<sup>68</sup> Il s'agit de la troisième loi chez Reynolds : « The hero's devotion to justice overrides even his devotion to the law » (Reynolds, 1992; 16).

<sup>69</sup> Rappelons qu'il a failli violer Spectre Soyeux, a tué une Vietnamiennne portant son enfant et semble aussi avoir assassiné le président Kennedy.

continue d'œuvrer de manière à conserver son statut privilégié de justicier. Peut-être en partie pour cette raison, ce *vigilante* s'est démarqué de sa génération en voyant l'inutilité et la puérité des autres justiciers, qui feignent des buts essentiellement humanistes et altruistes (2012, *Watchmen*; 69). Il a plutôt choisi de travailler activement pour le gouvernement et d'accomplir des tâches assurément moins nobles (2012, *Watchmen*; 70), se confrontant même parfois aux anciens ou nouveaux justiciers (2012, *Watchmen*; 362).

Bien que le Comédien défende l'hégémonie capitaliste par son rôle actif dans la guerre du Vietnam et comme agent du gouvernement en pleine guerre froide (2012, *Watchmen*; 51 et 21), il agit plutôt de cette manière pour faire ce qu'il aime et s'accomplir. Comme ce dernier dit au Hibou II devant un panorama dévasté, alors qu'ils viennent d'affronter et de vaincre un groupe de manifestants : « [le rêve américain,] Il s'est **réalisé**./ Tu l'as devant les **yeux** » (2012, *Watchmen*; 56). De son point de vue, c'est tout à fait vrai : le rêve américain appartient à ceux qui peuvent réussir à surpasser les autres, même quand cela se produit à leur détriment. Dans cette logique, le rêve américain est autant représenté par lui que par le paysage en ruine. Son propre récit en témoigne d'ailleurs : le Comédien a supplanté ses anciens confrères, étant prêt à tout faire pour arriver à ses fins. Grâce à cela, il s'est fait recruter par le gouvernement. C'est le seul justicier humain qui obtient le privilège de pouvoir rester justicier. Comme le Dr Manhattan, lui aussi engagé par le gouvernement, il a participé à la guerre du Vietnam qu'il a aidée à faire gagner (2012, *Watchmen*; 125), montrant son allégeance et son utilité. Au moment où *Watchmen* est écrit, cette guerre est considérée comme une des plus inutiles de l'Histoire américaine<sup>70</sup>. Ainsi, son patriotisme n'est qu'un rôle de ce comédien, son ironie soulignant le grotesque de la situation (2012, *Watchmen*; 51) : ses actes, qu'il sait

---

<sup>70</sup> À ce sujet, il est pertinent de lire Hannah Arendt et la défense de l'image américaine dans *Du mensonge à la violence : essais de politique contemporaine* (1972). Comme elle l'explique, les gains étaient plus qu'incertains, mais il s'agissait avant tout, pour des technocrates, de renforcer une image des É.-U. et, pour des militaires, de prouver leur suprématie. Le nombre de morts a été conséquent des deux côtés.

complètement immoraux, lui permettent de rester l'un des seuls justiciers en activité. Comme disait Machiavel : « Un homme qui veut être parfaitement honnête au milieu de gens malhonnêtes ne peut manquer de périr tôt ou tard » (Machiavel; Chapitre 15).

Prince pointe une ressemblance évidente entre le Comédien et le Captain America :

The first is Edward Blake, the Comedian, whose costume resembles that of the Marvel superhero, Captain America. Like his Marvel comics analogue, he is draped in stars and stripes from the American flag, and, like Captain America, he uses his skills and costumed hero persona to fight against Communist insurgents and governments, not domestically (as Captain America did in the 1950s), but as a tool of American foreign policy. It is generally known that “he has good government connections, and it often seemed as if he was being groomed into some sort of patriotic symbol” (III Under the Hood, 11) (Prince, 2011; 5)

Contrairement à l'aide du Captain America, la participation à la guerre du justicier ne produit nullement une image héroïque. L'utilisation du napalm, les civils déroutés, les femmes et les enfants tués, les couleurs chaudes utilisées et le sourire sadique du Comédien en gros plan (2012, *Watchmen*; 125) sont des éléments qui nous donnent plutôt l'image contraire, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un tueur sanguinaire qui se sert des inévitables guerres chaotiques pour se divertir et se positionner. Le commentaire du Dr Manhattan, véritable démiurge au teint bleuâtre, montre sa fascination devant le caractère extrême du *vigilante* : « Blake est intéressant. Je n'ai jamais rencontré d'homme si délibérément amoral./ Il est à son aise dans cette ambiance de folie furieuse, de vaine boucherie.../ [...] Il comprend parfaitement.../ et il s'en moque » (2012, *Watchmen*; 125). Ainsi, même un individu qui a manifesté suffisamment d'intérêt pour la justice au point de devenir *vigilante* et qui possède un regard assurément lucide sur le monde peut en venir à commettre les terribles forfaits qu'un héros est censé combattre. Ce semble être le destin des justiciers mooriens de progressivement perdre de vue un héroïsme ordinaire pour porter leur regard plus loin et en vouloir toujours plus, jusqu'à sombrer dans la noirceur qui sommeille dans chaque âme humaine.



Figure 2.5 : L'immoralité assumée du Comédien. Source : *Watchmen*, chap. 4, p. 19.

#### 2.4.3 Un héros initié. Vers la compréhension éclairée de la dynamique d'un monde révélé et d'un univers problématisé dans lequel il faut se positionner

Le récit initiatique chez Moore n'entraîne pas une progression positive. Avec son initiation, le protagoniste découvre que la plupart des valeurs communément acceptées sont détournées par l'ordre établi. Ce n'est pas tant le courage ou la justice qui sont attaqués, mais leur application dans la société et le fait qu'elles soient ainsi au service du pouvoir. Ce dernier sélectionne et qualifie selon ses besoins les agissements de la population dont font partie les *vigilantes*. Dans la même logique implacable que le Comédien, sir Gull devient le corbeau de la Reine et aide la Couronne à régler ses problèmes (2011, *Watchmen*; 125).

Ces justiciers combattent les désordres intérieurs de leur propre pays. Ils affrontent une autre forme d'engagement, notamment celle de citoyens s'impliquant socialement et politiquement. L'un des visages que les manifestants peuvent prendre est celui de

justicier. D'ailleurs, le masque de V ne cesse d'être utilisé comme symbole de liberté d'expression (dans *V pour Vendetta* et dans la réalité, notamment par le groupe Anonymous). En intervenant dans les manifestations, les gardiens se trouvent à devenir un outil du pouvoir. La légitimité de leurs actions est mise en cause par un graffiti qui demande « qui nous gardera de nos gardiens ? » (2012, *Watchmen*; 56). Leur inquiétante ingérence est qualifiée, à certains moments, d'acte fasciste par Adrian (sans doute à juste titre) : « C'était quasiment un nazi [en parlant du Comédien] » (2012, *Watchmen*; 21). Les troubles sociaux et les désordres qu'occasionnent des manifestants sont le signe visible d'une tension généralement due à une faille du système dans lequel nous vivons. Ces perturbations sont donc nécessaires et saines dans la mesure où elles permettent de réguler la situation et de la faire évoluer.

Comme l'indique Prince, chaque gardien possède son caractère problématique spécifique, qui correspond aussi à certains aspects troubles du monde contemporain : « Clearly, then, the Watchmen are naturalized as facets of American society; but, in addition, each of the costumed heroes can be seen to symbolize a different facet, representing contemporary societal issues and problems. » (Prince, 2011; 4). Chaque justicier se positionne à sa manière vis-à-vis des tensions et des contradictions de son époque. Le justicier moorien s'oppose ainsi définitivement à la plupart des précédents superhéros plutôt adolescents et dépourvus d'un réel regard à long terme sur leur avenir et celui de l'humanité. Les justiciers antérieurs « ne semblent guère en mesure de donner un sens profond, autonome à leur existence par le biais d'un projet à leur être propre » (Boucher et al., 2014; 22). En agissant vis-à-vis de son monde, le justicier devient, dès lors, responsable des conséquences de ses actions.

Plus l'identité nationale est forte, plus il se trouve de justiciers pour la défendre farouchement (ou, au contraire, la combattre, elle et le modèle qu'elle met en place) : que ce soit dans le Londres victorien (*From Hell* et *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*) ou orwellien (*V pour Vendetta*). Le même constat se pose également dans une Amérique où triomphent la droite politique (*Watchmen*) ou les sciences et

une vision purement matérialiste (*Promethea*). Il y a toujours des valeurs en avant desquelles il faut se positionner. Celles que met de l'avant le tout-puissant État<sup>71</sup> ont besoin de chevaliers avant tout compétents, efficaces et accessoirement sans scrupules. Ensuite, ces chevaliers peuvent réaliser leurs propres tâches<sup>72</sup>. L'État est davantage occupé à surveiller ses ennemis, leur laissant une flexible liberté, du moment que ce qui leur est demandé est promptement exécuté et que leurs sombres histoires restent dans l'ombre. Le sort de toutes ces victimes est aussi peu enviable qu'il est inévitable; elles sont écrasées par cette toute-puissance, par ses chevaliers et par la doxa. Sont concernés tous ceux qui n'évoluent pas avec le dogme dominant : potentiellement les *vigilantes*, les femmes, les Noirs, les homosexuels, les pacifistes, les sorciers et, de façon plus générale, les marginaux<sup>73</sup> (de même que les idées associées à ces groupes). Cette dynamique compose les cités mooriennes et n'échappe pas aux justiciers initiés. Le rôle du justicier peut alors aussi être de préserver cet autre monde hétérogène, qui existe à l'intérieur de la cité supposément homogène.

Ainsi, il y a le rêve de paix d'Adrian, qui s'oppose à la guerre de la droite américaine contre l'URSS. En face du matérialisme d'un monde technologique dominé par la science, il y a l'importance des mythes, des symboles et de l'imagination (le clinquant et l'éphémère du développement continu contre la profondeur et l'éternité des grandes répétitions de *Promethea*). Dans *V pour Vendetta*, le protagoniste oppose le chaos des arts au contrôle absolu et aux technologies sobres,

<sup>71</sup> Les œuvres permettent d'ailleurs généralement de critiquer l'autorité politique. Les dérives des justiciers et des gouvernements permettent presque toujours d'interroger la légitimité du pouvoir, donnant aux questions soulevées une grande universalité : « Alan Moore and Dave Gibbons's "superheroes" in *Watchmen* are hardly recognizable to us as "super" or "heroes". Rather than use stereotypical fantasy images of good people who act outside an incompetent criminal justice system, their characters are realistic portraits that challenge the way we look at masked crusaders. *Watchmen's* heroes raise critical issues about what the government is, who has authority, and how coercion can be used legitimately » (Spanakos, 2009; 33-34).

<sup>72</sup> Sir Gull affirme clairement que répondre aux exigences de la reine Victoria n'est que l'un de ses objectifs : « Empêcher un scandale royal n'est que la fraction de mon œuvre visible au-dessus du niveau de l'eau./ La plus grande partie est un iceberg de quelque importance qui se trouve en dessous./ Les grandes œuvres ont BEAUCOUP de buts./ Aider sa majesté n'en est qu'un...- Les autres sont à moi seul » (2011, *From Hell*; 115).

<sup>73</sup> Di Liddo indique fort judicieusement que sa BD *Skizz* (1983-95) associe *extraterrestre (alien)* et *outsider* (Di Liddo, 2009; 120)

mais omniprésentes. La multiplicité de l'Art confronte d'ailleurs directement l'ordre de la classe dominante et masculine et soutient la diversité : la plèbe, la figure de l'artiste, les homosexuels, etc.

Peu importe les objectifs exacts du personnage, il lui faut (re)découvrir le monde, s'ouvrir à sa multitude, élargir son champ de vision. Après avoir obtenu ce regard qui fixe librement le monde qui lui est apparu, qui a surgi sous ses yeux, survient un durcissement de sa pensée. C'est avec cette radicalisation que le justicier va pouvoir commencer à distinguer son but, qui va l'occuper durant la partie la plus significative de sa vie (que nous abordons dans la prochaine section). Ces deux phases surviennent normalement après la vraie initiation, celle qui marque le personnage et le fait passer dans ce nouveau monde, trouble et modélisable.

Cette ouverture au véritable monde permet de développer un métaregard sur le monde dans lequel le justicier vivait auparavant, qui n'était qu'une partie de la totalité du monde. Ce regard lui permet de mieux distinguer la dynamique dans laquelle le justicier évoluait précédemment. Le film *La Matrice* permet d'illustrer merveilleusement le passage de l'initiation et le métaregard qui l'accompagne. Dans le corpus moorien, le monde virtuel est celui tel qu'il est pensé par le pouvoir, le travail de l'idéologie et le discours doxatique, qui masquent le reste. Le monde réel est un monde affranchi de la doxa et de l'idéologie. Dans ce monde, la pensée et le regard du justicier deviennent presque totalement libres. Seulement, il faut un choc suffisamment violent pour l'amener à quitter le confort du monde virtuel.

Pour cette raison, l'initiation est toujours un moment charnière psychologiquement, entraînant à la fois une rupture sociale, mais aussi graphique. Il s'agit souvent d'une expérience mystique. Celle-ci peut être en partie provoquée par de puissants psychotropes<sup>74</sup> (c'est notamment le cas de Flint (2011, *V pour Vendetta*; 274-9) et d'Adrian (2012, *Watchmen*; 354)) ou encore par une reconstruction trouble de

---

<sup>74</sup> La drogue est la voie royale pour échapper à l'objectivation propre à une époque et à son idéologie, libérant la pensée et permettant de voir autrement. Cependant, elle n'est nullement le seul moyen et ne suffit pas en soi.

l'allégorie de la caverne où le guide mène l'initiée à la lumière, sa lumière ambiguë en fait, sombre présence lumineuse (pour Evey dans *V pour Vendetta*<sup>75</sup>). En frôlant la mort, sir Gull vit sa première vraie expérience mystique et voit le grand dieu Yabulon (2011, *From Hell*; 54). Ces moments sont essentiels pour comprendre le développement du futur justicier : « Ces origines conditionnent les moments clef de l'histoire de chacun de ses héros. Une bonne origine donne la clef du héros lui-même » (Nikolavitch, 2011; 28).

Pour parvenir à se surpasser, les justiciers doivent triompher de la peur et de la part d'inconnu que cette émotion renferme. C'est déjà le cas chez les superhéros classiques : Batman veut que sa peur pour les chauves-souris devienne celle de ses ennemis (*Batman Begins* (2005)). Moore actualise ce topos de la maîtrise et du renversement de la peur, qui se présente aussi, dans la pensée d'Agamben, comme la capacité de transformer son impuissance (face à l'inconnu) en puissance<sup>76</sup>. Dans *The Killing Joke*, le Joker parodie ce renversement classique en se réappropriant son mauvais sens de l'humour<sup>77</sup> dans son histoire (fictive). En effet, son anxiété en présence de tous autres que l'ancienne femme (peut-être fictive) du Joker, surtout lorsqu'il s'agit de faire rire, devient l'anxiété que le monde a par sa faute, surtout lorsqu'il raconte sa *Killing Joke*. Chez V, il s'agit vraisemblablement (selon la lecture de Flint, qui est la plus cohérente) de fixer son symbole sur le numéro de sa chambre (2012, *V pour Vendetta*; 98), écrit en chiffre romain, dans laquelle le justicier a été enfermé par le système totalitaire. Ce symbole, qui représente aussi la lettre V, commence à envahir les

<sup>75</sup> Nous analysons longuement cette initiation dans la partie *La folie d'une quête démesurée*.

<sup>76</sup> Agamben explique que la part de démon, présente en chacun, n'est pas forcément un mal, mais plutôt une impuissance : « Le mal n'est que notre réaction inadéquate face à cet élément démonique, notre mouvement de recul effrayé devant lui » (Agamben, 1990; 37). Avec ce penseur du contemporain, le bien n'est pas une force convaincue de sa toute puissance, superhéroïque, qui aurait d'ailleurs toutes les chances de devenir, dans un univers réaliste, un mal écrasant ceux qui ont plutôt besoin de soutien : « La création - ou l'existence - n'est pas, en effet, la lutte victorieuse d'une puissance d'être contre une puissance de ne pas être » (Agamben, 1990; 38). La vraie puissance, selon Agamben, est d'être capable de choisir l'impuissance au moment où la puissance est facilement accessible : « pouvoir agir est de façon constitutive un pouvoir ne-pas-agir » (Agamben, 2006; 236).

<sup>77</sup> Avant sa transformation, le Joker aurait été un mauvais humoriste, qui tentait désespérément de faire rire. Après sa transformation, le Joker oscille entre le personnage clownesque au mauvais humour et le psychopathe meurtrier. Ses blagues cachent généralement, outre des jeux de mots, des pièges mortels.

phrases du *vigilante* et même les titres des chapitres de la BD (tous commencent par la lettre V). Dans une logique carnavalesque<sup>78</sup> propre au personnage, ce symbole et son incohérence peuvent former le début d'anarchie que le personnage encourage par ailleurs. De façon plus générale, il s'agit pour le personnage de reproduire à l'aide de ce symbole la peur et la violence incompréhensibles qu'il a subies dans sa chambre-prison. En conservant cachés son nom et le but de sa vendetta, le personnage s'emploie à reconstruire le climat de peur qu'il a ressenti. Son plan est si bien masqué que ses actions paraissent incompréhensibles jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour réagir : autant à sa première petite vendetta, dans le premier acte, contre les membres de la clinique où V a été vraisemblablement enfermé, qu'à sa seconde, dans le troisième et dernier acte, contre les dirigeants du système.

Dans *The Dark Knight* (2008) de Nolan, le Joker définit merveilleusement bien deux types de violence aux effets prodigieusement différents sur la société moderne. La première est une violence cohérente, dans la mesure où elle est motivée par un certain profit, reproduisant d'une certaine manière la logique du système capitalisme : « Parce que... ça faisait partie du plan. [...] Même si le plan est horrible ! » La seconde est une violence incompréhensible qui semble n'être motivée par aucun intérêt précis ou immédiat. Le supervilain fait peur parce qu'il ne se rattache à rien, pas même à un but rationnel. Il n'a pas d'histoire, pas de famille, pas de quotidien. Le supervilain semble n'exister que par ses brèves apparitions, qui consistent à produire le chaos dans la société, ne comptant pas les morts. Si cette description correspond au Joker, elle s'applique aussi parfaitement à V et aux autres justiciers mooriens. Aussi, normalement, la connaissance du passé lève le voile sur cette part incompréhensible qui rend le vilain si inquiétant. Le récit de sir Gull, véritable *autopsie* au cœur du personnage, augmente pourtant son caractère trouble et inquiétant.

---

<sup>78</sup> Dans la logique carnavalesque, le haut devient bas, et le bas, le haut. La rotation permet d'entraîner un mouvement significatif des classes de la population, les pauvres devenant les riches le temps que dure ce monde à l'envers : « Pour un jour, chacun peut réaliser ses rêves et devenir ce qu'il ne sera sans doute jamais dans la réalité. Les figures habituellement marginalisées et tenues à l'écart de la communauté, comme le mendiant, l'idiot ou le fou, sont exaltées » (de Villaines et al., 1996; 42).

Se situant au cœur de leur transformation, la mort et l'horreur permettent d'ouvrir les frontières du réel chez nos personnages. Outre le récit de V, le Rorschach acquiert une plus juste compréhension de la pourriture du monde lorsqu'il découvre une fillette dévorée par les chiens d'un malfrat (2012, *Watchmen*; 194). Sir Gull échappe de peu à une crise cardiaque et voit alors l'immensité de Yabulon (2011, *From Hell*; 54). Par la suite, il se « sen[t] tout à fait un autre homme » (2011, *From Hell*; 56). Adrian constate pensivement que toutes les actions des *vigilantes* ne mèneront probablement qu'à protéger un monde condamné (2012, *Watchmen*; 49). Prométhéa compose son poème fondateur tandis qu'une créature monstrueuse veut l'éliminer<sup>79</sup> (2000, *Promethea I*; 36-38). Aux frontières de la mort et de l'horreur se trouve toujours la peur, qui permet à leur regard de se transformer, d'évoluer. Ce faisant, le justicier moorien distingue les frontières de leur existence. Ce sont elles qu'il devra parvenir à dépasser. Hors du monde connu, se trouve l'autre monde, inconnu et seulement entrevu jusqu'alors, Graal à atteindre. Sa vie se détache alors d'anciennes contraintes pour généralement s'alourdir du lourd poids d'une mission.



Figure 2.6 : Le Rorschach est saisi en réalisant l'horrible sort réservé à la fillette.  
Source : *Watchmen*, chap. 6, p. 20.

<sup>79</sup> Outre certains éléments de la structure, le lieu et les superpouvoirs qui évoquent le récit de superhéros, plusieurs Prométhéa ont servi de muses à des écrivains dont les noms évoquent ceux de bédésistes de superhéros : « As Geoff Klock correctly observes, the names Moore chooses for his fake Promethea authors recall those of some superhero comics creators » (Di Liddo, 2009; 87).

Ce regard neuf et libéré radicalise sa pensée. Un certain élitisme se développe progressivement : un certain mépris pour les individus qui lui sont inférieurs (ce qui semble constituer la large majorité de la population d'un point de vue strictement physique et intellectuel). Avec son savoir fondamental et extraordinaire, le justicier se considère hors de son temps : « tous les personnages mythiques appartiennent à une réalité dont la rupture avec le "temps historique" dont parle Mircea Eliade autorise une forme supérieure d'identification » (Boucher et al., 2014; 9-10). Il ne lui reste en effet qu'à utiliser ses compétences exceptionnelles (son intelligence et ses talents d'illusionniste), puisqu'il semble que le *vigilante* peut agir mieux que quiconque.

Il a en effet souvent parallèlement atteint les plus hautes sphères de sa société, autant sous ses lumières que lorsqu'il est dans l'ombre. Sir Gull est devenu, par exemple, le médecin royal (2011, *From Hell*; 47) et haut franc-maçon (2012, *From Hell*; 45). Adrian vient d'un milieu aisé et possède une fortune qu'il choisit d'abandonner (2012, *Watchmen*; 352). Il est aussi un habile justicier idéaliste (2012, *Watchmen*; 362). Au fil du temps (après son initiation), Adrian se bâtit un empire commercial à la manière d'un *self-made-man* (2012, *Watchmen*; 366). Il prépare surtout son empire mondial dans lequel tout le monde pourra devenir un surhomme avec la « méthode Veidt » (2012, *Watchmen*; 342), méthode de développement personnel, basée sur la résolution et de saines habitudes.

Avec sa radicalisation, le justicier peut sembler étrange et même fou à son entourage. Le regard libéré lui donne accès à une pensée étrangère, extérieure à celle répandue dans la cité. Le durcissement survient lorsque le justicier décide quels comportements et actions adopter. Généralement, son regard change, se tend, montrant qu'il a distingué concrètement l'objectif de sa quête et son rôle. Le souvenir d'Adrian montre parfaitement la tension de son regard au moment déterminant (2012, *Watchmen*; 49).



Figure 2.7 : Le regard d'Adrian se tend lorsque le gardien réalise l'imminence du conflit nucléaire. Source : *Watchmen*, chap. 2, p. 11.

À la suite de l'initiation peut survenir un affrontement avec le justicier qui va l'inspirer, lui permettre de saisir sa destinée. Le Comédien va d'abord combattre physiquement Ozymandias et le vaincre (2012, *Watchmen*; 362), mais c'est bien davantage sa victoire oratoire (2012, *Watchmen*; 362) qui va transformer « l'homme le plus intelligent du monde<sup>80</sup> » (2012, *Watchmen*; 347) : « il m'ouvrit les yeux. Seuls les **meilleurs** comédiens parviennent à **cela** » (2012, *Watchmen*; 363). Cette discussion, pourtant très brève, convainc Adrian que ses arguments sont intéressants théoriquement, mais qu'ils sont emplies d'un profond et idéaliste humanisme.

Il développe aussi une rancune quelque peu enfantine à l'encontre de son aîné : « Je me jurai d'empêcher ceux de son espèce de rire aux dépens de l'humanité./ Je me jurai aussi que ma prochaine rencontre avec Blake, ou tout autre ennemi, se déroulerait selon mes termes » (2012, *Watchmen*; 363). Son regard ne possède pas encore le cynisme critique du justicier qui a atteint sa pleine maturité. Des années plus tard, Ozymandias parviendra à le supplanter physiquement (2012, *Watchmen*; 6-7), mais surtout intellectuellement (2012, *Watchmen*; 369). Sa volonté de souligner sa supériorité face à la farce cynique du Comédien demeure infiniment puérile et montre

<sup>80</sup> Grâce à sa très grande intelligence, Ozymandias a déjà compris les avantages certains de la mystification. L'hyperbole amplifie ses capacités intellectuelles : il passe ainsi d'homme intelligent à l'homme le plus intelligent du monde dans un esprit proche de l'imaginaire de superhéros. Superman n'est pas seulement fort : c'est l'individu le plus fort de la Terre. Personne (ou presque) ne s'intéresse aux seconds; toute l'attention est accordée au premier.

comment son ressentiment a progressivement grossi jusqu'à influencer, au moins en partie, la manière de considérer son plan dont l'importance est pourtant capitale : « faire peur [au monde] pour le forcer vers le salut avec la plus grande farce de l'histoire » (2012, *Watchmen*; 368).

Le vieux Comédien s'effondre littéralement, le visage déformé par les larmes, devant un ancien vilain (2012, *Watchmen*; 61), en découvrant le projet fou du jeune justicier. Que le Comédien se confie au Moloch, un adversaire maintes fois vaincu, est significatif. Il s'adresse à lui parce qu'ils font tous les deux partie d'un monde maintenant révolu. Leurs actions n'ont plus leur place dans le monde actuel, nettement plus radical. Finalement, son esprit cynique s'est trouvé largement dépassé.



Figure 2.8 : Le cynisme du Comédien est finalement supplanté.  
Source : *Watchmen*, chap. 2, p. 23.

D'ailleurs, il est révélateur de comparer nos justiciers les plus problématiques (Adrian et sir Gull par exemple) avec les superpoliciers présents dans *Top 10*. Cet univers permet d'imaginer une société exclusivement composée de personnages ayant des superpouvoirs. Dans la mesure où chacun possède les siens, les superpouvoirs n'ont plus grande incidence dans le développement des individus. Ils deviennent seulement d'autres habiletés que chaque individu peut utiliser et développer à sa guise (bien qu'ils offrent tout de même de sympathiques possibilités graphiques et narratives). Chez les policiers, ce ne sont au final que des habiletés professionnelles parmi d'autres : la déduction, l'art oratoire, l'empathie, etc. Ainsi, l'œuvre se trouve à

reproduire le schéma de n'importe quel autre roman noir (dans une forme, certes, hyperbolique et assez imaginative). Parce que tous les personnages possèdent des pouvoirs qui leur permettraient d'exercer la loi ou de l'enfreindre dans une société humaine normale, les seuls qui le peuvent et le doivent sont ceux qui font partie de la police.

*Top 10* est sans doute pourtant l'une des œuvres les plus classiques d'un point de vue narratif. L'intérêt de l'œuvre est beaucoup plus de faire une démonstration essentielle à propos de l'héroïsme : si les justiciers mooriens sont si intéressants (avec ou sans pouvoir), c'est parce qu'ils représentent quelque chose qui se confronte au monde ou à certaines frontières du monde actuel, comme l'indique Moore :

Si la moindre caissière, le moindre commerçant ou le moindre vendeur de drogue était un personnage costumé à superpouvoirs, il arriverait des trucs bizarres tout le temps. La dynamique traditionnelle des comic books de super-héros disparaît. Les héros ne sont plus au centre de l'attention et les super-héros deviennent banals (Millidge, 2011; 224).

Cette confrontation naît d'un esprit qui s'estime supérieur, davantage capable de distinguer l'état du monde et ses troubles, et de réaliser les actions les plus justes pour remédier à une situation déclinante (dans laquelle la police et les autres gardiens légaux ne sont plus suffisants pour s'attaquer aux crises sociales). Dans la société de *Top 10*, la police parvient à régler les crises ponctuelles (et ceux qui veulent contribuer à ce travail sont encouragés à s'engager dans la police).

*La Ligue des Gentlemen Extraordinaires Century tome 3 2009* (2012) pose, à ce titre, la question fondamentale de l'évaluation de la qualité des personnages extraordinaires. Par exemple, le supervilain ne semble d'abord pas mériter son rôle : « Tu es banal ; un magicien banal, un antéchrist banal » (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009*; 45). Cette gradation peut faire sourire dans la mesure où l'antéchrist est normalement unique et est par définition un personnage significatif (autant que le Christ dont il est l'envers). Le déterminant indéfini renforce d'ailleurs le caractère quelconque de ce magicien ou de cet antéchrist (puisque'il s'agit d'un parmi tant d'autres). Parce qu'elle est répétée, cette banalité définit davantage la qualité du vilain que ses statuts de magicien ou

d'antéchrist. Cette présentation souligne la nécessité de se démarquer même – et peut-être surtout – chez un personnage extraordinaire. La comparaison demeure presque inévitable pour évaluer la valeur d'une existence.

De manière analogue, le relativement nouveau héros, qui a à peine un siècle, a tout le temps d'être oublié (pensons au caractère éphémère de la majorité des héros actuels dans la culture populaire). Rares sont les lecteurs qui connaissent encore les aventures de Quatermain, par exemple (au mieux, il est connu comme classique du roman d'aventures d'un autre temps). Aujourd'hui, il ne serait plus personne : qu'un vieux barbu drogué qui se fondrait sans mal dans la foule (voire un itinérant, rôle que lui donne d'ailleurs Moore (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009; 20*)). Orlando et Mina se retrouvent comparés à des figures bien plus mythiques comme « **Jésus** » ou « un **ange** » qui, eux, mériteraient d'affronter un adversaire tel que l'antéchrist. Lorsque ce dernier se manifeste, il ne cache pas son désappointement : « vous n'êtes que des **femmes** » (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009; 54*). Même s'il n'est qu'un *antéchrist banal*, il n'en demeure pas moins celui qui doit entraîner la fin du monde et qui ne peut remplir son rôle qu'en mettant fin à tout (y compris à sa propre existence). Son nom se trouve également dans la *Bible* (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009; 58*). Il devrait y avoir une plus grande résistance héroïque déployée à contrer son fatal dessein.

C'est donc une fonction ingrate que celle d'arrêter l'espace diégétique. Mina commente d'ailleurs : « *Hmm. Alors, pourquoi notre Antéchrist n'a-t-il pas détruit le monde ?/ P-Peut-être qu'il ne voulait pas être l'Antéchrist./ Et qu'il a réagi par révolte* » (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009; 42*). Par ses questions amusantes, Mina/Moore propose le renversement de cette figure normalement absolument diabolique. Au final, c'est l'arme du héros (Excalibur dans le cas présent) qui révèle le héros, son nom est assurément plus connu que celui de son porteur momentané. L'épée légendaire le fait briller et lui donne la possibilité de gagner son combat héroïque. L'antéchrist est également content de voir cette arme

qui lui permet d'associer le héros à d'autres illustres porteurs héroïques (sans quoi son combat final serait terriblement insatisfaisant) : « Donc, j'imagine que tu es quand même un genre de héros légendaire, non, comme le roi Arthur ? » (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009*; 55). La crédibilité du personnage dépend avant tout de son éthos. Au final, ce ne sont pas les merveilleuses aventures aujourd'hui oubliées d'Orlando qui comptent, mais son arme et son pouvoir mythifiant. Les personnages extrêmes ont davantage de chance de marquer les mémoires, d'autant plus qu'ils trouvent généralement un antagoniste à affronter, qui possède une pensée toute aussi radicale à l'égard du monde. Au moment où le justicier accomplit son triomphe, la révélation de sa vraie puissance nécessite d'écraser ce puissant némésis pour établir son nom.

Le rôle du justicier, comme celui du superhéros, consiste à accomplir le travail que le système ne parvient plus à faire efficacement. Avec l'initiation, l'autonomie est essentielle à la quête du *vigilante*; il doit questionner librement la dynamique à l'œuvre dans sa cité et se positionner face à elle. La grandeur du trouble collectif définit la grandeur de l'héroïsme qu'il devra exposer. L'apparition d'un supervilain rend le questionnement caduc; il y a désordre public, situation d'urgence dont s'empare<sup>81</sup> le superhéros. Mais, qu'arrive-t-il si cet adversaire (presque attendu) ne survient pas ? De quelles menaces les gardiens protègent-ils les citoyens ? Serait-ce de désordres sociaux, pourtant utiles et même souvent essentiels à l'avancement de la société ? Dans cette optique (plutôt conservatrice), le rôle du justicier serait de maintenir la société en place, de l'empêcher de changer, d'évoluer (positivement ou négativement). Tandis que Superman ramenait l'ordre dans sa métropole et le récit à sa situation initiale, des justiciers comme le Comédien assurent un certain ordre, celui du parti politique régnant. Si l'initiation des anciens superhéros (et même des héros de l'Antiquité dans la plupart des civilisations) les amène à intégrer leur société,

---

<sup>81</sup> Chaque personnage du traditionnel couple superhéros/vilain se trouve défini et confirmé par son contraire, comme l'affirme Nikolavitch : « Tous ces méchants sont indispensables à la construction du héros en tant que tel » (Nikolavitch, 2011; 54).

l'initiation moorienne les oblige à se positionner dans la complexe dynamique de rapport de pouvoir d'un monde assurément vaste et trouble. Il leur faut choisir qui les justiciers vont aider et au détriment de quel groupe (le sacrifice étant inévitable). Ensuite, la libre pensée et l'ardeur sont nécessaires pour se démarquer et produire tout l'éclat que demande leur projet, qui commence à prendre forme progressivement dans leur esprit.

Dans ce monde affranchi, avec ces qualités, le justicier peut devenir un surhomme<sup>82</sup>. Il se place au-dessus du bien et du mal de son époque, se détache des institutions, parvient même à dépasser, jusqu'à un certain point, bien sûr, la pensée de son temps. Avec ce métaregard sur sa société, le justicier voit sans être vu, en bon illusionniste. Il distingue frontières et failles qu'il dépassera, convaincu de sa propre supériorité<sup>83</sup> et de l'héritage qu'il peut laisser aux générations futures par un impact décisif. Malgré tout, un doute persiste : il consiste en une interrogation sur les actions menées, soulevant des questions éthiques. Après tout, ce sont ces questions fondamentales qui motivent ses actions. Aux questions *Qui sommes-nous ?* et *Où allons-nous ?*, les justiciers donnent des réponses<sup>84</sup> à la mesure de leur héritage superhéroïque.

Si le doute est essentiel à l'action héroïque et va dynamiser la vie de nos *vigilantes*, Baroni nous explique, dans *L'œuvre du temps*, qu'il est aussi indispensable au processus de lecture. C'est le doute qui permet presque systématiquement, et pour notre plus grand plaisir, d'ébranler une structure sinon cyclique et de développer une intrigue forte : « L'action répétitive ne parvient pas à nouer une intrigue, car nous avons besoin qu'un doute s'insinue pour que nous soyons intrigués, une contingence

---

<sup>82</sup> Il s'agit de leur héritage nietzschéen (même si l'héritage des surhommes du roman-feuilleton est plus considérable). Dans *Marvelman*, la création des protagonistes est d'ailleurs nommée « Project Zarathustra » (Di Liddo, 2009; 49).

<sup>83</sup> S'identifiant à l'imaginaire des superhéros, le justicier croit – généralement avec raison – en posséder trois des grandes caractéristiques : « Singularité, supériorité, personnalité mystérieuse » (Levet, 2014; 71)

<sup>84</sup> C'est d'ailleurs une responsabilité que partageaient déjà les héros antiques et dont ont héritée les superhéros : « Toutes ces actions ont un point commun : elles visent à repousser le chaos, voire même le dominer [...] c'est imposer l'ordre humain à la nature sauvage » (Nikolavitch, 2011; 8)

qui tient à une perturbation possible ou avérée de l'ordre établi » (Baroni, 2009; 13). La perturbation que doit provoquer le justicier permet de dynamiser la narration, qui ouvre un espace de fiction à la mesure de la pensée de son protagoniste. La déconstruction de la société sert l'intrigue et sa densité temporelle : « le plaisir de la narration réside dans une défiguration (provisoire et définitive) de l'histoire, ce qui permet d'en éprouver la profondeur temporelle » (Baroni, 2009; 12). Les justiciers mooriens vont, dans leur *doute*, *perturber l'ordre établi* et *défigurer l'histoire*. Ils remettent en question les modèles sociaux préexistants, en véritables avant-gardistes. Le destin de ces justiciers n'est pas de trouver la paix, mais bien d'entraîner le récit riche et puissant vers leur propre fatalité.

#### 2.4.4 La quête, *atteindre l'inaccessible étoile*

Cette partie est la plus consistante dans l'étude de l'évolution (anti)héroïque que nous nous sommes fixée. Les deux premières parties que nous venons de voir amènent le justicier à s'engager dans une quête démesurée, à la manière d'un Don Quichotte contemporain, qui serait en partie conscient de sa triste figure. Les prochaines parties mènent directement à sa maturation et son accomplissement (versant positif, modérément épique), c'est-à-dire jusqu'au moment du cataclysme, qui affecte autant son monde que le médium. En raison de la densité de cette étape, qui dure souvent des années et dans laquelle naît le problématique projet, cette partie est séparée en trois sous-parties : Vision de la fin sous la forme de tableau du monde, La folie d'une quête démesurée et Le but comme projet d'une vie et œuvre d'art.

#### 2.4.4.1 Vision de la fin sous la forme de tableau du monde

Pour arriver à cette étape, le regard de chaque grand justicier moorien doit saisir sa destinée. Il observe l'évolution d'un monde décadent ou encore au progressisme inquiétant, généralement à partir d'un élément déclencheur et révélateur. Un indice surgit devant son regard, et il s'agit pour lui d'identifier cette lumière ambiguë, qui se forme dans sa société, de saisir sa brillance inquiétante, généralement articulée autour d'un bouleversement social (par exemple, l'avènement du féminisme) ou technologique (par exemple, l'utilisation de la bombe nucléaire).

C'est par leur regard acéré que les différents justiciers mooriens sont presque toujours contemporains à leur époque. Dans *Qu'est-ce que le contemporain ?*, Agamben donne une première définition assez générale de l'individu contemporain : « Contemporain est celui qui reçoit en plein visage le faisceau de ténèbres qui provient de son temps » (Agamben, 2008; 22). Outre nos protagonistes, la définition englobe également la plupart des personnages du roman et des héros problématiques. Les ténèbres se présentent, dans la narration, comme des tensions et des incompréhensions du temps, qu'il s'agit d'éclairer par le regard de la raison. Ce faisant, il devient possible de décortiquer méthodiquement la dynamique sociale, d'essayer de parvenir à saisir le futur du présent, qui est toujours déjà en germe dans le contemporain.

Le narrateur de *Crime et châtiment* de Dostoïevski sépare l'humanité en deux catégories : les personnes communes qui retardent l'inévitable futur, vivent dans un présent passé et conservent ce qui a été, et les personnes exceptionnelles qui veulent s'engager pour l'avenir et qui entraînent l'évolution humaine<sup>85</sup>. À la fin de *Watchmen*,

---

<sup>85</sup> Raskolnikov résume et défend un article qu'il avait lui-même publié précédemment :

« J'ai seulement insinué que l'homme "extraordinaire" a le droit, pas le droit légal, naturellement, mais le droit moral de permettre à sa conscience de franchir... certains obstacles et cela seulement dans le cas où l'exige la réalisation de son idée (bienfaisante peut-être pour l'humanité tout entière). [...] Dans le reste de mon article, j'insiste, si je m'en souviens bien, sur cette idée que tous les législateurs et les guides de l'humanité, à commencer par les plus anciens, pour continuer par les Lycurgue, les Solon, les Mahomet, les Napoléon, etc., tous, jusqu'aux derniers, ont été des criminels, car, en promulguant de nouvelles lois, ils violaient, par cela même, les anciennes qui avaient été jusque-là fidèlement observées par la société et transmises de génération en génération, et parce qu'ils n'avaient point reculé devant les effusions de sang (de sang innocent et

Adrian tient des propos similaires quand il s'adresse aux autres justiciers qu'il juge trop conservateurs dans leur manière de protéger la société. Ceux-ci se limitent à un héroïsme classique qui ne peut pas s'adapter aux problèmes mondiaux et contemporains (« vos exploits d'écolier deviennent **redondants**./ Qu'ont-ils donc **accompli** ? » (2012, *Watchmen*; 395)), ne sachant évoluer vers une génération plus utile de *vigilantes*. La plupart de ces justiciers montrent un héroïsme qui a vieilli, qui tente vainement de suivre les codes essentiellement comparables à ceux des superhéros de l'âge d'or. Ils n'ont pas profité de l'impact des superhéros de l'âge d'argent, puisque ceux-ci ne sont jamais apparus dans leur uchronie (sauf pour son impact le plus négatif, soit une inévitable radicalisation, semble-t-il, qui s'illustre par la noirceur et la violence des actes accomplis).

La deuxième définition du contemporain d'Agamben est nettement plus complète et riche conceptuellement :

Cela signifie que le contemporain n'est pas seulement celui qui, en percevant l'obscurité du présent, en cerne l'inaccessible lumière ; il est également celui qui, par la division et l'interpolation du temps, est en mesure de le transformer et de le mettre en relation avec d'autres temps, de lire l'histoire d'une manière inédite, de la "citer" en fonction d'une nécessité qui ne doit absolument rien à son arbitraire, mais provient d'une exigence à laquelle il ne peut pas ne pas répondre. C'est comme si cette invisible lumière qu'est l'obscurité du présent projetait son ombre sur le passé tandis que celui-ci, frappé par ce faisceau d'ombre, acquerrait la capacité de répondre aux ténèbres du moment (Agamben, 2008; 39-40).

---

parfois héroïquement versé pour défendre les anciennes lois) pour peu qu'ils en aient eu besoin./ Il est même à remarquer que la plupart de ces bienfaiteurs et de ces guides de l'humanité ont fait couler des torrents de sang. J'en conclus, en un mot, que tous, non seulement les grands hommes, mais ceux qui s'élèvent tant soit peu au dessus du niveau moyen et sont capables de prononcer quelques paroles neuves, sont de par leur nature même et nécessairement des criminels, à un degré variable naturellement. Sans cela, il leur serait difficile de sortir de l'ornière commune. [...]les hommes peuvent être divisés en général, selon l'ordre de la nature même, en deux catégories : l'une inférieure (individus ordinaires) ou encore le troupeau dont la seule fonction consiste à reproduire des êtres semblables à eux, et les autres, les vrais hommes, qui jouissent du don de faire résonner dans leur milieu de mots nouveaux. Les subdivisions sont naturellement infinies, mais les traits caractéristiques des deux catégories me semblent assez nets : la première, c'est-à-dire le troupeau, est composée d'hommes conservateurs, sages, qui vivent dans l'obéissance, une obéissance qui leur est chère. Et je trouve qu'ils sont tenus d'obéir, car c'est là leur rôle dans la vie et il ne présente rien d'humiliant pour eux. Dans la seconde, tous transgressent la loi ; ce sont des destructeurs ou du moins des êtres qui tentent de détruire suivant leurs moyens. [...]Dans la plupart des cas, ces hommes réclament, avec des formules diverses, la destruction de l'ordre établi au profit d'un monde meilleur. Mais, s'il le faut, pour faire triompher leurs idées, ils passent sur des cadavres, sur des mares de sang [...]Il n'y a d'ailleurs pas lieu de s'inquiéter sérieusement. La masse ne leur reconnaît jamais ce droit ; elle les décapite, les pend (plus ou moins) et remplit ainsi, de la façon la plus rationnelle, son rôle conservateur, jusqu'au jour où cette même masse, dans ses générations suivantes, érige des statues aux suppliciés et leur voue un culte (plus ou moins). La première catégorie est maîtresse du présent, la seconde de l'avenir. La première conserve le monde et c'est grâce à elle que l'humanité se multiplie ; la seconde meut l'univers et le conduit à son but » (Dostoïevski, 1950; 616-20).

Nos justiciers se rapprochent progressivement de ce modèle : ils vont mieux que quiconque déconstruire<sup>86</sup> le rapport de forces sous-jacent à leur société. En se positionnant face aux héros et visionnaires qui les ont inspirés, leur quête se développe en même temps qu'un imaginaire de la fin prend forme. À travers ce processus, les *vigilantes* deviennent le vecteur de plusieurs époques; l'Histoire passée, présente et future passe à travers eux, et ils l'influencent directement.

Avec ce regard neuf, surgit devant eux l'image d'un avenir décisif, vers lequel doit inexorablement se diriger l'humanité. C'est cette possibilité entrevue de l'implacable marche de l'Apocalypse qui vient définitivement menacer l'ancien équilibre de la société. Fixant d'un regard d'ensemble la société, le justicier mène une activité sémiotique intense où les signes sont observés. Là où il ne voyait d'abord que les signes isolés de disharmonie se trace une crise plus globale. En regroupant ces signes observés, son regard distingue invariablement les indices de l'imaginaire de la fin, de la crise suprême. Adrian expose toute la gravité de cette catastrophe et ses conséquences temporelles, qui rappellent la conception du temps de Ricoeur : « Le **présent** du monde mourrait, son **avenir**, incalculablement **plus vaste**, disparaîtrait **aussi**./ Même notre **passé** serait annulé » (2012, *Watchmen*; 366). Comme dans le discours chrétien, cet événement est censé donner son sens à tout, légitimer toutes les actions qui ont été entreprises par le justicier au moment du jugement de ses actions. La lecture de signes permet d'acquérir un savoir prophétique, comme l'explique Bertrand Gervais :

---

<sup>86</sup> Les justiciers y parviennent sans doute mieux que quiconque dans l'œuvre, même s'ils se retrouvent également à être des pantins du travail de l'auteur, lui-même assurément plus *contemporain* qu'eux. Les justiciers mooriens sont généralement aveugles à l'énormité des forces en actions et aux séries de causalité de leur univers. Certains, comme le Dr Manhattan, parviennent néanmoins à entrevoir la présence de ficelles et l'enjeu d'actions destructeurs dans une temporalité qui évolue constamment. Aucun ne possède le recul nécessaire face à son époque, chacun étant pris dans son propre engagement et ses croyances respectives, ce qui engendre des cécités relatives. Malgré leur propre conviction, ils traversent la pensée fondatrice de leur projet et en montrent les limites intrinsèques. La quête permet au personnage d'évoluer et de percevoir partiellement l'aspect illusoire de son entreprise. On retrouve ici des influences mystiques d'Alan Moore, comme la magie du chaos et le saut de paradigmes (vision du monde temporaire utilisée comme instrument d'objectifs et d'expériences personnels).

C'est un imaginaire fondé sur le temps [...]. C'est un imaginaire reposant aussi sur une crise promue au rang de loi, de principe de cohérence. Et c'est, enfin, un imaginaire tourné vers l'interprétation et la recherche de sens, vers la lecture des signes d'un monde sur le point de s'effondrer (Gervais, 2009; 14-15).

Avec ce savoir particulier, le prophète peut indiquer aux autres les actions qu'il faut accomplir afin d'éviter l'effondrement de leur monde, mais aussi pour arriver au nouveau monde proposé, généralement utopique.

Sa nature duelle l'amène en effet à une double réaction. Gardien, il doit surveiller l'évolution de la crise annoncée, se donnant ce rôle paradoxal de prophète de malheur. Visionnaire, il doit préparer une action mystificatrice, de manière à provoquer une contre-apocalypse dans laquelle la société doit être positivement transformée (plutôt que négativement, avec la fin du monde). Conscient que son action sera critiquée et arrêtée si elle est découverte (en raison de l'énorme sacrifice qu'elle nécessite), il doit absolument la garder secrète jusqu'au moment où il sera trop tard pour la contrecarrer.

Notre protagoniste est minutieux, perfectionniste. Il s'agit du « meilleur de tous les tailleurs » (2012, *From Hell*; 35), comme l'est le médecin qui se rappelle cette vieille comptine d'enfant où on apprend l'idéal d'excellence, peu importe le métier qu'on exerce. Sinon, c'est l'homme d'affaires engagé et pacifiste<sup>87</sup>, qui demeure secrètement *vigilante* à l'échelle mondiale. Ces personnages agissent avec les meilleures intentions, ce qui les rend d'autant plus dangereux. S'appliquant et s'investissant dans leur quête démesurée, les justiciers sont convaincus du caractère éthique de leur choix. Pire, ils sont convaincus d'être les seuls à pouvoir éviter à l'humanité une fin proche dont ils contemplent les signes, qui s'accumulent progressivement. À partir de ce moment, ils ne peuvent que travailler avec acharnement à leur projet dément.

Les médias occupent une place considérable dans la plupart des œuvres du corpus. Leur vision alarmante contribue à amplifier un climat souvent déjà tendu et à décupler les signes déjà présents. Adrian les contemple avec une ardeur vaguement inquiétante : « Ex-superhero Adrian Veidt's wall of TV screens - which he us to

---

<sup>87</sup> Le Hibou II souligne qu'il « n'a jamais tué personne. Jamais ! » (2012, *Watchmen*; 347).

monitor world trends and their impact on his business empire - are mainly tuned in to advertisements. Clearly Veidt regards these as a more reliable source of information than the babble of news commentary » (Reynolds, 1992; 98). Dans *From Hell*, la presse est à ses débuts et semble devoir se mettre en marche à mesure que sir Gull foule les rues de Whitechapel. Le sang qui a coulé dans les meurtres de Whitechapel est largement dépassé par l'encre des nombreux articles rédigés, certains n'hésitant nullement à combler les informations lacunaires<sup>88</sup> (2011, *From Hell*; 228) afin d'augmenter l'intérêt de crimes dont l'horreur est déjà conséquente.

Ces héros sont ainsi entraînés dans une aventure qui les dépasse rapidement par sa complexité et sa démesure. Trop de signes sont présents; le regard voit ce qu'il recherche dans le lot. Les justiciers ne peuvent vraisemblablement tenir compte de leur totalité. Il peut voir une trajectoire se dessiner, mais certainement pas l'ensemble des vecteurs possibles que pourrait emprunter le futur. D'ailleurs, même si leur plan aboutit, ce qui leur a échappé le rattrape inévitablement par la suite. Un phénomène analogue se produit chez le lecteur, qui ne peut pas en une seule lecture arriver à entièrement saisir tous les signes présents dans une BD complexe comme *Watchmen* ou *From Hell*. Sur le plan de l'activité sémiotique, la quête du protagoniste peut ainsi s'apparenter à la lecture littéraire.

L'impression de caméra subjective, principalement dans *From Hell* où la mise en page permet d'assister aux principaux événements de la vie de sir Gull précédant l'histoire et sa vraie initiation mythique (2011, *From Hell*; 32-59), favorise également l'identification du lecteur aux justiciers. En effet, nous voyons les événements avec leur regard, favorisant la compréhension de leur point de vue (comprendre n'est néanmoins pas justifier). De cette manière, un monde problématique se trace rapidement sous nos yeux, notamment lorsque sir Gull doit « rédui[re] au SILENCE »

---

<sup>88</sup> L'usage du blanc dans le journalisme et les médias permet un renversement. Ce qui pourrait être une faiblesse, l'absence d'une information, devient, pour eux, une force : « la narration factuelle ne devient intrigante qu'à partir du moment où le journaliste est confronté lui-même à une lacune épistémique [...] et ce qui lui résiste fournit en même temps au discours un levier commercial [...] et politique » (Baroni, 2009; 26).

(2011, *From Hell*; 56) l'épouse secrète du prince Albert 2011, *From Hell*; 59). Une série d'événements dans leur historicité les a effectivement déjà préparés à voir le monde à travers un certain prisme, qui présente à leur regard (et au nôtre) une escalade inquiétante. Comme l'explique Eco, l'empreinte du temps est fondamentale dans le choix des actions :

Si, comme Sartre le dit, "le passé est la totalité toujours croissante de l'en-soi que nous sommes", si, quand je veux me projeter vers un futur possible, je dois être ce passé et que je ne peux pas ne pas l'être, mes possibilités de choisir ou de ne pas choisir un futur dépendent, de toute façon, des gestes que j'ai faits et qui m'ont constitué comme point de départ de mes décisions possibles. Et ma décision qui se constitue en passé dès qu'elle a été formée, modifie ce que je suis et offre une autre plate-forme aux projets suivants. S'il y a une signification quelconque à poser en des termes philosophiques le problème de la liberté et de la responsabilité de nos décisions, la base d'argumentation, le point de départ d'une phénoménologie de ces actes sont toujours la structure de la temporalité (Eco, 1976; 29).

Les actions d'Adrian comme *vigilante* classique n'ont par exemple pas été particulièrement éclatantes (lui-même fait ce bilan). Au contraire, le bref discours du Comédien sur l'inévitable conflit nucléaire l'éclaire, l'éveille, « ouvr[e] [s]es yeux » (2012, *Watchmen*; 363). S'engage, ensuite, une sinistre causalité chez ce personnage alors absolument convaincu, qui ne voit plus le monde qu'à travers un tableau qu'il s'est construit. Fort de cette représentation pourtant essentiellement statique, lui seul serait assez conscient de l'état du monde pour agir d'une façon suffisamment globale et efficace.

Malgré sa force, mais aussi à cause d'elle, le justicier se dévoile plus que jamais être un homme de son temps. En canalisant vaillamment les meilleurs principes de son époque, il entraîne et en montre les pires résultats imaginables. Il expose et révèle toute la violence à l'œuvre dans la société, malgré l'apparence de rationalité, de cohérence et d'unité de cette dernière. Dans *Watchmen*, Adrian a recours à la démarche scientifique. Il nous explique que tout problème doit pouvoir se résoudre, du moment qu'il est bien posé (2012, *Watchmen*; 49). Il suffit d'évaluer les ressources et les données dont nous disposons. Puis, on commence la résolution en y allant méthodiquement, avec l'idée que tout problème, aussi grand soit-il, se déconstruit finalement en une série d'étapes. Sa démarche entraîne Adrian dans un haut niveau

d'abstraction, qui fait dire à Morrison que l'homme le plus intelligent de la Terre se trouve à entreprendre l'action la plus stupide : « Rounding out the cast were the world's stupidest smartest man, Ozymandias » (Morrison, 2011; 197), « the pacifist genius became a genocidal idiot » (Morrison, 2011; 204).

S'il est théoriquement préférable d'éliminer une faible partie de la population plutôt que de voir périr l'ensemble de l'humanité, personne ne peut prévoir avec une telle assurance que les É.-U. et l'URSS auraient finalement continué l'escalade nucléaire jusqu'au bout. Adrian voit le monde avec les craintes de son temps dans le contexte explosif et suspicieux de la guerre froide que l'œuvre s'applique à mettre en scène à travers de brèves séquences muettes (2012, *Watchmen*; 311-2). Si Adrian parvient à s'intéresser aux problèmes de son temps de façon plus lucide qu'à peu près tous les justiciers de sa génération, il n'en utilise pas moins les outils et une manière de penser propre à son temps. Dans *From Hell*, on retrouve d'autres limites : une certaine vision du monde (d'un monde socialement divisé), une certaine idéologie (machiste et royaliste), la continuité du positivisme, un intérêt évident pour l'histoire avec son intérêt pour la momie (2011, *From Hell*; 296) et la poésie avec sa passion pour William Blake (2011, *From Hell*; 93).

Cette méthode rigoureuse et scientifique d'Ozymandias s'oppose à l'intérêt de sir Gull pour l'*Enfer* de Dante (2011, *From Hell*; 314). Le célèbre poème construit un enfer composé de neuf cercles concentriques qu'on doit traverser pour en sortir. La même logique se retrouve dans *Promethea* : il faut s'enfoncer dans le monde immatériel, en suivant le chemin de la fiction, pour arriver à en ressortir avec l'amoureux de l'avant-dernière Prométhéa (renversement de l'*Enfer* où c'est le mari qui va chercher sa femme). Prométhéa est sans doute le personnage qui réussit le plus favorablement sa quête : la fin du monde qu'elle déclenche est plutôt positive. Elle permet l'avènement d'un nouveau monde essentiellement heureux. En parvenant à éviter de graviter autour d'un cercle (le cycle nous ramènerait au point de départ), Prométhéa traverse et ainsi dépasse ce cycle. Il est par ailleurs ironique que cette méthode similaire chez sir Gull et Prométhéa puisse engendrer des récits aussi

opposés. Cela dit, sir Gull parvient aussi à mener pleinement sa quête jusqu'à se libérer momentanément de la linéarité du temps. Il canalise sa folie durant sa quête, après quoi celle-ci le gagne complètement.

#### 2.4.4.2 La folie d'une quête démesurée

« Dans l'épopée, qui "racontait (ou prétendait raconter) des exploits réels", le monde des signes ressemblait au monde des choses, alors que "Don Quichotte, lui, doit combler de réalités les signes sans contenu du récit", car rien dans les nombreux romans qu'il a lus ne trouve son pareil dans le monde (Foucault, 1966 : 61) »  
(Bourassa, 2009; 21).

Cette inadéquation, qui devient parfois comique tellement elle est excessive, demeure aussi particulièrement troublante. En se prenant ainsi pour quelque chevalier, Don Quichotte s'adapte en fonction du code (chevaleresque) qu'il utilise. Ce code inadéquat représente un danger pour lui, certes, mais aussi pour la société (par ses actes imprévisibles, mais surtout par son regard décalé qui lui permet de voir autrement). Les justiciers mooriens se retrouvent aussi à penser incarner quelques figures héroïques (avec un code héritier de la tradition superhéroïque). Cela entraîne des conséquences incertaines et potentiellement dangereuses. En découvrant les signes liés à l'imaginaire de la fin, les justiciers se lancent dans une quête démesurée. Ces Quichotte ont sans conteste lu quantité de livres – la bibliothèque de V est emblématique de leur érudition (2012, *V pour Vendetta*; 18) –, ce qui leur donne l'illusion du savoir et qui les pousse à accomplir/précipiter leur destinée. Leur connaissance ne se limite d'ailleurs pas à une littérature spécifique. Ces héros cultivés puisent dans de nombreuses références artistiques, jouant souvent sur leur double nature et l'ambiguïté de leur quête.

La capacité du regard, du voir autrement, est toujours fondamentale : « "voyant", cela veut dire que quelqu'un exerce, pour *connaître* ce qui l'entoure, sa faculté visuelle; mais cela veut aussi dire que quelqu'un est visionnaire, prophète en son genre, et donc, très vite, capable de *délirer* » (Didi-Huberman, 2012; 182). Ainsi, il ne s'agit pas seulement du regard attentif qu'on voudrait objectif. Le prophète peut utiliser son imagination pour arriver à estimer, à extrapoler le spectre du contemporain et du discernable. Le délire permet à tous ces personnages d'être malheureusement excessivement créatifs. À propos de sir Gull, Millidge associe par exemple sans cesse le nom *fou* et l'adjectif *visionnaire* (Millidge, 2011; 125). Le justicier moorien rentre dans le cercle vicieux suivant qui l'encourage certainement : il voit à partir de son délire et il délire à partir de ce qu'il voit. Pour répondre à une situation infiniment périlleuse, il lui faut déployer tous les moyens imaginables.

Pour accomplir sa quête, le justicier doit quitter son refuge<sup>89</sup>, cet endroit hors du temps et de la doxa, l'autre monde, qui lui assure une certaine protection. Il se sépare en même temps du danger de se retrouver enfermé dans l'inaction d'une tour d'ivoire. S'ensuit une fuite en avant et, avec elle, le danger d'aller trop loin, de se perdre soi-même, de se transformer à jamais, en découvrant les territoires inexplorés de l'acte héroïque. Ne sachant pas comment négocier avec toutes ces nouvelles possibilités, le *vigilante* va adopter une approche originale, pouvant apporter des solutions pures et idéalisées, mais aussi assurément décalées par rapport à l'esprit du temps. Mais, après tout, comme le rapporte le philosophe indien Jiddu Krishnamurti, « [c]e n'est pas un signe de bonne santé mentale d'être bien adapté à une société malade<sup>90</sup> ».

Il s'agit d'un personnage *singulier*, comme le sont généralement les superhéros (Levet, 2014; 71), mais, pour ainsi dire, jamais marginalisé (du moins pas ouvertement), étant donné sa propre puissance (ce point suggère déjà l'issue du procès, des années plus tard). Avec son retour parmi la population, il est pris dans un

---

<sup>89</sup> Le musée des ombres dans *V pour Vendetta*, la retraite de l'Antarctique chez Adrian ou la demeure de sir Gill sont des exemples de refuge, isolé.

<sup>90</sup> <http://www.babelio.com/auteur/Jiddu-Krishnamurti/26988>

monde insatisfaisant, bête, insensible, répétitif. Ayant développé un regard d'ensemble, le justicier arrive même à voir beaucoup plus loin que ses pairs. Le bureau d'Adrian contient, par exemple, de nombreux graphiques avec différentes variables sur la survie de l'humanité (2012, *Watchmen*; 329). En cela, il s'oppose certainement au regard du reste de la société, limité et plongé dans un court terme consternant et dans une actualité généralement inquiétante et pessimiste.

Leur posture radicalement différente fait que la plupart des justiciers sont éventuellement catalogués comme fous. En s'éloignant de la doxa, en développant leur propre et extrême vision du monde, en parcourant un chemin tortueux, ils vont réaliser des actions qui paraissent indéniablement démentes. Plusieurs personnages trouvent *folles* les idées et les décisions de sir Gull (2011, *From Hell*; 93, 334, 448). Certaines sont effectivement extrêmement inquiétantes : « In the eyes of Sir William Gull, the city is a real and tangible body, but also a mystical and allegorical entity » (Di Liddo, 2009; 75). Le deuxième Hibou réagit sans équivoque en découvrant le projet d'Adrian, personnage qui possède pourtant tout le vernis de la civilisation (politesse, éloquence, intelligence, nuance, humanisme). Le Hibou II est content de l'avoir trouvé à temps : il lui indique qu'« il [lui] faut de l'aide » (2012, *Watchmen*; 370). Il se demande seulement si Adrian a réellement pensé pouvoir entreprendre un tel plan. Le Rorschach avait également déjà envisagé l'hypothèse de sa folie (2012, *Watchmen*; 347). Bref, la démesure du projet contamine invariablement son créateur.

Seulement, dans notre exemple, le projet est bel et bien accompli, comme l'indique immédiatement Adrian. À ce moment, lui seul paraît vraiment en phase avec la réalité; les autres refusent de croire la hautement improbable, mais possible réalité. Comme Adrian le dit lui-même, et cela montre bien la cohérence de ses actions, contrairement aux méchants qui animaient les spectacles de leur enfance, il ne leur révélerait pas son plan, auquel il a travaillé des années, si le Hibou II et le Rorschach pouvaient encore l'arrêter : « "Le **faire** ?"/ Dan, je ne suis pas le méchant d'un **serial** de la Republic. Crois-tu sérieusement que j'expliquerais mon **maître-plan** s'il restait

la moindre chance que vous puissiez influencer sur son **aboutissement** ?/ Je l'ai fait il y a trente-cinq minutes » (2012, *Watchmen*; 371).

Adrian montre même qu'il est conscient de l'ancienne faiblesse des vilains de Comics, comme son genre est également conscient à présent : « la dimension "méta" croissante d'un genre qui, désormais, prend acte de ses faiblesses et apories passées, réfléchit à lui-même et à ses possibilités futures » (Boucher et al., 2014; 18). Les deux autres justiciers ne peuvent en effet plus rien faire. Cinq cases les séparent de la dévastation diégétique et graphique. On voit déjà se placer le décor de Manhattan sur la même page, qui va être le théâtre de la destruction. D'ailleurs, il n'a pas besoin de beaucoup d'explications pour convaincre pratiquement tous les autres justiciers de la justesse de ses actes. C'est, au contraire, le Rorschach, le seul justicier à refuser de changer son point de vue, qui se place à l'encontre de la décision des autres justiciers et est éliminé par le jugement quasi divin du Dr Manhattan (2012, *Watchmen*; 402). Ce dernier ne peut lui laisser révéler le projet d'Adrian à toute la population, car son projet n'a de sens que si le secret est ignoré de la collectivité.

Rendu à ce point de l'analyse, il est pertinent de comparer le Rorschach et Adrian, leur position et leur caractère problématique s'opposant. Le Rorschach représente l'ancien justicier et Adrian le nouveau. La bonne vieille méthode (une attitude conservatrice, devenue en grande partie inefficace, s'illustre dans une persévérance prononcée, exprimant cet acharnement où le *bon* doit théoriquement triompher du *méchant*) tente de se poser contre la nouvelle. Cette dernière, beaucoup plus lucide de sa propre condition, s'avère, d'une certaine manière, trop efficace. Elle permet au justicier de trop bien réussir ce qu'il entreprend, c'est-à-dire bouleverser la société.

Lors de son parcours dans le Londres victorien (2011, *From Hell*; 86-120), sir Gull entreprend une longue explication, qui semble beaucoup plus nous être adressée qu'à son cocher et semble devoir dévoiler son évidence supériorité (d'où la pédanterie avec laquelle il se met magistralement en scène en professeur (2011, *From Hell*; 92), de manière analogue à Adrian). Selon toute vraisemblance, Sir Gull ne fait que confirmer ce qu'il sait déjà. Il nous impose son imparable et démente démonstration

dans laquelle des lieux symboliques de la domination de l'homme sur la femme représentent les points d'un immense pentacle (2011, *From Hell*; 118) qu'il faut à tout prix préserver. Depuis l'Antiquité, Nikolavitch nous explique qu'« [e]xplorer le monde, c'est le mettre en mots, en images, en cartes, en itinéraires. C'est lui imposer un ordre et, déjà, le dominer symboliquement » (Nikolavitch, 2011; 8).

Pour renforcer l'ordre actuel et éviter un renversement où les hommes seraient dominés par la femme et où « leurs caprices » *gouverneraient* la souhaitable rationalité masculine (2011, *From Hell*; 89), sir Gull commet plusieurs meurtres qui marquent durablement l'imaginaire. La quantité de connaissances qu'il expose justifie un projet aussi horrible que dément<sup>91</sup>. Son cocher n'assimile pas bien toute la démesure de ce plan : la tête lui tourne, et il est pris de nausées (2011, *From Hell*; 119). Il s'agit d'une des principales réactions à l'ampleur de cette histoire. On retrouve aussi cette réaction chez Abberline (2011, *From Hell*; 464), lorsqu'il découvre qu'il va devoir étouffer l'affaire, parce que l'assassin qu'il recherche est le médecin de Sa Majesté. L'homme sain d'esprit ne peut qu'être secoué par les implications d'une telle histoire. En ce sens, sir Gull est assurément un être extraordinaire, malgré sa folie.

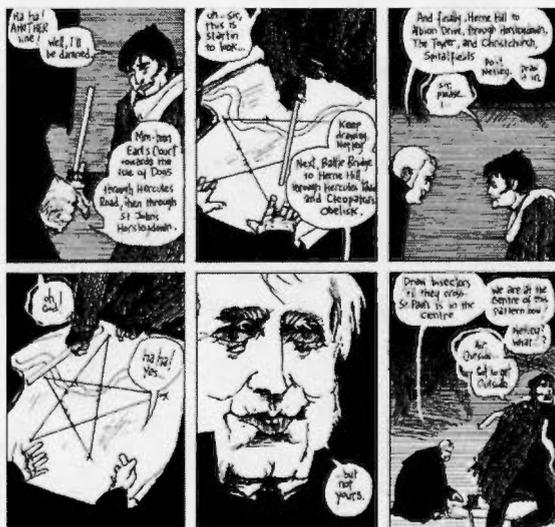


Figure 2.9 : Sir Gull traçant le pentacle devant son cocher. Source : *From Hell*, chap. 4, p. 36.

<sup>91</sup> En se basant sur de fausses prémisses, qui apparaissent comme des vérités établies à son époque, il se fonde une logique imparable et terrifiante

Une folie encore plus considérable semble caractériser V, folie qui va contaminer Evey. Si cette dernière représente assurément la candeur au début du récit, les événements auxquels elle est confrontée la transforment radicalement. V est directement responsable de l'événement le plus significatif et le plus traumatisant qu'elle vit dans le récit et qui mène à sa transformation. Ce dernier organise une gigantesque mascarade dans laquelle elle est séquestrée (2012, *V pour Vendetta*; 192) et torturée (2012, *V pour Vendetta*; 201), et où de faux policiers lui assurent qu'elle sera exécutée (2012, *V pour Vendetta*; 209). La récurrence d'un rat est symptomatique de l'inconfort d'Evey (2012, *V pour Vendetta*; 194). Par son inquiétante présence, le rat semble directement surgir de l'effroyable dénouement de 1984. Le troublant animal lui permettrait ainsi de commencer à entrevoir l'intertextualité et la porosité des univers narratifs.

Il est par ailleurs éloquent que V puisse ainsi organiser sa mise en scène, conférant au système (pénal) un rôle automatique, dénué de toute volonté propre, le réduisant à une série de procédures visant à briser le prisonnier. Les explications de V rendent assez aisé un rapprochement avec l'allégorie de la caverne de Platon : le pénible chemin pour atteindre la vérité dans lequel on est d'abord ébloui et guidé par son maître – celui-là même qui nous a retiré nos chaînes – prend ici des proportions démentes. Dans une société totalitaire où tout est codifié (et où la blancheur est assurément associée à la pureté), la vérité atteinte n'est certes pas l'harmonie du soleil circulaire, mais la pluie d'une tempête (2012, *V pour Vendetta*; 221). Comme V est confronté à l'enfer des flammes, Evey est purifiée et baptisée pour une nouvelle vie de *vigilante*. Le ciel noir de la tempête est alors parfaitement approprié, leur sourire devient une lueur d'espoir dans la nuit noire.

Le Joker se présente aussi comme un trouble pédagogue, tentant de montrer l'absurdité de la vie à la manière du Caligula de la pièce de théâtre éponyme (1944) de Camus. Tout le monde deviendrait fou s'il venait à vivre la mauvaise journée du Joker : « Just **one bad day** » (1988, *The Killing Joke*; 41). Le postulat du Joker est que la différence est finalement faible entre l'individu sensé et le fou. Elle dépend

seulement du hasard qui peut frapper n'importe qui. Lui et Batman ont vécu leur mauvaise journée : « you had a **bad day** and everything **changed**./ Why **else** would you dress up like a **flying rat** » (1988, *The Killing Joke*; 41). Pour cette raison, ils se ressemblent de façon inquiétante, surtout quand on voit leur rire final (1988, *The Killing Joke*; 49), devant l'absurdité de leur existence et de leur dualité. Si la BD commence avec un certain ordre (celui du système carcéral et du chevalier noir (1988, *The Killing Joke*; 4-6)), le désordre triomphe à la fin (à partir du moment où Batman vient lui parler franchement).

Il existe ainsi des analogies entre le Joker et V (l'un des pires supervillains de DC et l'un des héros mooriens les plus classiques). Le Joker tente de plonger Gordon dans la folie (1988, *The Killing Joke*; 23) pour lui montrer comment la raison peut facilement vaciller à partir d'une seule mauvaise expérience (comme V remet en scène l'allégorie de la caverne (2012, *V pour Vendetta*; 192-221)). Ils possèdent un savoir incroyable; ce sont des pédagogues, des metteurs en scène. Le Joker a habilement construit son attraction foraine, mettant à nu le commissaire, lui retirant son identité, l'attachant, l'obligeant à suivre son parcours désorientant pour s'achever avec d'insoutenables images de sa fille, qui semble en train d'être violée (1988, *The Killing Joke*; 22-28). Les deux sont des vilains dans leur société, en raison de leur violence respective et de l'absence complète de réactions en face de la vie des autres. Leur logique inquiétante permet d'ébranler la société. Plusieurs individus les rejoignent : le Joker est toujours entouré de ses comparses (jusqu'à l'arrivée de Batman), et plusieurs individus sont emportés par l'initiative de V (font des graffitis ou du désordre (2012, *V pour Vendetta*; 249 et 251)). Et, malgré leur rôle sinistre, les deux affichent et maintiennent un sourire qui illustre leur rôle de comédien et le cynisme qui s'y rattache.

Réponse à la fausse candeur sociale, leur sourire ne rassure nullement. Il tend plutôt à souligner la radicalité de celui qui l'affiche. Il s'agit d'un symbole, comme le badge de *smiley* du Comédien. Il exprime la distance qui existe entre le naïf sourire exprimé et la vision du monde de celui qui le porte. Ces trois personnages parviennent à dénoncer efficacement leur propre société et les existences qui y sont menées. C'est

sans doute la raison pour laquelle ils accordent si peu de considérations à la vie humaine. « Il faudrait être cynique pour appeler ces existences des vies », dira Ra's al Ghul dans *Batman Begins* (2005) de Nolan, propos qui semble très bien résumer l'attitude de nos *vigilantes*.

Pourtant, les personnages tiers ne sont jamais de simples figurants, qui seraient dépourvus d'émotions et de personnalité. Malgré le fait qu'ils vivent des aventures assurément moins grandiloquentes que les protagonistes, ils vivent leur vie et tentent de comprendre le monde, notamment grâce à la lecture de journaux ou de bandes dessinées (2012, *Watchmen*; 73-4). Parmi ces individus, en apparence banals, se glisse aisément un justicier, le Rorschach par exemple, qui semble un peu illuminé en se promenant avec sa pancarte annonçant « la fin est proche » (2012, *Watchmen*; 74-5). Tandis que la moitié de la ville disparaît, le marchand de journaux et le jeune lecteur de Comics se collent et forment la fameuse goutte de sang, symbole éloquent du caractère salissant de la mort (2012, *Watchmen*; 15). La scène est touchante et montre l'importance de la vie, conclusion à laquelle vient de parvenir le détaché Dr Manhattan. Ces milliers d'êtres humains sont réduits en un instant à l'état de cadavres sanglants par le rêve d'utopie d'Adrian.



Figure 2.10 : En se collant, les deux personnages forment la fameuse goutte de sang. Source : *Watchmen*, chap. 11, p. 28.

#### 2.4.4.3 Le but comme projet d'une vie et œuvre d'art

Même si la plupart des justiciers pensent longuement à l'*œuvre* qu'ils vont laisser derrière eux, sir Gull est sans doute celui qui prend le plus le temps d'explicitier sa démarche (créative) et ses intentions (d'auteur). En parcourant Londres, il explique à son cocher qu'il ne faut pas simplement « "s'en débarrasser" [des prostituées], car c'est de l'assassinat ordinaire, qui ne convient qu'aux coupe-jarrets ordinaires. J'ai parlé d'un travail de grande envergure, Netley. Une grande œuvre » (2011, *From Hell*; 88). Comme il l'explique, une

GRANDE œuvre doit pouvoir être considérée sous de multiples facettes. Pensez aux légendes classiques avec leurs différents niveaux de sens./ Diane, par exemple : n'est-elle qu'un antique CONTE DE FÉES ? Un SYMBOLE représentant les rêves et la féminité ? Une PRINCESSE très ancienne et déifiée ? Mythe ? Symbole ? Histoire ?/ Ou bien prenez cette VILLE, en elle-même une grande œuvre, vous en conviendrez : un objet riche en NIVEAUX et en COMPLEXITÉS (2011, *From Hell*; 88).

Tandis que sir Gull donne ces explications, on peut se demander qui il essaye de convaincre : Netley (qui conserve un regard morne et atone sur les cinq cases que dure le monologue, et qui ne possède nullement la curiosité intellectuelle pour apprécier un tel raisonnement), lui-même (en train d'élaborer son projet) ou le lecteur (qui voit se densifier la signification des meurtres de prostituées, qui sont généralement considérés comme n'étant que des actes barbares). Par ailleurs, c'est la ville, avec ses mythes et ses symboles, qui va servir de toile de fond au projet vaste et mémorable, entraînant du même coup une relation proche de l'intertextualité avec cette histoire « "gravée dans la pierre" » (2011, *From Hell*; 120).

Plutôt qu'un lieu, la plupart des justiciers se cherchent un grand héros duquel ils puisent leur inspiration. En s'inspirant de Ramsès II (2012, *Watchmen*; 366) pour le choix de son nom et d'Alexandre le Grand (2012, *Watchmen*; 352), qui possède le même rêve d'unification du monde, Adrian a pour volonté de dépasser ses héros. Comme eux, il porte sur ses épaules l'intégralité de son projet. Il ne s'embarrasse d'aucun disciple, pas même d'amis. Son seul compagnon est son félin modifié génétiquement, sa création, qu'il sacrifie inutilement le moment venu (2012,

*Watchmen*; 392). De par son œuvre, ce personnage (c'est aussi vrai pour sir Gull) s'apparente à la figure de l'artiste maudit. L'humanité semble constamment le décevoir lorsque ce justicier atteint sa maturité. Seul le Dr Manhattan fait vraiment exception (2012, *Watchmen*; 362), mais il n'est plus humain, se rapproche davantage d'un démiurge. C'est d'ailleurs le seul dont l'intelligence semble vraiment lui être supérieure. Son œuvre semble non seulement devoir naître avec lui, mais également devenir autonome (alors qu'Adrian ne souhaite rien de moins que d'instaurer une société utopique). Il est plus vraisemblable que sa tentative disparaisse avec lui (et peut-être tout son monde).

Une misanthropie encore plus froide caractérise sir Gull : un réel dédain pour la grande majorité de ses contemporains, tous ceux qui n'ont pas son rang social, son intelligence et son savoir-faire. Ce sentiment est, par exemple, clairement exprimé lorsqu'il rencontre le cocher Netley pour la première fois et que ce dernier lui tend la main : « S'il vous plaît, monsieur, retirez votre main. Je n'en aurai pas besoin » (2011, *From Hell*; 57). V, pour s'affranchir de sa propre histoire et amorcer sa première vendetta, tue froidement ceux qui ont croisé son chemin. Le Nez est troublé par tant de froideur : « il les a abattus comme du bétail ! » (2012, *V pour Vendetta*; 25). Pour lui, les individus ne sont que les pièces d'un immense jeu de dominos qu'il positionne patiemment pour pouvoir en enclencher le mécanisme social, le moment venu, de manière à provoquer les coups de théâtre qui marquent la fin de chaque acte. Chaque justicier se sent indéniablement au-dessus de ces contemporains.



Figure 2.11 : V place minutieusement chaque domino. Source. *V For Vendetta*, chap. 8, p. 30.

À travers la tentative de s'affranchir du flux social, naît la nécessité de revêtir un masque (au sens métaphorique le plus souvent) en permanence. C'est le seul moyen de mettre en scène son œuvre totale, qui se compose de sa vie, sinon au moins de ses actions. Cependant, le masque devient progressivement le vrai visage du justicier. Il se retrouve à être le complet artisan de son projet et doit correspondre à tous les rôles. Le justicier doit démultiplier ses capacités et se montrer infaillible, agir en un mot comme un superhéros. Cette volonté pourrait justifier ses tourments. Trop de poids est sur ses épaules dès qu'il laisse reposer un instant son masque et la performance qu'il doit réaliser à chaque instant.

Cette posture d'artiste maudit peut être comparée à celle de Dieu. C'est d'ailleurs exactement celle qu'adopte sir Gull, comme l'affirme Ballesteros :

par un être pervers qui prétend jouer à être Dieu, et qui est à la croisée, comme le montrent les auteurs de *From Hell*, de l'apollonisme et du dyonysisme, placé entre le soleil et la lune, – en définitive – entre les forces patriarcales et le matriarcat qu'exalta la figure de la déesse en des temps exilés de notre mémoire par l'usage de la force brutale et la manipulation idéologique que le masculin a exercées contre le féminin (Ballesteros, 2007; 331).

Adrian/Ozymandias tend aussi à évoquer cette puissance, semblant presque redevenir l'imposant pharaon, fils du Soleil, dans son imposant temple improbable et son luxuriant jardin dans le désert froid d'Antarctique (2012, *Watchmen*; 345-6). Son but n'est rien de moins que de devenir le surhomme qui va guider l'humanité vers son

utopie<sup>92</sup>. Dr Manhattan relève aussi de cette figure divine – sans doute plus que n'importe quel autre justicier –, et projette d'aller créer la vie sur une autre planète à la fin de *Watchmen* (2012, *Watchmen*; 405). Peu importe l'exacte nature de leurs intentions, après avoir longuement pensé, les justiciers se révèlent particulièrement ingénieux dans leur performance.

#### 2.4.5 Du sang versé jusqu'à l'hécatombe finale. De l'œuvre théorique à sa performativité

Avant d'arriver à la victoire, un certain nombre de sacrifices sont nécessaires. Mais, au final, le justicier va seulement rejoindre les héros du passé en usant de moyens contemporains. Alexandre Legrand a provoqué des milliers de morts en tentant d'unifier le monde connu : « Certes, il y eut des morts... Peut-être sans nécessité, mais qui peut en juger? » (2012, *Watchmen*; 352). La conscience de son inquiétant double rôle (d'ange gardien et de démon de la société) s'est sans doute accrue, mais il n'est plus temps de reculer lorsque vient le moment du triomphe, à la suite du travail de toute une vie. En outre, ce dénouement va autant ébranler son monde que l'aspect formel de la BD : la mise en page implose à ce stade, provoquant quelque fabuleux effet de présence, une cassure graphique et narrative. Le cynisme s'est manifestement développé, a remplacé la pure innocence initiale. Le goût pour l'excellence du travail s'est maintenu, travail qui est en train de s'accomplir. Si l'acte<sup>93</sup> est nécessaire, il est

---

<sup>92</sup> Dans son premier tressage interprétatif, Gabriel Tremblay-Gaudette relève les traces de cette utopie : « Préalablement à cette mention directe des intentions de Veidt, des éléments du roman graphique font une mention, directe ou allusive, au concept d'utopie. » (Tremblay-Gaudette, 2010; 72).

<sup>93</sup> Chez les superhéros classiques – et c'est probablement aussi vrai pour les premiers superhéros d'argent –, l'action prédomine sur l'introspection intérieure : « la simplicité des intrigues et, surtout des personnages, qui se définissent par ce qu'ils font et non par ce qu'ils pensent ou ressentent, permet au public de projeter diverses préoccupations dans ces fictions » (Boucher et al., 2014; 16). Parce qu'il est l'héritier des superhéros (généralement, en conscience de cause), le héros moorien privilégie l'action à la pensée et à ses émotions dans son cheminement héroïque (même s'il en vit assurément son lot).

aussi bien souvent grisant. Il permet au justicier de révéler et confirmer sa propre supériorité sur ses actuels pairs. Car, avec le triomphe, vient le bilan.

Le justicier dépasse du même coup le présent de son époque, montre en quoi il se trouve déjà dépassé dans sa pensée avant-gardiste : « La contemporanéité s'inscrit, en fait, dans le présent en le signalant avant tout comme archaïque » (Agamben, 2008; 33). Le justicier a manifestement trouvé une manière complètement inédite de vivre son rôle, à partir des traces qu'ont laissées d'autres *héros* : « L'attention à ce non-vécu est la vie du contemporain. Et être contemporains signifie, en ce sens, revenir à un présent où nous n'avons jamais été » (Agamben, 1990; 36). Il a su voir la trajectoire de son époque et ce que pouvait être son rôle, aussi sombre soit-il, pour la faire dévier. Sir Gull n'hésite pas à affirmer dans son éclat, après son dernier meurtre, que, « [p]our le meilleur et pour le pire, le vingtième siècle... c'est moi qui l'ai fait naître » (2011, *From Hell*; 375). Si le commentaire peut paraître excessivement présomptueux et vaniteux, le personnage de sir Gull condense quantité de caractéristiques de l'époque victorienne et est, de ce fait, annonciateur de la trajectoire que l'Histoire va prendre. Par sa formule, il s'associe avec son époque (comme marié ou père). Ce siècle est marqué, à cet égard, par la désillusion du positivisme avec la Grande Guerre qu'annonce l'épilogue de *From Hell* (2011, *From Hell*; 508). Comme Moore le déclare lui-même, *From Hell* – mais, c'est aussi le cas d'autres de ses œuvres – permet d'associer plusieurs éléments hétérogènes de la société alors déconstruite :

William Gull agit plus ou moins comme s'il était une sage-femme dans l'accouchement sanglant du XXe siècle. J'essayais de montrer au gens les rapports entre les choses, les formes qui existent dans l'histoire, ce qui relie les événements, parfois de coïncidences et parfois une continuité porteuse de sens (Millidge, 2011; 179).

Le lecteur pénètre ainsi toute la noirceur de la société présentée.

La plupart des sociétés du corpus analysé sont d'ailleurs déconstruites de manière à correspondre à des régimes aux tendances totalitaires, où le pouvoir exerce accessoirement une force de répression dissuasive et où lesdites actions héroïques ne sont acceptées que dans la mesure où les justiciers servent les objectifs du pouvoir. Aucune n'est plus sombre que l'ordre nouveau de *V pour Vendetta*, calquant celle de

1984 (1949) d'Orwell. Le *vigilantisme* se pose comme un modèle plus positif dans la mesure où la dystopie présente rapidement tous les signes d'une oppression généralisée, dans laquelle le pouvoir s'exerce dans une logique de domination.

À mesure que V mène sa vendetta, la pression ne fait qu'amplifier toutes les tensions entre les rouages humains du système inhumain, dont tous finissent par montrer leur limite. Agamben distingue la puissance du pouvoir : la vraie puissance est d'être capable de choisir l'impuissance au moment où la puissance est facilement accessible : « pouvoir agir est de façon constitutive un pouvoir ne-pas-agir » (Agamben, 2006; 236). Même dans une société en apparence plus libérale, comme celle de *Watchmen*, le *vigilante* est traqué par le régime, qui lui reproche son rôle constituant. Le Rorschach correspond assurément plus à cet individu masqué et terrifiant qu'à son *alter ego* qui existe surtout comme leurre et qui annonce l'apocalypse. V n'apparaît que sous son masque. Comme le mentionne Moore, « elle [son identité] n'a pas d'importance : "V est une idée avec un masque, un chapeau et une cape. Il est bien plus symbolique que réel" » (Millidge, 2011; 87). Seul l'ordre dicté par le régime est toléré, et des agents de l'ordre vont rapidement trouver le second Hibou quand il aide d'autres citoyens, lui qui est pourtant un citoyen exemplaire et un justicier modéré (2012, *Watchmen*; 251). Seul sir Gull peut calmement œuvrer à ses meurtres, protégé par les forces de l'ordre, qui *coopèrent* avec lui pour défendre les intérêts de la Couronne (2011, *From Hell*; 136).

Vis-à-vis de la rigueur de la performance du totalitarisme, le justicier développe la volonté de performance parfaite. La moindre faute pourrait permettre au régime de fer de le repérer, lui et son action héroïque. La maîtrise de son propre corps, qui devient par moment un objet théâtral, doit être totale pour produire l'effet voulu. V n'hésite pas à sacrifier son corps pour que le symbole qu'il représente, cette « idée immortelle », survive (2012, *V pour Vendetta*; 301). La réapparition de son masque, porté par Evey, provoque le coup de théâtre final/fatal (2012, *V pour Vendetta*; 326-

327). Plus sobrement, Adrian met en scène (devant les médias) un numéro<sup>94</sup> d'athlétisme (2012, *Watchmen*; 222) qu'il effectue naturellement avec brio, tandis qu'en parallèle, l'homme alors plus ordinaire (le second Hibou alors à la retraite) perd sa libido et est écrasé par la nécessité de devoir réaliser quelque performance. Hors de la mise en scène de son costume, il ne parvient pas à révéler sa vraie personnalité. N'est alors visible que son insignifiance en comparaison de la puissance d'Adrian en pleine action. Tant qu'il est à la retraite, le Hibou II se sent impuissant en face de son époque et du spectre de la guerre atomique. Le costume se présente alors comme puissance. Les justiciers sont davantage eux-mêmes lorsqu'ils portent le masque et la cape qu'en tant que civils. Le Rorschach demande qu'on lui « rend[e] [s]on visage » (2012, *Watchmen*; 168) lorsque des policiers lui enlèvent son masque. D'ailleurs, le second Hibou parvient sans difficulté à faire l'amour après avoir accompli une action héroïque et tandis qu'il porte son costume (2012, *Watchmen*; 235). Il a dépassé l'interdit du pouvoir et rejoint la performativité des autres justiciers.

Ainsi, le justicier se compare à ses pairs et à l'image de force qui est associée à ces derniers. La perfection de cette image modelée, puis présentée, est encouragée, sollicitée. Dans cette société du spectacle<sup>95</sup>, où il faut savoir se mettre à l'avant, ce sont les apparences et les illusions qui peuvent principalement marquer le temps. Le conte de *La belle et la bête*, tel qu'il est revisité par Moore dans *Fashion Beast* (2012), présente merveilleusement un monde d'apparences et d'illusions propres à l'imaginaire de la société du spectacle : « c'est dans l'image.../ que/ se tient LE POUVOIR ! » (2013, *Fashion beast - tome 2 : Les cartes du tarot*; 9). L'essentiel ne consiste finalement qu'à être (bien) vu pour (bien) vivre. *La belle* doit s'aventurer dans l'immense palais de la mode, qui est préservé de l'œil extérieur, pour pouvoir devenir belle (2013, *Fashion beast - tome 1 : La Mode et la Bête*; 53, 88) – et même

---

<sup>94</sup> Ce numéro évoque l'héritage des Comics à l'égard des spectacles traditionnels d'athlétisme, comme le souligne le titre de l'article « Le spectacle des superpouvoirs : Héritages forains, culturistes et sportifs dans la monstration des superhéros de l'âge d'or (1938-1945) » (Meyer, 2014; 27).

<sup>95</sup> Guy Debord présente cette théorie dans *La Société du spectacle* (1967). Nous nous inspirons particulièrement de la lecture qu'en fait Didi-Huberman dans *Survivance des lucioles* (2009).

devenir « une fille » (2013, *Fashion beast - tome 1 : La Mode et la Bête*; 58) – aux yeux des autres. Finalement, elle découvre, dans sa quête constituante de beauté/pouvoir, que le palais est essentiellement vide (2013, *Fashion beast - tome 1 : La Mode et la Bête*; 64-69) et qu'il ne permet que de préserver la nécessaire mascarade de l'artiste maudit.

C'est le destin de la *bête* que de subir la malédiction de la laideur dans un monde où compte seulement l'apparence. Pourtant, l'artiste/*bête* n'est en rien hideux : le personnage se voit repoussant parce qu'il se regarde à travers le spectre d'un miroir cabossé déformant son image (2013, *Fashion beast - tome 2 : Les cartes du tarot*; 17), comme le lecteur voit son image difforme à travers les cases qui présentent seulement des gros plans de sa silhouette ombragée (2013, *Fashion beast - tome 1 : La Mode et la Bête*; 112). Le lecteur et les personnages sont à la recherche des traces de la souffrance d'un personnage qui se croit damné : « Suis-je très laid ? » (2013, *Fashion beast - tome 2 : Les cartes du tarot*; 22). Sa propre souffrance lui permet de manifester et d'imposer son « génie » (2013, *Fashion beast - tome 2 : Les cartes du tarot*; 27). La métaphore du miroir rend merveilleusement la puissance des illusions et du regard qui voit ce qu'il s'attend à découvrir (dans ce cas, sa propre laideur). Le secret est préservé par la belle de manière à préserver un génie<sup>96</sup> essentiel à faire durer son conte. La *bête* va finalement se suicider en face d'un amour qu'elle croit impossible dans un monde où elle a, toute sa vie, farouchement défendu le dogme des apparences (2013, *Fashion beast - tome 2 : Les cartes du tarot*; 76-7).

Dans un monde d'apparences, la question du *momentum* est bien sûr fondamentale. Il faut savoir exceller au moment approprié, une fois bien installé le climat de tensions. L'action doit être extraordinaire, permettant du même coup de résoudre ses propres contradictions et celles de la société. Avec sa performance bien visible, l'œuvre du justicier devient unique et marquante. Elle entraîne une multitude de sens et devient une référence citée à juste titre. Elle est, pour cette raison, souvent imitée,

---

<sup>96</sup> Son génie naît de la souffrance du protagoniste. Le personnage s'enracine de cette manière dans l'imaginaire de l'artiste maudit.

mais n'est jamais égalée. Son créateur doit rester dans l'ombre, tandis que son tentaculaire projet brille à la lumière éphémère des médias.

Dans *From Hell*, après l'œuvre annoncée, une performance est certainement exécutée. Les meurtres de Whitechapel fragmentent le corps<sup>97</sup> féminin, en même temps d'instaurer certaines exigences pour les prochains tueurs en série, marquant leur temps et les sociétés à venir. Cependant, s'il est toujours possible de faire comme l'Éventreur, il est impossible d'être de nouveau cette figure mythique unique. Le tueur peut, à ce titre, devenir une source d'inspiration, comme le montre la télésérie *Whitechapel* (2009). Le tueur (re)commence à tuer des filles, à la manière de l'Éventreur : mêmes découpures, mêmes lieux, mêmes suspects. Jack devient le modèle, la performance originale qu'il faut savoir reconstituer, recontextualiser à une autre époque. Aussi, outre l'immortalisation qu'il se donne par l'audace de son plan, sir Gull explique qu'il partage cette immortalité avec ses victimes. Un lien naît de cette relation, de ce couple tueur/victime<sup>98</sup> les unissant. Lorsqu'il a fini son dernier meurtre, il serre tendrement le cadavre sanguinolent, à la manière d'un marié serrant sa femme :

comprenez-vous comme je vous ai aimées ? Vous seriez toutes mortes dans un an ou deux d'une insuffisance du foie, des hommes ou de l'enfantement. Mortes Oubliées./ Je vous ai sauvées. Comprenez-vous cela ? Je vous ai mises à l'abri du temps et nous sommes mariés dans la légende, inextricables dans l'éternité (2011, *From Hell*; 365).

À sa manière et à son regard, sir Gull traite en effet mieux ces prostituées que sa société. Il leur donne au moins une grande considération dans la mesure où elles occupent une grande place dans sa folle et noire quête. Il prend le temps de réaliser avec elles chaque performance sanglante. Il a assurément au moins raison sur ce point : tout le travail de Moore présente les horribles conditions dans lesquelles

---

<sup>97</sup> Le début du chapitre dix est un exemple parfait – et, pour raison, insoutenable – de ce travail chirurgical, qui s'effectue sur une vingtaine de pages (2011, *From Hell*; 343-362).

<sup>98</sup> Dans cette œuvre démente et déroutante, il est néanmoins facile d'unir le tueur et ses victimes sous de nombreuses paires conceptuelles, qui partagent l'éternité du temps : proie/ prédateur, simplicité/noblesse, œuvre/ artiste...

doivent vivre ces *filles de joie*<sup>99</sup>, notamment leur travail mécanique et sous-payé, la mauvaise qualité de l'air et la violence du quartier. Pendant un temps, les filles pensent que c'est la bande d'Old Nicholl qui est responsable des massacres parce qu'elles peinent à payer leur protection (2011, *From Hell*; 258). Lorsque l'une d'entre elles comprend que ce ne sont pas eux, la noirceur qui entoure le personnage permet de montrer toute la détresse de son incompréhension.



Figure 2.12 : Sir Gull serre tendrement sa dernière victime.  
Source : *From Hell*, chap. 10, p. 22.

Chez V, toute la vendetta prend l'allure d'une obscure performance, livrée durant une année entière. La poésie d'un temps normalement révolu devient son symbole, son arme, et entraîne la résurgence du passé oublié, qui contamine le présent : « V's language is interspersed with literary references that appear directly in verbal form, or both verbally and visually » (Di Liddo, 2009; 37). Par sa résistance, V nie activement l'ordre établi, propose/montre une alternative. Son langage lyrique contraste complètement avec le rythme attendu, celui programmé par le système. La rapidité et la force terrifiante de V, qui sort de nulle part (du hors-champ de la case) pour y disparaître quand il le désire, rappellent le théâtre (avec l'entrée/sortie de scène). Son apparition au moment judicieux montre la complète maîtrise de son art, qui permet de maximiser son effet (théâtral) sur le public (le lecteur et les autres personnages de son histoire).

<sup>99</sup> Sir Gull souligne d'ailleurs que, dans leur actuelle société, il s'agit d'un incroyable « euphémisme » (2011, *From Hell*; 115).

Dès le commencement, la destruction du parlement se présente comme une immense performance, présentée à Evey, qui est alors aux premières loges. V commence ainsi sa performance en s'inspirant de son maître spirituel (Guy Fawkes) et reproduit son attentat avorté dans une mise en scène d'autant plus spectaculaire qu'elle est perpétrée en contexte totalitaire. De nombreuses autres destructions sont orchestrées, et des quantités de meurtres sont efficacement perpétrés; la folie des actes cache une œuvre mûrement pesée et appelée à se réaliser. Tout au long de sa performance, ce justicier utilise d'ailleurs plusieurs médiums artistiques : le théâtre (de façon générale), bien sûr, le « vaudeville » avec l'exagération comique/inquiétante du masque (2012, *V pour Vendetta*; 33), sa mimique grotesque et sa déclamation énergique (2012, *V pour Vendetta*; 10-1), la musique et son rythme fracassant (2012, *V pour Vendetta*; 112-6), la chronique télévisée dans laquelle il prend la place normalement réservée à l'actualité (2012, *V pour Vendetta*; 145-9). Tous ces autres codes permettent de suggérer d'autres manières de vivre et de s'exprimer que celle présentée comme unique par le régime.

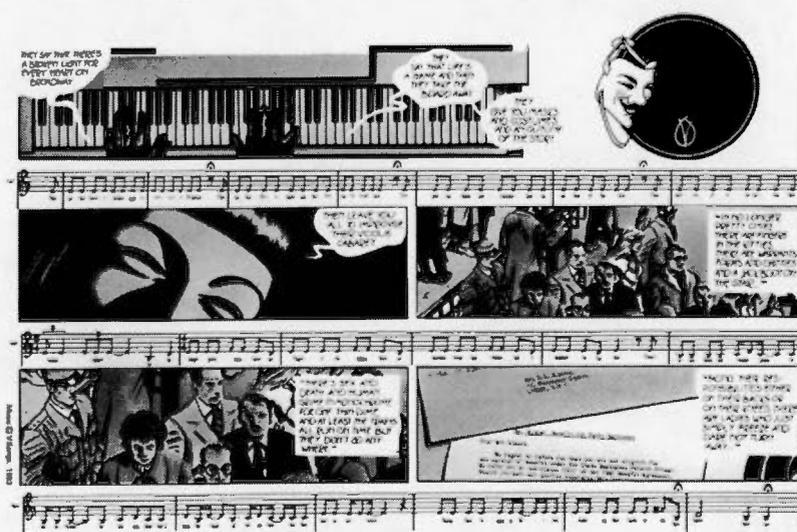


Figure 2.13 : V joue au piano un récapitulatif de l'histoire.

Source : *V For Vendetta*, chap. 4. p. 4.

Adrian va lui aussi livrer une fameuse performance, mais celle-ci va plutôt reposer sur la sobriété. Il prend le rôle d'homme d'affaires, durant une partie considérable de

sa vie, pour accomplir son projet colossal. En cela, sa détermination lui permet de leurrer son entourage à la manière d'un superhéros : « Il ne se contente d'ailleurs pas de se déguiser, il devient réellement quelqu'un d'autre, et son talent pour le déguisement tient de l'art de la métamorphose » (Levet, 2014; 71). Adrian engage même un assassin pour le tuer (2012, *Watchmen*; 154-5). Dans cette immense mise en scène qu'il déploie, il risque réellement sa vie. La performance de la plupart de ces justiciers se produit d'ailleurs sans filet. C'est peut-être ainsi que, concentrés sur la perfection de la performance que les justiciers mooriens doivent livrer au quotidien, ils ne réfléchissent plus tant à son effet final. Après tout, le spectacle doit continuer jusqu'au rideau.

Après avoir échappé de justesse à sa propre tentative d'assassinat, Adrian s'exprime avec une phrase paradoxale : « je n'ai pas d'**ennemis** » (2012, *Watchmen*; 156). Bien sûr, il peut dire cette phrase parce que c'est lui qui a orchestré cette tentative d'assassinat, qui permet de confirmer la fausse hypothèse d'un « tueur de masques » (2012, *Watchmen*; 22) du Rorschach et ainsi de détourner les soupçons. Mais, sa réplique présente aussi une certaine nostalgie d'une époque plus simple, à laquelle Adrian ne s'opposait pas au conflit mené par les deux grandes superpuissances. Il lui a fallu se trouver, voire s'inventer, un ennemi à sa mesure pour pouvoir préparer son utopie. Sa performance se base entièrement sur la foi en ses capacités, ce qui l'amène à prendre des risques incalculables, malgré ses doutes : « Une **autre** chose dont je n'étais pas sûr qu'elle marcherait » (2012, *Watchmen*; 394). Ce justicier tente sans cesse de repousser ses limites. Par exemple, en combattant Spectre Soyeux II, il tente d'arrêter une balle de pistolet avec sa main et y parvient (2012, *Watchmen*; 393). Il est aussi prêt à risquer de se voir accablé par d'éternels remords (2012, *Watchmen*; 405) en détruisant la moitié de la ville la plus importante à l'époque de la publication de

*Watchmen*. S'attaquer à cette ville<sup>100</sup>, c'est aussi détruire la ville de l'imaginaire du superhéros.

Le double jeu d'Adrian montre que le changement de costume peut apparaître comme un leurre, tandis que le paradigme deviendrait un masque. Il s'agit bien sûr d'une stratégie d'illusionniste : Adrian semble opportuniste, et Rorschach l'accuse sans détour de « monnay[er] son prestige », utilisant ses anciens succès héroïques pour bâtir un empire financier de jouets de superhéros (2012, *Watchmen*; 21). Adrian est présenté comme « l'homme le plus intelligent du monde » (2012, *Watchmen*; 347), qui a su voir venir la fin de leur activité de *vigilante* (2012, *Watchmen*; 22). C'est sa première mise en scène, dont lui-même convient. Son intelligence a en effet été exagérée par l'*enthousiasme* de ses *attachés de presse* (2012, *Watchmen*; 21). Il ne s'agit cependant que de son nouveau costume, celui d'homme d'affaires<sup>101</sup>. C'est sa deuxième mise en scène qui, elle, doit impérativement rester secrète. Cette profession est généralement considérée comme égoïste et elle apparaît donc aussi éloignée que possible de celle de justicier (ou du moins de l'idée qu'on se fait d'un justicier). En outre, dans une société capitaliste, personne ne songerait à questionner ce choix parfaitement cohérent avec l'idéologie (ne pouvant plus effectuer son premier rôle, l'homme débrouillard se recycle dans un autre domaine plus payant). En fait, comme Rorschach et les autres, son vrai habit est assurément celui de justicier. Le costume de gestionnaire qu'Adrian revêt lui sert seulement à se créer un *alter ego* crédible.

La loi ne leur a pas seulement enlevé un travail utile, mais aussi la capacité de se réaliser et de se définir. Ainsi, le Hibou II est mélancolique, ayant littéralement rangé

---

<sup>100</sup> La ville constitue le décor fondamental dans l'univers superhéroïque, mais aussi le lieu à sauvegarder : « "La ville est la métonymie de l'univers [des comics], soulignant son importance dans les luttes de super-ennemis" [Lainé, Super héros! La puissance des masques, 93] » (Boucher et al., 2014; 20). En outre, la ville de New York – ou ses déclinaisons imaginaires – est particulièrement emblématique du corpus de superhéros : « This is the New York (or Gotham City, or Metropolis) that dominates the superhero story and has become its almost inevitable milieu » (Reynolds, 1992; 19).

<sup>101</sup> Ce faisant, il s'est également attaché la sympathie du public, en bon illusionniste : « en acceptant de prendre sa retraite avant le décret Keene et en révélant son identité aux médias, il a acquis une réputation d'honnête citoyen qui lui a permis de réussir dans ses entreprises commerciales et il est l'objet d'une couverture médiatique favorable » (Tremblay-Gaudette, 2010; 66).

son costume dans le placard, qui bien droit le surplombe tandis qu'il est assis sous le poids de l'émotion (2012, *Watchmen*; 17); le Rorschach a simplement refusé de prendre sa retraite, « [i]l exprime son avis sur la retraite obligatoire par une note laissée devant le QG de la police sur le cadavre d'un violeur récidiviste[, où est écrit un seul mot : jamais] » (2012, *Watchmen*; 129); Adrian continue, mais avec subtilité (2012, *Watchmen*; 22). Cette dissimulation permet de surprendre, puisqu'il s'agit de l'apparition de celui qui sait être visible à tous, sans pourtant n'être vu par personne. Dans son *Phasmes*, Didi-Huberman s'intéresse au phénomène entourant la perception de cet insecte. Le regard ne voit alors pas ce qui se trouve devant lui, n'identifie pas cette créature qui devient une parfaite réplique de son environnement, tandis que l'insecte dévore ce qu'il semble être. Certains objets peuvent surgir au regard lorsqu'auparavant, ils l'ont trompé. Métamorphosé tel le phasme, le justicier altruiste s'attaque aux autres justiciers, dévorant métaphoriquement son semblable et triomphant, dans un jeu d'illusions, de ses cinq pairs.

La peur est sans doute l'une des armes les plus retorses du justicier (une fois que lui-même l'a maîtrisée en la traversant). En effet, elle paralyse l'adversaire, le plaçant en face d'une inquiétude saisissante. La présence de Rorschach dans un bar produit un silence glacial (2012, *Watchmen*; 19), tandis que les couleurs chaudes montrent l'appréhension de la part des clients. Adrian est terrifiant lorsqu'il dévoile son objectif (2012, *Watchmen*; 371), qui semble sortir de nulle part. Sa mystification est complète : il a gagné avant même qu'on puisse le soupçonner de quelque chose. En ce sens, les talents d'illusionniste d'Adrian sont plus efficaces que la méthode brutale du détective, qui obtient, au final, que très peu de réponses, étant donné le nombre de doigts qu'il casse. Tandis que les justiciers évoluent dans les coulisses et préparent minutieusement leur action/performance, V, Rorschach et sir Gull n'apparaissent que comme d'incompréhensibles apparitions pour la plupart des autres personnages. Le lecteur voit ainsi se construire la mise en scène qui peut, somme toute, assez facilement s'exécuter. La peur contribue d'ailleurs à amplifier un mythe naissant, les témoignages étant de cette manière décuplés. Malgré le contrôle exercé dans la cité,

l'anonymat de la ville moderne<sup>102</sup>, surtout une fois la nuit tombée, favorise leur action. Tout le monde peut être ces personnages si connus. Le Rorschach apparaît dès la première planche de *Watchmen* et passe pour un simple illuminé (2012, *Watchmen*; 5), attendant la fin du monde avec sa pancarte. C'est un excellent costume dans la mesure où personne ne le soupçonnerait d'être le puissant et terrifiant *vigilante* dont l'apparition dans un bar provoque suppliques et silence glacé.



Figure 2.14 : Adrian dévoile son plan. Source : *Watchmen*, chap. 11, p. 27.

Le justicier doit détruire symboliquement, mais aussi par des actes concrets, ce qui représente l'ancien ordre. V indique que, pour arriver à un monde meilleur et plus libre, il faut d'abord passer par un « chaos » purificateur/destructeur (2012, *V pour Vendetta*; 256) dans lequel s'effacent tous les symboles du régime (objets ou personnes). Cependant, il est toujours difficile d'estimer si un tel sacrifice est judicieux, et si la société rêvée vaudra toutes les morts qu'on a provoquées pour y arriver. La fin est souvent laissée entre les mains du lecteur (autant dans *V pour Vendetta* que dans *Watchmen*). Le chaos purificateur ne donne pas immédiatement la

<sup>102</sup> Les récits se situant essentiellement entre 1888 et 2009, à NYC et à Londres

nouvelle société rêvée. Il laisse plutôt, dans l'ombre, une société souterraine et l'espoir qui peut y être associé.

#### 2.4.6. La victoire ! Cet impact immédiat

Le dénouement du projet orchestré offre finalement un résultat spectaculaire – généralement dans un sens d'abord assez positif – pour le personnage et ses pairs. Le but classique des différents superhéros est de sauver le monde : « S'il est puissant (et même parfois quand il ne l'est pas), le superhéros finit généralement par sauver le monde » (Nikolavitch, 2011; 55). Ayant plus ou moins hérité de cet objectif, les justiciers mooriens ont accompli leur but. Adrian se tient debout, les bras levés en signe de *Victoire*, répétant « j'ai réussi », les larmes aux yeux (2012, *Watchmen*; 397). Sir Gull obtient le privilège d'accéder au futur (2011, *From Hell*; 354-5). La narration ralentit pour montrer le caractère exceptionnel de l'objectif atteint : « De ce fait, c'est autant l'action que l'image [...] qui constitue le superhéros » (Boucher et al., 2014; 19).



Figure 2.15 : Le moment de triomphe d'Adrian. Source : *Watchmen*, chap. 12, p. 19.

Pour le reste du monde, ce dénouement est marquant, voire horrifiant et traumatisant. Les citoyens ne peuvent juger le *vigilante* que par ses actes hors contexte. Sir Gull est une ombre qui peut revêtir toutes les formes, en particulier celle des minorités marginalisées qui deviennent boucs-émissaires : tablier de cuir ciblant les bouchers (2011, *From Hell*; 177), les étrangers (2011, *From Hell*; 179), les Juifs (2011, *From Hell*; 277), les solitaires (2011, *From Hell*; 398). Ses crimes, d'une violence grandissante, sont bien plus concrets. Ils reviennent constamment dans les journaux de l'époque (2011, *From Hell*; 196). Environ un siècle plus tard, c'est à la télévision qu'on peut assister au morcellement de la ville de New York (2012, *Watchmen*; 379-84).

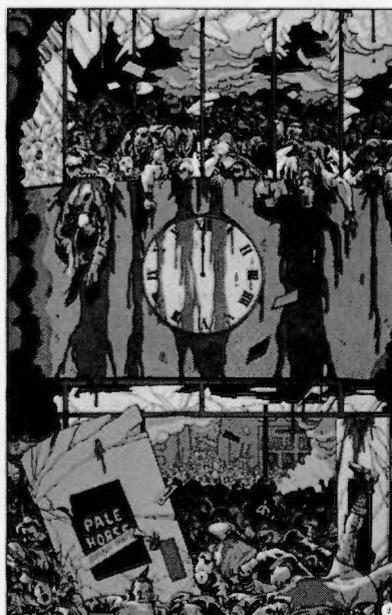


Figure 2.16 : L'hécatombe new-yorkaise. Source : *Watchmen*, chap. 12. p. 1.

Malgré la destruction et la réaction du public, le résultat obtenu est celui attendu et est donc satisfaisant. Leur action paraît surgir de nulle part. Cependant, elle est généralement proportionnelle au temps passé à préparer le plan. Après ce long travail dissimulé, après avoir placé minutieusement chaque domino l'un à côté de l'autre, aucun autre personnage ne se doute que la séquence est depuis longtemps planifiée, et

la partie jouée; cette belle mise en scène de V ne semble devoir être appréciée que par le lecteur et le justicier (2012, *V pour Vendetta*; 270-271). Après une narration qui a exploré les nombreux aspects de son époque qu'on découvre à travers la multitude de personnages, le résultat se démultiplie dans toutes les cases. Le *vigilante* obtient une réaction immédiate et assurément prématurée de la part des médias. Ceux-ci véhiculent cette information visuelle, offrant assurément un *momentum* triomphant à la barbarie de cet acte sanglant.

Avec le triomphe de cet exploit, le justicier peut devenir un mythe. Toute sa performance a accompli son dessein, et cette finalité en constitue l'apothéose. Pour le justicier qui s'inspire directement du modèle superhéroïque (Adrian et V par exemple), le mythe se constitue sensiblement de la même manière que pour le superhéros. Pour l'Éventreur, Ballesteros montre comment Jack constitue l'« assassin multiple comme mythe moderne », à partir de *From Hell*<sup>103</sup> : « la figure de Jack est devenue une icône indiscutable de la culture populaire. Caché sous le masque de l'anonymat, cet homicide aussi mystérieux qu'atroce se trouve reflété dans nombre d'œuvres et de manifestations artistiques » (Ballesteros, 2007; 323). Ballesteros utilise l'exemple d'Hannibal Lecter ou de Patrick Bateman d'*American psycho* pour montrer comment le mythe de l'Éventreur affecte et transforme l'imaginaire :

le *serial killer* est devenu une sorte de héros populaire [...]. Il ne fait pas de doute qu'à notre époque, depuis une perspective culturelle, la séduction explicite exercée par le mal nous fascine avec une récurrente et accablante, amplifiée par l'inévitable manipulation médiatique qui nous entoure (Ballesteros, 2007; 324).

Le succès du justicier nous montre sa compétence (talent pour l'illusion et la violence éclatante), tandis que le mystère entourant la figure est resté presque entier<sup>104</sup>. Cette maîtrise terrifiante lui donne une aura de puissance, complétée par celle du mystère. Ses actes peuvent intriguer les personnes plus ordinaires que nous sommes. En dépassant la plupart des interdits de leur époque, ces personnages acquièrent une très grande liberté (potentiellement dangereuse bien sûr) et arrivent à

<sup>103</sup> Il reprend aussi plusieurs enjeux des superhéros, par sa nature de *vigilante*.

<sup>104</sup> Malgré la présence de nombreuses théories sur Jack, dont celle que Moore utilise, aucune ne s'est vraiment imposée au fil du temps.

occuper une place unique dans la sphère du pouvoir. Grâce à leur intelligence et leur ruse, ces justiciers parviennent en effet à manipuler et tromper les personnes qui possèdent le plus de pouvoir à leur époque (par exemple, la reine Victoria ou les chefs des É.-U. et de l'URSS). Leur victoire rappelle ainsi celle du d'abord méconnu David contre un monstrueux Goliath, incarné par l'individu ou la société totalisants.

Ainsi, la mise en scène de la puissance et de l'humilité, qui produit le tour adroitement exécuté, donne l'illusion d'un pouvoir divin, qui est celui des superhéros classiques. D'ailleurs, même le démiurge bleu ne possède qu'un simulacre de toute-puissance, prisonnier qu'il est du passage du temps et d'actions déjà accomplies. Ce ne sont plus de nouveaux dieux, mais des justiciers qui doivent mettre patiemment en place la scène finale dans les limites de leur faillible jugement. Malgré leurs apparences éclatantes, les justiciers mooriens agissent plus en fourmis consciencieuses qu'en cigales irréflechies. Provoquant une avalanche de conséquences, leur scène va à jamais modifier et souvent défigurer la société.

## CHAPITRE III

### LES CONSÉQUENCES D'UNE SOMBRE RÉUSSITE

#### 3.1 L'après-cataclysme... Ce qu'il reste d'héroïque

Ce troisième chapitre va analyser l'impact du cataclysme sur le justicier moorien et le médium. Nous verrons qu'Alan Moore développe toujours de façon satisfaisante les aspects relatifs à la métafiction, à la circularité et à la généricité de ses œuvres.

Surviennent maintenant les dernières parties de la vie du justicier. Il s'agit du versant négatif de son histoire, modérément pathétique et encore plus problématique. Le devenir du protagoniste et l'avenir du monde semblent tous deux précaires et dépendent beaucoup de l'interprétation du lecteur. Et, même lorsque cette seconde phase du justicier est clairement présentée, elle est toujours moindre et elliptique. La trajectoire du personnage ne dépend plus tellement de ses actions, mais de tout le complexe mécanisme qu'il a si bien su enclencher et qui le dépasse finalement.

Les récits de V et d'Adrian possèdent de nombreuses caractéristiques communes. Par exemple, le lecteur découvre d'abord ces personnages par l'intermédiaire du regard mi-craintif et mi-admiratif d'autres protagonistes. Il s'agit de justiciers aux capacités apparemment exceptionnelles, mais humaines. Tous deux doivent lutter contre les dangereuses aberrations de leur société en planifiant longuement leurs actions. Ils semblent uniquement menacés par un enquêteur tenace et étrange, qui évolue en parallèle à leur récit (respectivement, le Nez et le Rorschach).

Toutefois, V se sacrifie au moment fatidique, se laissant tuer par le Nez (2012, *V pour Vendetta*; 301-2), qui remarque l'incroyable lenteur du justicier : « J'ai été si lent à sortir mon arme.../ Tu sais, lui est comme du **vif-argent**. Il aurait pu m'arrêter. Il... Il aurait pu me tuer » (2012, *V pour Vendetta*; 307). Ce faisant, V évite en grande partie d'assister à ce qui survient après le succès de sa performance et de subir le

poids du lent vieillissement. Il meurt en ayant triomphé du régime totalitaire; sa mort est par ailleurs essentielle pour vaincre le régime<sup>105</sup>. Sa victoire parait, pour cette raison, complète. On peut néanmoins questionner, à la fin, le monde laissé à lui-même, sans structure, tombé dans l'animalité (2012, *V pour Vendetta*; 334-5). Sur les dernières planches, les couleurs s'effacent mollement, succédant ainsi au monde surcontrôlé et surcontrasté. Le chaos a contribué à faire imploser le système, laissant exploser la violence longtemps accumulée et provoquant un désordre complet qui n'a finalement rien de réjouissant, contrairement au sourire de son défenseur. Qui cependant critiquerait les actions de celui qui s'est sacrifié dans un combat pour la liberté et qui est devenu un symbole de la lutte contre l'oppression ?



Figure 3.1 : La fin est ouverte et nullement rassurante.  
Source : *V For Vendetta*, chap. 10, p. 31.

Le héros qui s'est sacrifié se voit, au contraire, presque assurément mythifié, son symbole de liberté récupéré par d'autres, se servant de l'anonymat de son masque et de son activisme pour s'opposer aux tendances totalisantes du gouvernement. Ses errances ou ses erreurs demeurent en arrière-plan dans un récit où sont surtout mises de l'avant les qualités héroïques du *vigilante* et ses fantastiques actions accomplies. V

<sup>105</sup> Le régime est trop heureux d'annoncer publiquement la mort de V. Evey apparait cependant en portant le masque de V, ce qui est fatal au système dont l'ordre était déjà ébranlé.

a, en outre, formé un autre gardien invisible, qui va pouvoir continuer à se manifester ponctuellement. À la fin, le nouveau V a d'ailleurs capturé une nouvelle victime/disciple qu'elle amène dans le musée des ombres, l'atemporel repère de V (2012, *V pour Vendetta*; 333), de la même manière qu'Evey y a été amenée par le premier V (2012, *V pour Vendetta*; 18).

À l'inverse, Adrian ne possède pas de disciple. Il n'a pas non plus laissé de legs symbolique qui pourrait être réactualisé dans un avenir prochain par de nouveaux *vigilantes*. Il semble vouloir aboutir immédiatement à son utopie et ainsi mettre fin aux maux de l'humanité par une réconciliation universelle. Mais, comme lui indique clairement le Dr Manhattan, il n'est plus au temps où les récits avaient une fin heureuse, durable et bien définie : « "À la fin" ?/ **Rien** ne finit jamais, Adrian, rien ne finit **jamais** » (2012, *Watchmen*; 405). Cette finale montre bien que l'âge d'or du Comic est révolu, qu'il s'agit de l'aboutissement de l'âge de bronze : « This must be so, because of the continuity of the stories : menaces can never be finally defeated, and the episodic, soap-opera plots support the notion that all victories are temporary » (Reynolds, 1992; 81). La phase descendante des justiciers mooriens va dépasser tout ce qu'a connu la grande majorité des superhéros d'argent et de bronze, en noirceur et en réflexivité.

Cette seconde partie joue beaucoup sur nos attentes. Elle se situe entre la lecture critique, revisitant le superhéros, et une certaine définition de la parodie, comme l'explique Camille Baurin :

Ce traitement produit une lecture critique du genre superhéroïque et dessine une stratégie de contre-attente. La notion de parodie telle que l'entend Hutcheon apparaît alors dans toute sa pertinence : "Le terme grec *parodia* signifie "contre-chant". Le terme "contre" [...] suggère une idée de comparaison, ou mieux de contraste [...] [15]". En effet, ces différentes incarnations du super-héros font du metacomic la démonstration d'une représentation contre son image stéréotypée. La parodie, en se jouant des traditions du genre ciblé, désigne alors son caractère réflexif : " En conduisant le lecteur [...] à attendre le familier, le parodiste [...] pose une stratégie de contre-attente qui finit par "mettre à nu" le principe structurel de l'œuvre [16]." Cette réflexivité figure en ce sens une écriture de la transgression via la porosité d'un cadre idéologique qui ne peut contenir totalement le super-héros<sup>106</sup>.

<sup>106</sup> <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article726>

Le *vigilante* a effectivement dépassé toutes les attentes par une quête qu'il doit maintenant défendre habilement devant ses pairs et le lecteur.

### 3.1.1 Le procès : le jugement des pairs

Les pairs du justicier sont maintenant pleinement au courant de l'existence du projet, qui devait seulement rester secret jusqu'à son accomplissement. Ils découvrent alors souvent toute la démesure du justicier avec la démesure de son action. C'est dans ce contexte que le justicier doit se confronter à ses anciens collègues. Il est accusé d'un crime ignominieux et il doit se défendre, justifier la violence de ses actes. Dans *From Hell*, sir Gull est convoqué, devant une vraie assemblée (2011, *From Hell*; 446) composée des juges et dirigeants de son ordre franc-maçonnique, pour la barbarie éclaboussante de ses meurtres. Dans *Watchmen*, il s'agit seulement de la dynamique d'un procès, mais la défense d'Adrian est éloquente (2012, *Watchmen*; 362-71, 387-99), presque épique. C'est souvent par ses discours plutôt que par ses prouesses physiques que le justicier se démarque<sup>107</sup> finalement.

Adrian se bat d'ailleurs un moment contre le Rorschach en parlant au Hibou II. Le Dr Manhattan apparaît en juge divin dans ce *procès*. Il va d'ailleurs interrompre le plaidoyer d'Adrian et procéder à un contre-interrogatoire musclé (2012, *Watchmen*; 395-6). Adrian a alors recours à une défense surprenante (2012, *Watchmen*; 396-8), car apparemment imparable, mystifiant l'assemblée. Il convainc ainsi presque unanimement son jury (à l'exception du Rorschach). La séquence est admirable : le Dr Manhattan donne son verdict, rationnel et éclairant les pauvres mortels; puis Spectre Soyeux II comprenant et acceptant avec émotion; le Hibou II approuve, mais demeure torturé par l'enjeu existentiel de la situation. Finalement, le Rorschach refuse : « Plaisantez, bien sûr. » (2012, *Watchmen*; 398). Les quatre personnages sont

---

<sup>107</sup> Glinoyer insiste sur l'association entre pouvoir et relations interpersonnelles dans les récits de superhéros (Glinoyer, 2014; 110). Le procès en est généralement un moment privilégié.

visibles dans la case où le superhéros bleu s'exprime, ils sont placés dans l'ordre où ils vont s'exprimer. Après avoir parlé, ils s'effacent pour laisser la place aux autres (dans un mouvement de travelling). Au fur et à mesure que les personnages parlent, le visage masqué du Rorschach grossit, mais reste parfaitement impassible (généralement l'encre de son masque bouge). Il devient, dès lors, extrêmement touchant, par la force avec laquelle il défend l'ancien héroïsme, en véritable dernier rempart de celui-ci.



Figure 3.2 : Le verdict des quatre autres gardiens. Source : *Watchmen*, chap. 12, p. 20.

Pour arriver à ce complet retournement de situation, Adrian a d'abord raconté sa vie et mis en lumière les événements les plus significatifs et la vision du monde pénétrante qui en découle invariablement. Son idéalisme s'est transformé au contact du pragmatisme du Comédien (2012, *Watchmen*; 362-3). Il a développé une éthique du sacrifice en posant la question du moindre mal qu'il expose adroitement. C'est évidemment son éthique qui rend le justicier extrêmement problématique : « On retrouve ici une réflexion présente dans les Comics superhéroïques depuis *Watchmen* : les superhéros peuvent agir de manière inacceptable au nom du bien de tous, à faire des choix éthiquement contestables (Levet, 2014; 79). C'est, selon lui, cette justice qui devrait véritablement orienter le rôle des gardiens. Quand le Hibou II

l'interroge sur ses motivations, Adrian lui répond succinctement, étant donné qu'il s'agit d'une évidence pour lui : « Ce que nous avons **tous** essayé de faire après notre lutte initiale pour trouver notre voie. J'essaie de **rendre** ce monde **meilleur**. Comme lorsque j'ai débuté » (2012, *Watchmen*; 362). Mais, surtout maintenant que la ville est détruite, que tant de gens sont morts et que la fiction est établie, démentir la supercherie aurait des résultats infiniment fâcheux. Le plan d'Ozymandias parvient au moins à rééquilibrer momentanément le monde, à l'empêcher de sombrer dans une surenchère explosive tant que la terrible menace extraterrestre occupe l'attention mondiale.

Il s'agit de la défense la plus développée, mais la majorité des justiciers mooriens ont l'occasion d'expliquer la radicalité de leurs actions. Cette explication est indispensable dans la mesure où leur statut particulier de justicier rend leurs actes incompréhensibles : « Ce mystère rend d'ailleurs Sherlock Holmes inhumain aux yeux de Watson, les qualités qui en font un surhomme concourant à en faire un être dénué d'affects et, par-là même, soupçonné d'insensibilité et d'inhumanité par son comparse » (Levet, 2014; 71). V a séquestré et torturé Evey, affirmant également qu'elle serait tuée si elle ne le trahissait pas, et il doit se défendre de son accusation incrédule : « Toi./ Tu as fait ça. À **moi**./ Tu m'as fait ça./ Tu m'as fait ça./ Tu.../ Mon Dieu. Mon Dieu.../ Tu m'as **frappé**, Tu m'as **rasée**.../ [...] Tu m'as torturée.../ Bon sang, tu m'as **torturée**.../ Mais pourquoi ? » (2012, *V pour Vendetta*; 216). Dans le monde imaginaire, Prométhée subit un procès qui rappelle beaucoup celui que l'on retrouve dans *Alice au pays des merveilles* et qu'elle gagne (2003, *Promethea 4*; 74-75), alors qu'elle est jugée criminelle, dans le monde réel, sans aucune forme de procès. Elle parvient néanmoins à s'échapper et à se fondre dans la masse.

Devant l'apparente supériorité de ces justiciers d'exception, leurs pairs voient leurs certitudes s'effondrer assez rapidement. Leur point de vue se trouve même généralement inversé par la flamme du *vigilante* jugé. Leur colère première et légitime devient une trouble incertitude. Ils ne sont guère à leur aise dans leur nouvelle situation, à juger le plus prometteur des leurs. Alors que le Hibou II et le

Rorschach s'apprêtent à confronter Adrian, le premier exprime son malaise : « Je veux dire, qui est qualifié pour **juger** quelqu'un comme **ça** !? Nous parlons de l'homme le plus intelligent du monde, alors comment en décider ?/ Qui peut se permettre de dire s'il est devenu **fou** ? » (2012, *Watchmen*; 347). Ils doivent en outre le juger rapidement, en raison des circonstances extraordinaires qui leur ont fait revêtir ce rôle exceptionnel. Leur conception de la justice est depuis si longtemps établie qu'ils n'ont plus l'habitude de la remettre en question; leur expérience est pourtant insuffisante pour juger l'action sans précédent. Devant produire un verdict, les juges n'ont nullement le recul du justicier. Ce dernier a passé toute sa vie avec le poids de ses doutes et a su se convaincre complètement du bien-fondé de ses actions après avoir mené seul sa longue ascension réflexive.

Sir Gull en vient d'ailleurs à remettre en question l'assemblée qui le juge : selon lui, « [a]ucun de [s]es pairs n'est ici présent » (2011, *From Hell*; 447). Selon lui, les juges ne peuvent vraisemblablement prétendre à ce titre après tout ce que lui-même a traversé de plus qu'eux. À travers son récit, le personnage a parcouru les différents lieux de sa ville (spatialement, temporellement, symboliquement), a contribué à révéler la cité londonienne mieux que quiconque et à dialoguer avec cette entité. Il exerce concrètement sa fonction de *chevalier de l'est*, titre par lequel il est convoqué au début de l'assemblée (2011, *From Hell*; 446), ses meurtres se situant dans le quartier de Whitechapel (quartier à l'est de la ville).

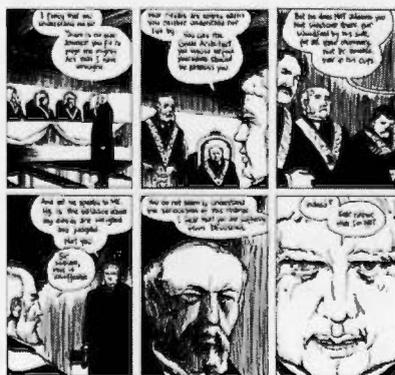


Figure 3.3 : Sir Gull déclare que ses juges ne sont en rien ses pairs.  
Source : *From Hell*, chap. 12, p. 21.

Au contraire, les autres francs-maçons semblent se cloisonner dans le même lieu, soit leur bureau ou le sous-sol secret, respectant là seulement la double nature à la base de leur fraternité. Ils sont certes dépositaires de l'héritage de la franc-maçonnerie, mais ils le conservent sans nullement tenter de l'actualiser et de l'enrichir dans une perspective de contemporanéité. La réaction des dits pairs est d'ailleurs éloquente lorsque sir Gull les accuse de s'être perdus dans la répétition mécanique des codes de la tradition maçonnique et de ne plus tenter de contribuer au bagage symbolique laissé à la postérité. Les différents membres ne semblent en effet intéressés que par la considération que peut leur donner la fraternité. Chacun subit le coup et perd momentanément son assurance (2011, *From Hell*; 447, case 6). À ce moment-là, leur titre ne relève en effet que d'une mystification hiérarchique et sociale dépassée qui ne fonctionne que si les membres y croient sans la questionner. Le regard vif de sir Gull scinde cette mascarade en renversant le procès.

*Watchmen* pose la question inverse aux gardiens, interroge la rectitude de leurs actions. Un graffiti peint par des manifestants demande « qui nous gardera de nos gardiens ? » (2012, *Watchmen*; 56), recontextualisant la classique question du satiriste Juvenal : « mais qui gardera ces gardiens ?<sup>108</sup> ». Ce sont en effet ces justiciers qui protègent et défendent la cité. Même lorsque l'un d'entre eux est jugé, il l'est par les autres gardiens. Même s'ils ne sont pas totalement en accord avec la nature de ses actions, ceux-ci risquent d'approuver son modèle de justice et les actes commis au nom de cette valeur. Si Adrian globalise la fonction de justicier, sa mission reste essentiellement la même : protéger la population au mieux de ses capacités et de ses limites. Les deux gardiens qui s'opposent à son action sont finalement éliminés : Adrian s'occupe lui-même du Comédien (2012, *Watchmen*; 6-7), enclenchant ainsi le récit, tandis que Dr Manhattan le clôt en faisant taire le Rorschach (2012, *Watchmen*; 402). Tous les deux agissent au nom du bien commun

---

<sup>108</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Quis\\_custodiet\\_ipsos\\_custodes%3F](http://fr.wikipedia.org/wiki/Quis_custodiet_ipsos_custodes%3F)

et de l'idéal de justice que préserve temporairement le plan d'Adrian, qui a convaincu les autres protagonistes.

### 3.1.2 La victoire ? Cette tardive incertitude de l'acteur

« Ne combats points les monstres ou tu deviendras monstre, et si tu regardes au fond de l'abîme, l'abîme aussi regarde en toi.<sup>109</sup> » *Par-delà le bien et le mal*, Nietzsche

Lorsque, pour combattre un mal, on en vient à utiliser des moyens aussi radicaux que la destruction de la moitié d'une ville ou le démembrement de corps féminins, on se risque à dépasser le mal combattu. L'idée que *la fin justifie les moyens* a pu légitimer les pires actes de barbarie du 20<sup>e</sup> siècle (de Hitler à Staline). Au moment de plaider, chaque justicier narre sa vie de manière à en tirer une succession d'événements qui aboutissent à une finalité précise. Ce processus permet de donner un sens à la vie et de lui attribuer une place précise dans l'Histoire humaine :

La fiction invente un temps intermédiaire entre la durée humaine et l'éternité hors temps, l'*aeuum*, qui rattache tous les moments de la succession à un point final pour leur donner un sens. Grâce à ce point hors de la durée, à cet "artifice d'éternité", la narration console "les générations mortelles" (Kermode, 1966 : 3) et *les aide à vivre* (Bourassa, 2009; 54).

Tout le récit est alors réinterprété à la lumière de sa fin. Avec ce regard, l'histoire présente la formation d'un personnage marquant, qui va profondément bouleverser son monde. L'ensemble des éléments est orienté pour réaliser ce schéma narratif mythifiant avec, à son terme, une action éclatante :

La complétude est par ailleurs essentielle à la production d'une "concordance discordante" ou synthèse de l'hétérogène, grâce à laquelle le récit reflète et résout les paradoxes du temps : la succession des événements installe le récepteur dans l'attente de la fin, la subordination des faits à un point final lui donne l'occasion de reraconter l'histoire, de voir la fin dans le commencement et inversement. Et la synthèse de l'hétérogène est la clé du schématisme de la mise en intrigue, lui-même est essentiel à la création d'identités narratives, si bien que le

---

<sup>109</sup> La citation conclut d'ailleurs le chapitre VI de *Watchmen*. *Promethea* commence son premier chapitre avec la réécriture de la célèbre phrase nietzschéenne : « Listen, kid, you take my **advice**. You don't wanna go looking for **folklore**./ And you **especially** don't want **folklore** to come looking for you » (2000, *Promethea I*; 19).

"tiers-temps" construit par le récit pour réparer la brèche entre temps mortel et temps cosmique ne se conçoit pas sans les finales (Bourassa, 2009; 54)

C'est cette narrativisation et la complétude qui y est rattachée que les justiciers atteignent en ayant l'occasion de raconter leur parcours et la genèse de leur œuvre. Celle-ci vient justifier toute leur existence et vise à assurer sa cohérence. Être *justicier*, c'est avant tout savoir *justifier* sa violence inhérente.

Leur projet doit se présenter comme l'ultime solution à une situation désespérée. Cette solution entraîne, dès lors, le dénouement et la situation finale. Adrian interroge l'omniscient Dr Manhattan pour savoir s'il a bien agi (« Jon, attends, avant de partir.../ j'ai fait ce qu'il fallait, n'est-ce pas ? Tout s'est bien terminé, à la fin »). Ce dernier lui répond clairement que « rien ne finit **jamais** » (2012, *Watchmen*; 405). Adrian insiste, réinterroge le démiurge. Sa réponse divine est essentielle pour légitimer l'objectif de son projet, qui peut seul justifier l'hécatombe réalisée. Le justicier bleu disparaît, ne pouvant lui donner une autre réponse que celle qu'il a déjà prononcée. L'expression d'Adrian se fige, le doute vis-à-vis de l'action accomplie se manifeste comme avait surgi la remise en question de l'héroïsme traditionnel. Il sait pertinemment que son projet n'a de sens que s'il entraîne la fin des conflits et le début d'une nouvelle ère de paix dans un monde unifié. Malgré son indéniable transformation vis-à-vis du corpus superhéroïque originel et son métaregard, le justicier moorien développe néanmoins ses propres failles, qui sont liées aux enjeux contemporains autant qu'à sa nature problématique :

Du super-soldat au justicier autoritariste, c'est le traitement politique du super-héros qui est mis en cause, rappelant son utilisation propagandiste lors de la Seconde Guerre mondiale. Sa volonté de sauver le monde entre alors en conflit avec des problématiques contemporaines, telle l'intervention des États-Unis à l'étranger ou encore le désir d'un monde ultra-sécuritaire. La critique portée par les récits s'y fait à son encontre, en tant qu'il suit justement cette politique à dénoncer. Dans d'autres œuvres, à l'inverse, le justicier se fait la voix même de cette dénonciation (Baurin, 2012; 55).

Pour reprendre les mots d'Adrian, « [son] nouveau monde exige un héroïsme moins voyant » (2012, *Watchmen*; 395). Il a parfaitement raison sur ce nouvel héroïsme qu'il décrit. La bande dessinée insiste tout au long de sa narration sur des actions moins ostentatoires de la part de justiciers comme le Hibou II (2012, *Watchmen*; 379-84),

assurément plus modéré. Cependant, instaurer *son nouveau monde* en détruisant la moitié de la ville de New York est tout sauf sobre et mesuré. Si la population doit ignorer son rôle, le lecteur vient de voir six planches-images qui montrent toute la barbarie de son carnage. Il s'agit en plus de la première incartade au classique modèle du gaufrier dans la BD, manière d'insister sur la cassure narrative, qui s'accompagne d'une cassure stylistique et rythmique. La narration qu'en fait Adrian est à l'inverse lyrique et idéaliste, poétisant son crime. Le justicier ne compare ses actions à celles de ses pairs que pour mieux exposer son propre génie et son complet triomphe :

Qu'ont-ils donc **accompli** [ses pairs] ? Ne pas réussir à empêcher le salut de la Terre aura été votre seul triomphe.../ Et pourtant cet échec éclipse tous vos succès passés ! Par défaut, vous voici à l'aube d'une ère d'illumination si éblouissante que l'humanité entière rejettera l'obscurité de son cœur.../ Pour se tourner vers... (2012, *Watchmen*; 395).

Il est interrompu par la puissance gigantesque du Dr Manhattan, qui le ramène à la réalité et à l'accusation de son crime (2012, *Watchmen*; 395-6). Les justiciers s'emballent presque invariablement par leur immense succès, ce qu'ils expriment par l'enthousiasme de leur discours. C'est un art qu'ils maîtrisent incontestablement et qui leur permet de mystifier non seulement les autres protagonistes, mais également eux-mêmes.

À l'inverse de Superman, qui vit dans une temporalité cyclique et rassurante où la fin attendue vient compléter chaque histoire, les justiciers mooriens sont placés devant l'incertitude du temps. Pendant qu'ils franchissent les différentes étapes qui les séparent de leur objectif, ils sont progressivement assurés de le concrétiser. Mais, s'ils s'interrogent longuement sur la manière de le mener à bien, leur réflexion ne dépasse pas – ou alors que très abstraitement – ce qui doit survenir après le succès de leur quête et ses conséquences immédiates. C'est à ce moment que les caractéristiques crépusculaires potentiellement négatives et communes entre Batman et les justiciers mooriens (Adrian, V ou sir Gull) se révèlent pleinement : « la créature de la nuit, le quasi-psychopathe froid, qui manipule et tire des plans » (Nikolavitch, 2011; 45). Dans les récits épiques, le dénouement précipite la situation finale et la fin de

l'histoire. Ces récits ne peuvent ainsi pas même questionner cet aspect problématique, contrairement à notre corpus.

Dans *From Hell*, un quart<sup>110</sup> du récit se déroule après les crimes accomplis. Après être enfin arrivés à leur but, les justiciers se retrouvent dénués de grands projets. Leur initiation les a également séparés du commun des mortels. Pour compenser ce manque après son dernier meurtre, sir Gull revêt lentement son costume (2011, *From Hell*; 371-2), se redonnant ainsi au moins une façade de contenance et de respectabilité. Lorsque son cocher Netley lui demande si « c'est terminé », il répond qu'au contraire, de nombreux événements ne peuvent que découler de son action. Netley se rectifie, demande si eux ont « fini ». Sir Gull répond alors affirmativement, l'air vide et las. Il est suffisamment intelligent pour comprendre que son rôle est essentiellement terminé :

Oh, j'ai fini, Netley. Bien fini./ Je suis fini./ Je grimpais, Netley, toute ma vie je grimpais vers un unique sommet./ À présent, je l'ai atteint. Je me suis tenu debout, j'ai senti le vent, j'ai contemplé le monde à mes pieds./ Maintenant, il ne me reste plus que la descente. Que la vallée. Ah, si j'avais pu mourir là, Netley, dans cette lumière au-dessus des nuages./ J'ai froid. Ramenez-moi chez moi (2011, *From Hell*; 375).

L'absolu contrôle du justicier a finalement atteint les limites humaines, celles d'une vie tournée vers un unique projet. Toute son énergie lui a permis d'en venir à bout et de se définir à travers son long accomplissement. Mais, privé de cette raison d'être, son regard se fissure et se fragilise peu à peu. Puis, se présente le doute de l'esprit laissé à lui-même, qui n'est plus occupé à contrer la marche de l'Apocalypse. La vision du monde qu'il a développée à un autre stade de sa vie l'amène à questionner ses actes. Il a pu convaincre les autres, mais le déchirement provient de lui-même. Son esprit critique et éclairé lui confirme peu à peu le doute naissant. C'est donc avant tout son jugement qui le condamne.

Ses yeux incertains ont perdu leur puissante détermination et leur assurance, comme l'affirme Di Liddo en le comparant aux superhéros de l'âge d'or : « disillusioned

---

<sup>110</sup> Sir Gull contemple le résultat de sa dernière dissection à la page 372 et son récit s'achève à la page 497.

figure who is far removed from the peace of earlier times » (Di Liddo, 2009; 49). Le pouvoir que leur a donné le savoir mène à un esprit profondément perçant qui diagnostique le présent et l'analyse impitoyablement. L'éthos de superhéros, le masque qu'il porte depuis si longtemps, succombe finalement. Maintenant, il ne lui reste que le souvenir de son passé glorieux. Le mouvement s'inverse donc : auparavant, toute sa quête oblige le justicier à se projeter dans le futur. Paradoxalement, quand il l'a finalement réussie, lui-même n'a plus de futur dans lequel se projeter. C'est en effet l'air déconfit d'Adrian qui marque sa dernière apparition sur la scène du monde, contrastant avec son air habituellement toujours détaché, flegmatique, supérieur et d'être en parfait contrôle de la situation et du triomphe à venir. En outre, sa posture, en face d'un mur, avec, sur celui-ci, sa propre ombre qui le dépasse largement (2012, *Watchmen*; 405), métaphorise assez explicitement qu'il n'est plus que l'ombre de lui-même, une fois engagé dans sa pente descendante.

Nos héros ont la force de préparer minutieusement leur violent coup d'éclat et de mourir pour lui. Leur faille se manifeste lorsqu'ils doivent se confronter à leur propre morcellement, dans le silence et la solitude. En effet, ils s'alimentent de leur nostalgie, qui se développe à mesure qu'ils n'ont plus aucune prise sur le monde et qu'ils ne peuvent que reconnaître, entre fascination et horreur, la gravité de leur acte. Ils deviennent ainsi spectateurs de leur passé et d'un présent. Celui-ci n'évolue pas de la façon qu'ils l'avaient espéré, dans la mesure où « les défaillances de la figure intéressent désormais autant – sinon davantage – que ses réussites » (Boucher et al., 2014; 17). Une sensation désagréable apparaît : celle d'une victoire insatisfaisante qui présente des limites bel et bien humaines.

D'ailleurs, Supreme, qui reprend presque en tout point les caractéristiques de Superman (pour mieux le représenter et le critiquer), rencontre d'autres superhéros, ses pairs. En comparaison avec leur réussite, ses petites victoires sur Terre ne sont guère satisfaisantes. Leur rôle est normalement de transformer leur planète en utopie (un but proportionnel à leur pouvoir) : « We hope you'll make **your** earth a **utopia**

like we did ours » (2002, *Supreme*; 26). Supreme doit donc y retourner pour accomplir son véritable rôle.

C'est précisément ce qui arrive à Marvelman, il en vient naturellement à imposer une utopie après avoir vaincu et tué sa *némésis*, responsable d'une véritable hécatombe « avec des milliers de personnes massacrées lors d'une bataille à travers Londres » (Millidge, 2011; 76). Adrian, lui, vise un objectif disproportionné, en tentant d'accomplir ce que Superman et d'autres supergods n'ont pas osé essayer. Morrison explique bien comment Moore a réussi, avec ses deux premières grandes œuvres sur la figure du superhéros, à montrer les deux grandes conclusions possibles : « One took the realistic strand to its natural limit [*Watchmen*]; the other took the poetic, utopian strand to its own logical conclusion [*Marvelman*] » (Morrison, 2011; 229).

La fin de *Watchmen* permet de questionner l'union fragile entre les É.-U. et l'URSS. Si la machination est découverte, la lutte va recommencer, voire se radicaliser, rendant caduque l'action sacrificielle d'Adrian. D'ailleurs, à la fin du récit, la plupart des justiciers semblent avoir parfaitement accepté l'inutilité du *vigilantisme* (du moins, les plus nuancés (2012, *Watchmen*; 406-8), tandis que le superhéros bleu a décidé de quitter la Terre, n'y ayant pas sa place (2012, *Watchmen*; 405)). Le Comédien est mort, victime du gardien qu'il a vraisemblablement le plus influencé, même si cette influence a été essentiellement involontaire. Le premier Hibou à la retraite s'est fait tuer par de jeunes délinquants semblable à ceux qu'il combattait autrefois (2012, *Watchmen*; 269-70). Ozymandias ignore que le Rorschach a envoyé son journal (2012, *Watchmen*; 332) à un journaliste tout à fait susceptible de recycler ses propos. Le Rorschach ignorait alors le plan global d'Adrian (et, même en le sachant, il ne peut résolument pas l'accepter). Ainsi, au lieu de s'annuler, de se compléter ou de se combattre (pour qu'il n'y ait qu'une des deux visions héroïques qui triomphe), les actions de ces deux justiciers pourtant contrastants placent le monde devant le pire risque de chaos imaginable. À la fin, le destin du monde semble

laissé devant le plus parfait aléa<sup>111</sup>, tandis que le journaliste rouquin peut saisir le carnet du Rorschach (ou saisir un autre texte<sup>112</sup>). La fin de *Watchmen* confirme ce que tout le reste de l'œuvre met progressivement en lumière. Le plus gros problème de cette époque, ce ne sont ni les criminels, ni les manifestants, ni même le conflit nucléaire vraisemblablement imminent : c'est la multiplicité des gardiens eux-mêmes, qui donnent le titre à l'œuvre.

*La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* permet d'explorer efficacement cette question constitutive de l'altérité et de montrer comment la figure de l'autre varie en fonction de l'époque. Le coordonnateur pose immédiatement le manichéisme ambiant de la fin du 19e siècle en Angleterre : « We live in troubled times, where fretful dreams settle upon the empire's brow » (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*; 12). Le ton très ironique accentue encore la distance spatio-temporelle entre notre époque et l'Angleterre victorienne et rend la démonstration à la fois divertissante et éloquente. Le premier adversaire est le Chinois, cruel et perfide. Il représente ce peuple éloigné géographiquement, possédant une culture différente, une longue histoire sanglante et une puissance qui le place entre la fascination et l'angoisse. Ce sentiment se cristallise d'ailleurs dans la rhétorique du *péril jaune* et à

---

<sup>111</sup> Une série d'indices tend, en outre, à laisser entrevoir une lecture pessimiste quant au destin de l'humanité : 1) Ce dénouement se situe dans le douzième chapitre, qui correspond à l'heure de l'Apocalypse, tandis que l'hécatombe d'Adrian ne se situait qu'à minuit moins une minute, soit une minute avant l'Apocalypse. La catastrophe tant redoutée ne serait ainsi pas la destruction provoquée par Adrian ou le début des hostilités Est/Ouest, mais la découverte du cahier du Rorschach (qui entraînerait la dernière guerre de l'humanité). Dans cette logique, la quantité de sang sur la page-titre du douzième chapitre est bien plus considérable que celle du onzième chapitre.

2) Lorsque le Dr Manhattan quitte la Terre, on voit à travers une sphère, qui peut alors symboliser une boule de cristal, un nuage de vapeur qui ressemble fort à un champignon nucléaire.

3) Quand le Dr Manhattan (littéralement de par ce nom, celui qui soigne et diagnostique Manhattan) disparaît, *l'homme le plus intelligent du monde* affiche un air désespéré en face du dernier verdict du démiurge bleu.

C'est d'ailleurs l'hypothèse que pose Gabriel Tremblay-Gaudette dans son mémoire : « La dernière case du roman graphique nous présente d'ailleurs un des employés du pupitre posant la main sur ce carnet, laissant présager qu'il prendra connaissance de ces informations et dévoilera par la suite le plan de Veidt au grand public » (Tremblay-Gaudette, 2010; 52).

<sup>112</sup> Le journaliste rouquin pourrait tout aussi bien aller se chercher quelque chose à manger. Dernière provocation de Moore, ce dénouement se retrouve à reproduire le suspens propre aux Comics et les formules telles qu'à *suivre*.

travers de nombreux adversaires présents dans la culture populaire : du docteur Fu Manchu, qui est par ailleurs le premier antagoniste que rencontre la *Ligue*, à l'Ombre jaune, dans la série *Bob Morane*. Et, comme l'explique Moore, « [c]ontrairement à l'Angleterre victorienne réaliste et très documentée de *From Hell*, c'est une Angleterre victorienne qui aurait existé si la fiction victorienne aurait été réelle » (Millidge, 2011; 212). La manière dont apparaît cette figure de l'autre est donc essentielle.

Dans la seconde intégrale, l'altérité est encore plus emblématique et universelle : il s'agit des extraterrestres avec l'intertexte de *La guerre des mondes* de Welles. La présence du traître marque aussi les deux récits et aide considérablement l'ennemi. La première fois, il s'agit de leur coordinateur (2011, *The League of Extraordinary Gentlemen*; 104); la seconde, directement de l'un d'entre eux, soit l'homme invisible (2011, *The League of Extraordinary Gentlemen*; 247-8). La présence d'un traître permet de poser à nouveau cette question « Qui surveille les gardiens ? ». Mais également, envahir l'empire (britannique) ne semble possible qu'à partir du moment où quelqu'un ouvre la porte à la menace étrangère, qui n'attend que cette occasion.

Moore remet en scène ces figures, mais en exacerbant leurs caractéristiques, positives et négatives. L'opposant est la personnification d'une figure qui entraînait la peur et assurait une énorme force de cohésion à tout un groupe de personnages éclectiques, qui, sinon, auraient pu fort bien provoquer eux-mêmes l'effroi (Nemo, Mr Hyde, l'Homme invisible ou Mina Harker). Les travers des différents excentriques gentlemen n'ont en effet jamais été aussi clairement mis de l'avant. Le gouvernement britannique est tout aussi ciblé; autant sa politique colonialiste, avec sa volonté de civiliser un monde sinon dangereux, que son idée que la fin justifie les moyens sont ciblées et exagérées. La fin de la seconde intégrale est d'ailleurs mémorable : la victoire finale est due à la destruction d'un pont qui isole les extraterrestres sur une partie de l'île tandis qu'une arme bactériologique leur a été inoculée. Allan Quatermain s'inquiète alors de ce qui va arriver à la population restée de l'autre côté du pont. Leur coordonnateur indique très succinctement la fiction qui va devenir le récit officiel : « Officially, the Martians died of the common **cold**. Any **humans** died

of **Martians** » (2011, *The League of Extraordinary Gentlemen*; 343). Les univers narratifs sont généralement sans pitié avec le destin de leurs personnages. La dramatisation de la vieillesse en est un exemple éloquent.



Figure 3.4 : L'inquiétant Mr Hyde. Source : *LoEG*, chap. 1, p. 25.

### 3.1.3 Le vieillissement, le fossé des générations

Une fois qu'est passé l'âge mûr et héroïque, les justiciers vieillissent. Leur dernier défi est de bien supporter le coup de l'âge, ce qui est particulièrement rare dans notre corpus. Pour ceux qui ont occupé le premier rôle, il leur faut accepter d'*avoir été* et d'occuper au mieux un rôle mineur ou celui de spectateur. Cet état est accentué par la présence de la nouvelle génération, plus radicale et apparemment plus adéquate à combattre les nouveaux problèmes. Le monde est violent à leur égard; les justiciers sont beaucoup plus faibles qu'auparavant et victimes du ressentiment par rapport à leur gloire passée. Le premier Hibou est tué par son propre trophée (2012, *Watchmen*; 270) dont se servent des jeunes délinquants qui auraient été autrefois complètement insignifiants pour lui. Blake est éliminé par Ozymandias avec une facilité

déconcertante, tandis qu'il est habillé d'une robe de nuit, qui constitue l'antithèse de son habit de Comédien (2012, *Watchmen*; 6).

Au mieux, les *vigilantes* sont laissés à eux-mêmes. Alors qu'autrefois, leur fonction exigeait la solitude, cette dernière leur est maintenant imposée. Certains *vigilantes*, loin des défis de leur rôle excentrique, dévoilent des esprits vacillants. Leur fonction semblait canaliser leur étrangeté, la catégoriser, du moins, tandis que la vie quotidienne la met en lumière. C'est le sort de l'ancien médecin royal et haut franc maçon que d'être placé à l'asile où tout le monde le croit fou (2011, *From Hell*; 474). Un autre *vigilante* de la première génération, dans *Watchmen*, a également été interné (2012, *Watchmen*; 288).

Les héros mooriens ressentent ainsi pleinement la graduelle disparition de leur héroïque identité. Le récit dévoile ce qui semble devoir survenir invariablement après l'habituel *happy-ending*, qui succède au dénouement de la quête. Ils n'ont plus de fonction sociale et ils passent du premier plan de l'Histoire qui s'écrit au rang de spectateur du récit des autres. Pire, dans *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires — Century : tome 2, 1969*, un justicier est réduit à la mendicité, proposant ses services « en écha[nge] de nourri[ture] » (2011, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 2, 1969*; 28). Sa chute continuant, il finit, après plusieurs tentatives, à éliminer une dernière personne, lui-même. Dans le tome suivant, c'est Alain Quatermain qui projette sa mort. Une planche montre le personnage s'achetant une arme à feu et s'appêtant à l'utiliser, les yeux exprimant toute la détresse de ce héros qui a mal vieilli et qui a été majoritairement oublié<sup>113</sup> (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009*; 51).

Le Comédien a développé une certaine carapace pour réussir à ne pas trop mal vieillir ou, du moins, retarder l'inévitable. L'ironie qu'il déploie et sa conception de la vie comme bonne blague (2012, *Watchmen*; 51) lui permettent de savoir en rire et de se blinder longtemps contre les horreurs de l'existence. Son cynisme le protège des

---

<sup>113</sup> Peut-être est-ce notre regard sur la case qui l'encourage à poursuivre sa dernière quête. Alan Moore lui a, en tout cas, donné une seconde vie dans la *Ligue*.

erreurs et des aberrations de son rôle. À partir de son abominable erreur de jeunesse, sa tentative de viol sur Spectre Soyeux, il se compose ce rôle qui lui permet de sauver la face et de garder le sourire. Son badge devient alors un dédoublement du masque ironique qu'il arbore en permanence. Le symbole est aussi particulièrement cynique à l'égard de la simple candeur qu'un *smiley* illustre normalement. Quand il se heurte à son passé, il n'affiche qu'une sombre grimace, qui se transforme toutefois en sourire (2012, *Watchmen*; 297) à cause de la cicatrice qu'il a conservée de son amante vietnamienne. À ce moment-là, devant sa fille qui l'accuse, devant une foule, d'avoir violé sa mère, il vieillit. On ne le revoit d'ailleurs presque plus par la suite.



Figure 3.5 : La fille du Comédien le confronte publiquement.

Source : *Watchmen*, chap. 9, p. 21.

Auparavant, par contre, comme il le dit lui-même à son amante vietnamienne, « c'est [s]on truc[,] [...] oublier » (2012, *Watchmen*; 52). C'est surtout la seule possibilité qu'il lui reste, derrière la cuirasse qu'il se donne. Un justicier qui veut rester sain d'esprit semble devoir être capable d'oublier la part assurément sombre qui compose son rôle. Ce personnage bouleverse toute la nouvelle génération de *vigilantes*. Il paraît d'ailleurs bien plus intéressant que l'autre représentant de la première génération, Nelson. Le discours de ce dernier est mou, et son apparence vieillissante lui donne un éthos de vieux *monocle* bedonnant complètement *has-been* (2012, *Watchmen*; 47). Au contraire, le Comédien est vif, de corps et d'esprit (2012, *Watchmen*; 48-9).

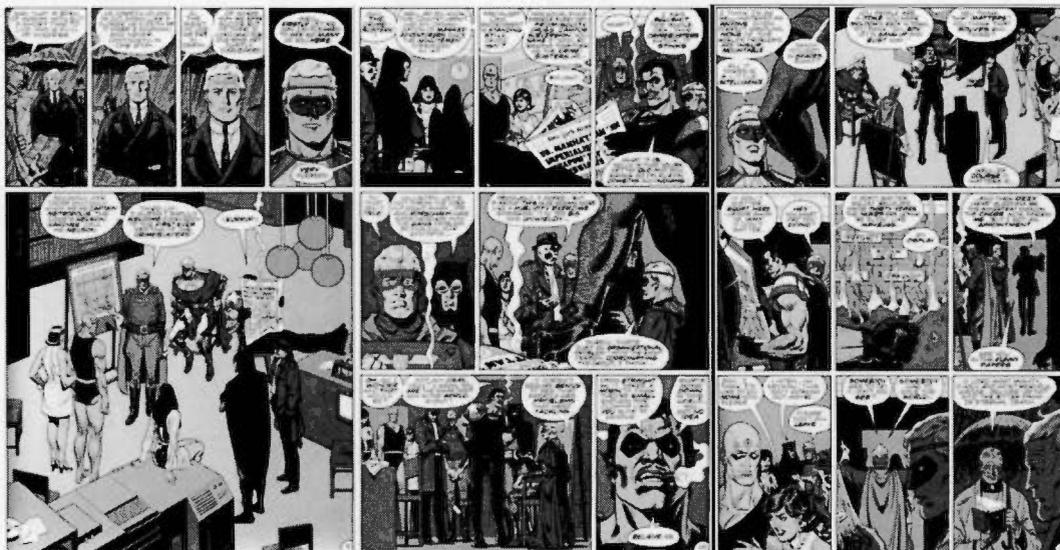


Figure 3.6 : Confrontation verbale entre les gardiens.  
Source, de gauche à droite : *Watchmen*, chap. 2, p. 9-11.

Confrontons maintenant les discours de Nelson et du Comédien lors de la fameuse et épique discussion entre tous les gardiens où il est proposé de former un nouveau groupe, comme avec les Minutemen de la première génération. Nelson commence avec un discours convenu (2012, *Watchmen*; 47). On a droit à une entrée en la matière; il exprime sa joie d'être là, se présente, souhaite la bienvenue à l'aide d'organisateur textuels classiques. Nelson s'exprime de façon mécanique ou, du moins, scolaire. Il hésite en leur souhaitant la bienvenue. Dès la première case, les différents justiciers expriment leur désintérêt : Dr Manhattan et Laurie se fixent intensément (la femme du Dr Manhattan attend en lui tenant le bras); Adrian semble déjà las et ennuyé, mais reste majestueux; Rorschach semble plus ébahi qu'autre chose; le deuxième Hibou semble concentré et vaguement inquiet; et le Comédien n'écoute tout simplement pas. Il ne cache nullement son désintérêt (son journal le cache, masque son visage). Il fume un cigare en lisant, les deux pieds adossés sur la table. Alors que Nelson leur présente une affiche de l'Amérique avec des informations atemporelles, le Comédien regarde l'actualité de façon active et critique. D'ailleurs, il montre son appréciation de l'entrée en la matière de son collègue par un

rôt sonore. Nelson continue en posant une question et en y répondant. Il inclut l'interlocuteur dans son propos (« ah, vous le savez ») et il souligne l'absence de tout groupe organisé de justiciers « depuis la séparation des Minutemen ». Pendant ce temps, Laurie et Manhattan continuent leur jeu de séduction, le couple Rorschach/Hibou II reste immobile et impassible (le second a toujours les bras croisés). Une horloge souligne le lent passage du temps. Aussi, les pieds du Comédien sont visibles. Tandis que les cases opèrent un travelling horizontal, nous voyons tour à tour les différents gardiens.

À mesure que ce mouvement s'effectue et montre le Comédien, celui-ci se met à parler. Après son rôle, il est plus explicite dans ses qualificatifs : « conneries » (2012, *Watchmen*; 48). Son commentaire est dit alors que Nelson explique les « maux » qui frappent l'Amérique en collant ses petits cartons sur la carte (système visuel vieillot d'écolier/professeur). Le journal du Comédien montre une lecture du monde bien plus actuelle et complète, avec de gros titres comme *La France se retire de l'OTAN*, *Première greffe du cœur*, *Le Dr Manhattan est une arme impérialiste...* De l'autre côté, les cartons de Nelson indiquent des catégorisations plutôt atemporelles : « promiscuité, drogue, étudiants subversifs ». Le Comédien accuse Nelson de *vieillir* et de vouloir « continuer à jouer aux **cow boys** », utilisant toujours les mêmes catégorisations faciles et simplistes. Son interlocuteur est ébranlé et ne peut que nier faiblement, l'air hésitant et paralysé. D'une certaine manière, le Comédien vient déjà de mettre K.O. son adversaire qui ne trouvera plus rien d'intéressant à dire. Ensuite, il se lève, se déplace dans l'espace (qu'il maîtrise), confronte oralement Adrian, qui reste assis dans son trône, et le Rorschach, qui n'a pas le temps de finir de parler, pris dans ses propres catégorisations. Outre le vieillissant Nelson, il neutralise<sup>114</sup> aussi les deux gardiens les plus importants et les plus représentatifs de la seconde génération, qui vont en tracer les extrêmes limites du vigilantisme. Ensuite, il brûle la carte de son collègue qu'il pousse tandis que celui-ci l'interroge sans rien faire, illustrant

---

<sup>114</sup> En les désarmant, le Comédien dévoile les principales faiblesses de leur héroïsme : Adrian peut être vaniteux et narcissique; le Rorschach demeure enfermé dans un modèle manichéen.

merveilleusement et de façon dynamique que tous les problèmes actuels sont sous-jacents à une difficulté bien plus importante : la guerre nucléaire. Ensuite, le Comédien s'en va : sa victoire a été aussi rapide que complète. Son argument a d'ailleurs fait lever Ozymandias, qui regarde la carte brûlée, réalisant à quel point le Comédien pourrait avoir raison. Cette scène montre déjà la dynamique des différents gardiens de l'œuvre, la puissance du discours convaincant et la manière adéquate de se mettre en scène.

Même les traits des deux vieux personnages les opposent. Nelson est blond, imberbe, avec un petit ventre (2012, *Watchmen*; 47). Son costume de Capitain Metropolis est principalement rouge et bleu (avec un peu de jaune), rappelant symboliquement Superman, autant par ses couleurs que par son nom (dans ses aventures, Superman, adulte, habite et protège Metropolis). Il est ainsi associé au gentil héros sans originalité. Il a à la fois l'air trop vieux et trop jeune, sans vraiment s'inscrire dans le temps. Son atemporalité lui donne l'air d'un gamin attardé.

Le Comédien a une petite moustache, les cheveux bruns, et porte un costume beaucoup plus sombre (2012, *Watchmen*; 47-8). Malgré ses couleurs rouges et bleues, il est capable de faire évoluer son habit au fil de ses aventures, et, comme son nom l'indique, il est à l'aise sur le théâtre du monde. En comparaison du héros classique et du pédagogue vieillissant, véritable métonymie de l'héroïsme épique et candide, le Comédien apparaît comme le héros pur et dur qui connaît bien la vie et qui a su profiter de sa propre évolution, comme c'est aussi le cas pour les Comics des âges d'argent et de bronze.

Son regard critique fragilise celui de Nelson, qui est demeuré manichéen, simpliste et assurément un peu enfantin. Lorsqu'il traite ses pairs de « bande de clowns » (2012, *Watchmen*; 48), il les insulte bien sûr, mais questionne aussi leur travestissement, élément central et constitutif du justicier. C'est une manière de leur dire qu'ils ne sont que des quidams déguisés et risibles, qui n'ont pas l'étoffe et l'investissement que nécessite un véritable et intéressant *vigilante*. D'ailleurs, lorsqu'Adrian demande au second Hibou de *grandir* (2012, *Watchmen*; 394), il s'agit d'un écho de ce que le

Comédien dit à Nelson. La mutation de l'héroïsme chez la seconde génération montre ce triomphe du Comédien. En effet, dans la première génération, certains pouvaient encore être en accord avec la vision simpliste du capitain Metropolis. De manière comparable, on pouvait lire les Comics de l'âge d'or sans pour autant remarquer leurs nombreuses incohérences auxquelles il serait vraisemblablement difficile de retourner.

Divers personnages plongent dans leurs souvenirs d'une époque plus heureuse à partir d'une photographie, véritable trace du passé, mais aussi image dans un cadre, comme l'est celle de la BD. Ces images posent le paradoxe de l'héroïsme vieillissant propre à une temporalité continue : « Ainsi les héros d'Alan Moore sont-ils souvent perdus dans la contemplation de photographies de leur ancienne équipe, à la fois triomphante et obsolète<sup>115</sup> ». D'une part, la photographie est toujours prise dans un moment de force, d'action, de réjouissance. Mais, elle est généralement surtout regardée lorsque le moment est passé, tandis qu'on cherche à le retrouver à travers ce médium. Dans *Watchmen*, Sally Jupiter, la mère de Spectre Soyeux II, regarde la photographie qu'avaient prise les Minutemen (2012, *Watchmen*; 42). Lorsqu'un éclat de lumière fait briller l'illustration, elle se rappelle le flash de l'appareil-photo au moment où le groupe<sup>116</sup> était réuni ainsi que les événements aux fondements de cette histoire, projetant une première zone d'ombre sur le Comédien avec sa tentative de viol sur la justicière. Dans *The Killing Joke*, Batman garde la photographie de son groupe défendant Gotham (1988, *The Killing Joke*; 13), tandis que l'ex-commissaire Gordon possède un livre de scrapbooking conservant les coupures de journaux de leurs aventures (1988, *The Killing Joke*; 15). Les deux sont happés par les souvenirs

---

<sup>115</sup> <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article726>

<sup>116</sup> Dans les deux œuvres citées (et le corpus moorien contient plusieurs autres exemples, ne serait-ce que l'émblématique photographie de la première *Ligue* dans la série éponyme), cette image de groupe correspond généralement à une « image idéale » où sont pleinement visibles les « forces de cohésion » présentes dans le groupe (Glinoyer, 2014; 101). Il s'agit bien souvent d'une mystification supplémentaire.

d'une époque candide où personne n'était blessé, violé ou torturé, contrairement au récit actuel.

Le héros a accepté de se sacrifier à sa propre mystification. Par contre, le passage du temps peut naturellement dévoiler la pesante part d'ombre de son rôle. Ce n'est pas parce qu'une mystification semble avoir réussi pendant plusieurs années qu'elle ne finira pas par être dévoilée. L'historicité de tous les personnages semble devoir être montrée (de la tentative de viol du Comédien au meurtre commis par Ozymandias); telle est vraisemblablement la spécificité du médium. La dernière case de *Watchmen* en est emblématique (2012, *Watchmen*; 410). Le chaos vient fissurer l'apparente harmonie tant graphique que diégétique, en montrant et en dévoilant toute l'histoire. D'ailleurs, dans toute l'œuvre, l'ordre semble toujours n'être qu'une mystification, qu'une construction temporaire et fictionnelle du désordre ambiant et inhérent. Les traces du désordre provoquent invariablement une tension omniprésente, métonymie du risque d'explosion nucléaire, mais aussi de l'ancienne respectabilité des superhéros qui vole invariablement en éclat.

Le destin des héros mooriens est proche de celui des héros raciniens. Seulement ici, ce n'est pas la présence de dieux qui les condamne, mais des individus avec les meilleures intentions et animés par une forte éthique et la volonté de se dépasser. La force la plus déterminante demeure sans doute celle du temps. Tous les personnages mooriens y sont éventuellement confrontés et ne peuvent que subir le spectacle de leur impuissance avant que le rideau ne descende sur leur existence, généralement sans nouveau coup de théâtre ou à leur dépend. Le temps où ils pouvaient provoquer des actions éclatantes est révolu depuis longtemps. La nouvelle génération est destinée à les remplacer, à les dépasser. Les vieux justiciers n'ont plus la force de rivaliser avec elle et même leur cynisme est brisé par les nouveaux enjeux. On n'arrête pas le progrès humain; on est plutôt broyé par lui.

*La Ligue des Gentlemen Extraordinaires — Century : tome 3, 2009* s'intéresse d'ailleurs presque exclusivement à cette phase descendante que subissent les différents justiciers dans un monde qui change constamment et trop vite, semble-t-il,

pour eux. Le trio de héros immortels se retrouve effectivement dans un univers plus sombre et adulte<sup>117</sup>. Les personnages sont devenus itinérants et fous, et ont perdu les objectifs qu'ils poursuivaient. Leur fabuleux local, qui contenait une accumulation de trésors de la culture populaire, a été abandonné (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009*; 8), tandis que la marche de l'Apocalypse a considérablement progressé.

C'est avec Orlando, le personnage androgyne-queer, que le récit s'ouvre. Le héros indique qu'il était déjà soldat à Troie et qu'il a finalement perdu le contrôle (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009*; 4-5), en tuant de nombreux soldats alliés, rajoutant sa propre barbarie à celle déjà inhérente à la guerre. Lorsqu'il croise par hasard Quatermain, il contemple un sombre portrait du légendaire aventurier. L'esprit d'aventure s'est évanoui : Quatermain souffre de la dépendance à l'héroïne et est devenu itinérant, notamment en raison de sa dépendance (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009*; 20). Il s'excuse pathétiquement, tout en accusant sa dépendance. Il subit le passage du temps et le pendant négatif d'aventures fabuleuses et héroïques : « je-je n'ai pas pu rester clean./ Pas **Indéfiniment** » (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009*; 33), « C-c'est ça qui a tout foutu en l'air, non ?/ Je... J'aurais pu me contenter de voyager, [...] mais non. / Il faut toujours qu'on joue les **héros**, pas vrai ? », « Non, on ne veut pas de la routine des petits coins de banlieue planplan.../ Nous, on ne rêve que d'exploits comme ceux qu'on lit dans les romans ».

Nul n'est mieux placé que cette ancienne figure mythique de l'héroïsme anglais pour dépeindre l'envers d'un héroïsme qui se présente avant tout comme l'évasion d'une vie monotone, qui est en quête d'un ailleurs fabuleux et qui produit un effet Don Quichotte. Cet héroïsme n'a rien de durable, de bien intelligent, et s'éteint donc avec l'aventure. Les nombreuses faiblesses que Quatermain possède déjà dans ses romans sont amplifiées pour attaquer les limites des récits originaux. Ainsi, une fois qu'est

---

<sup>117</sup> Le deuxième tome, 1969, présente leur adolescence durant les années hippies avec sexe, drogues et effets judicieusement psychédéliques.

passée leur aventure, ces grands héros se perdent dans trois errances distinctes : la guerre, la drogue et la folie (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009*; 26). C'est seulement leur responsabilité de héros qui va leur permettre de se rassembler à nouveau. Ils doivent en effet éviter l'Apocalypse, qui semble à présent inévitable (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009*; 21). Par contre, pour l'empêcher, Quatermain termine l'aventure littérairement carbonisé (2012, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 3, 2009*; 69). Sa mort ne possède nullement un caractère épique ou glorieux.

#### 3.1.4 Il mourut triste et n'eut pas d'enfants. À la fin, plus rien, sauf la tache de sang

Après avoir vieilli, les justiciers se retrouvent retirés, loin de toute contemporanéité, dans un présent passé, tournés vers la contemplation de leur passé glorieux. Généralement, cet état final résulte directement de la trajectoire de leur quête et de leur parabolique parcours (autant ils ont su s'élever, autant ils doivent retomber). Le vieil homme, généralement repentant, est victime de la laideur du monde, qui peut prendre plusieurs visages : relations sexuelles mécaniques (2011, *From Hell*; 200), violence fracassante, abandon total. La mort survient<sup>118</sup> inévitablement, et c'est une expérience qu'on doit toujours affronter seul, confronté à soi-même.

De tous temps, l'unique façon qui permet de croire se soustraire au passage du temps est peut-être d'éterniser son nom avec la mort. Se faisant, il devient ainsi

---

<sup>118</sup> Et, lorsque la mort vient, elle est décisive. Beaucoup d'œuvres superhéroïques réduisent considérablement son enjeu en permettant aux protagonistes morts de toujours revivre miraculeusement : « Selon David, les scénaristes de bédé ont commis l'erreur de dévaloriser la teneur péjorative rattachée à la mort en favorisant le retour à la vie récurrent de personnage. "Death, in comics, has no meaning" » (Thomas, 2014; 113). À l'inverse, la violence est irréversible lorsqu'elle est exprimée dans le corpus moorien. De fait, quand le Rorschach casse le doigt d'un quidam, l'action est extrêmement *dérangeante*. Moore nous indique que c'est exactement le but recherché : « C'est bien plus intense, effrayant et dérangeant que vingt personnes qui passent au travers des murs » (Millidge, 2011; 127). Parce que la narration « est senti[e] de façon viscérale, presque tangible », la violence qui succède au plan d'Ozymandias et la mort du Rorschach sont pleinement significatives.

possible d'accéder à la gloire éternelle des héros du passé. Il s'agit d'espérer que le passage du temps ne fasse qu'accentuer la gloire de certains personnages/œuvres, comme c'est le cas pour Alexandre le Grand ou l'*Illiade*, en Occident. Ces deux noms semblent devoir occuper une place de plus en plus canonique dans leur domaine à mesure que les siècles s'écoulent.

La fin du poème *Ozymandias* de Percy Shelley semble pourtant devoir interpréter différemment leur fin : « À côté, rien ne demeure. Autour des ruines/ De cette colossale épave, infinis et nus,/ Les sables monotones et solitaires s'étendent au loin<sup>119</sup> ». Paradoxalement, une partie du poème est citée au moment du triomphe du justicier Adrian/Ozymandias. Il s'agit de celle correspondant à son heure de gloire, juste avant la chute : « Mon nom est Ozymandias, Roi des Rois. Contemplez mes œuvres, Ô Puissants, et désespérez ! » (2012, *Watchmen*; 372). Malgré la quasi-utopie que Ramsès a pu penser bâtir, il n'en reste pas moins que des ruines après un peu plus de deux millénaires. Et, le portrait que nous en conservons (de par notre culture judéo-chrétienne) est celui d'un homme dur et obstiné. Il s'agit de l'homme qui s'est opposé à un trop fort pouvoir et qui a perdu, dans sa lutte acharnée, ce qu'il possédait de plus précieux. Il n'a réellement rien gagné en contrepartie, condamnant la population au pire fléau de son temps, pour atteindre un bref sentiment d'éternité. Peut-être était-ce dans le but très légitime de bien diriger son peuple, comme c'est assurément le cas pour Adrian... La conclusion vient d'elle-même avec la fin de l'intrigue.

### 3.2 Regard métafictionnel de la fin

La fin des récits met en lumière la dimension métafictionnelle des œuvres mooriennes et les thématiques de mystification, de théâtralité et d'imaginaire de la fin. La porosité de la fiction y apparaît aussi plus clairement que dans le reste de l'œuvre.

---

<sup>119</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Ozymandias\\_%28po%C3%A8me,\\_Percy\\_Bysshe\\_SHelley%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Ozymandias_%28po%C3%A8me,_Percy_Bysshe_SHelley%29)

Dans *Watchmen*, comme nous l'avons déjà abordé, il y a ce questionnement, « à la fin » du récit, d'Adrian (2012, *Watchmen*; 405). Le personnage semble attendre l'habituelle corrélation entre l'apparente réussite de son projet et la fin de la diégèse; cette concordance boucle le récit en répondant aux dernières interrogations du lecteur. Le Dr Manhattan le détrompe alors : l'histoire est explicitement laissée « entièrement entre [nos] mains » (2012, *Watchmen*; 410). À ce titre, la dernière planche du récit peut être considérée comme le vrai dénouement de l'intrigue. Le récit est laissé en suspens, malgré l'apparente réconciliation entre les deux Spectre Soyeux et la retraite des derniers *vigilantes* survivants (2012, *Watchmen*; 406-8). Un journaliste semble sur le point de mettre la main sur le journal du Rorschach (aux révélations saisissantes et aux conséquences potentiellement catastrophiques). La fin reste ouverte : il s'agit, pour chaque lecteur, de rechercher les signes dans l'œuvre et d'aboutir à sa propre fin.

Par contre, la fin d'Adrian s'annonce déjà catastrophique par la lecture d'une BD dans la BD. En parallèle de l'intrigue principale, un jeune Noir lit un Comic de pirates (2012, *Watchmen*; 73) qui se révèle être une mise en abîme du sombre destin d'Adrian. En voulant protéger son village du terrible vaisseau fantôme (2012, *Watchmen*; 90), il en vient à détruire sa population (2012, *Watchmen*; 350) sans qu'on sache à quel point la menace était réelle. Les mains pleines de sang, il rejoint l'équipage maudit (2012, *Watchmen*; 357), composé d'autres damnés. Du début à la fin, le sang tache bel et bien les folles bonnes intentions d'Adrian. Le *smiley* est taché par le sang du Comédien (2012, *Watchmen*; 4-5), formant également l'iconographie de la goutte qui se répand<sup>120</sup> dans l'œuvre jusqu'à ce que ce soit produit l'hécatombe finale (2012, *Watchmen*; 379-84) et la mort foudroyante du Rorschach (2012,

---

<sup>120</sup> Dans son mémoire, Velleman a comptabilisé le nombre de reprises de cette iconographie : « la tache se retrouve un total de 33 fois au long de l'œuvre, et ce sans compter les occurrences qui auraient pu nous échapper en raison du fouillis d'informations visuelles » (Velleman, 1995; 71-2). Sa signification est considérable du point de vue métafictionnel, entachant l'image du superhéroïsme triomphant, « innocente et presque infantile » : « la perte de l'innocence, la chute ou, justement la tache » (Velleman, 1995; 70).

*Watchmen*; 402). La tache représente d'ailleurs autant la trace de sang bien physique que la souillure morale. La regrettable noirceur des actions d'Adrian est d'autant plus flagrante qu'elles sont entièrement redoublées par le récit de pirates auxquelles elles sont inévitablement comparées.

Dans *From Hell*, c'est directement Alan Moore qui construit un récit sur l'élaboration du récit. Le second appendice est dédié au « Bal des chasseurs de mouettes » (2011, *From Hell*; 553-576). Le bédéiste s'intéresse à la démesure et au sens des nombreuses théories qui ont pullulé sur l'Éventreur. Sa réflexion s'interroge sur l'impact de cette figure dans l'imaginaire et le mystère fondamental l'entourant. Il explique que chaque génération peut revisiter le mythe avec ses propres préoccupations. Alors que résoudre ce crime vieux de cent ans n'offre plus grand intérêt en soi, le mystère des crimes a permis d'accumuler un lourd héritage de possibilités, qui se creuse et se complexifie toujours davantage. En outre, en explorant ces théories, l'auteur fait correspondre à plusieurs reprises la théorie du vrai suspect historique et le sort de son personnage. Par exemple, tandis qu'une théorie « prend l'eau » (2011, *From Hell*; 562), le personnage homologue se noie dans la BD, jouant ainsi sur la concordance entre les deux fins de l'individu.

C'est sans doute avec *Promethea* que Moore va le plus loin. La fin n'entraîne pas seulement la fusion des deux mondes fictifs (le monde réel et le monde imaginaire de l'œuvre). Au moment où se produisent cette fusion et l'incertaine Apocalypse<sup>121</sup>, un autre monde apparaît, celui d'où est générée l'histoire. Alors que le temps ralentit jusqu'à s'arrêter, nous voyons l'écrivain de la BD, son dessinateur et le lecteur (2005, *Promethea* 5; 135). Les trois sont dans leur action respective, en train de concrétiser les différentes étapes de cette narration si efficace qui est capable de jouer sur les

---

<sup>121</sup> Cette fin du monde prend la forme de *Révélation* : « At the end of the novel, the superheroine initiates the Apocalypse, which takes place in the biblical sense of Revelation. She is shown sitting in a room, by a fireplace; in that same moment her image is revealed to all the characters of the novel, appears in every nation of the world, and even reaches the authors of her own story, who are busy scripting and drawing that very page » (Di Liddo, 2009; 99).

frontières même de la fiction<sup>122</sup>. En faisant intervenir notre monde dans l'histoire, le récit brise la hiérarchie monde réel du lecteur/fiction imaginaire des personnages (hiérarchie qui se présente aussi dans l'ensemble de l'œuvre, entre leur monde réel et leur monde imaginaire). Les symboles présents dans la fiction peuvent en effet directement influencer notre imaginaire, nos représentations, et ainsi influencer sur le cours de nos actions, comme le conçoit Moore lui-même : « L'art, comme la magie, est la science de manipuler les symboles, les mots ou les images, afin de modifier un état de conscience » (Millidge, 2011; 6).



Figure 3.7 : L'Apocalypse de Prométhéa atteint le monde d'où est créé l'œuvre.  
Source : *Promethea*, chap. 30, p. 23.

### 3.3 Circularité. De la ligne à la boucle

L'un des symboles récurrents de notre corpus est le cercle. La circularité se décline à travers une multitude de représentations, se déploie dans de superbes mises en pages et affecte la structure de la plupart des œuvres de notre corpus.

<sup>122</sup> Ceci est tout à fait cohérent dans la mesure où la série questionne la nature même de la narration et de l'imaginaire : « *Promethea* is also the tale of a superheroine and a self-reflective deliberation about the power of narration, the role of the artist, and the mode of representation of comics » (Di Liddo, 2009; 87).

Dans la série *Swamp Thing*, la créature organique échappe à l'évolution héroïque humaine dans son marais en Louisiane. La circularité dans laquelle elle évolue suit le cycle saisonnier<sup>123</sup>. Cette créature seule semble capable d'associer son rythme au récit et à son monde, tandis que les justiciers humains tentent d'imposer leur vision à leur monde et à leur époque. Sa quête identitaire ne se réalise effectivement pas dans une logique compétitive ou dans la poursuite d'un projet visant à la protection du monde. Il s'agit de la découverte de ce qu'elle est. Elle prend conscience de son hybridité<sup>124</sup>, qui lui permet de s'adapter de façon étonnante à son environnement (par exemple, la « régénération totale en cinquante et une secondes » (2005, *Swamp Thing, l'intégrale. 3, La malédiction*; 121)). Elle développe aussi un rapport écologique avec son environnement (Millidge, 2011; 115), qu'elle doit protéger et dont elle doit rétablir l'équilibre régulièrement menacé.

Les menaces se composent autant de forces surnaturelles (2005, *Swamp Thing, l'intégrale. 3, La malédiction*; 70, 89, 115, 137) que de répercussions causées par les actions d'industriels cupides (2005, *Swamp Thing, l'intégrale. 3, La malédiction*; 4-25). Cette créature des marais rappelle le monstre de Frankenstein, terrifiant pour le regard. *Swamp Thing* partage avec cette autre créature hybride le mythe du bon sauvage de J.-J. Rousseau : le salutaire retour à la nature, la corruption et la contamination d'un monde civilisé. La Louisiane où vit le justicier s'oppose assurément aux grandes villes<sup>125</sup>. Le cycle de la créature s'oppose également à la supposée ligne droite des justiciers humains. Dans le corpus moorien, cette dernière ne serait vraisemblablement toujours qu'une part d'un immense cercle.

<sup>123</sup> Dans l'ensemble de *Swamp Thing, l'intégrale. 2, Amour & mort*, la créature passe par les quatre saisons : printemps, été, automne, hiver et encore printemps. Par exemple, le printemps est l'occasion de renaissance et d'amour. L'hiver symbolise, à l'inverse, la maturité et la mort.

<sup>124</sup> Il s'agit d'un être végétal qui s'est modelé en humain par réflexe identitaire : « Nous croyions que *Swamp Thing* était Alec Holland transformé en plante./ C'est une plante qui se prenait pour Alec Holland » (2004, *Swamp Thing, l'intégrale. 2, Amour & mort*; 16). Moore indique que ce changement narratif était essentiel, le personnage comme simple monstre des marais n'offrant pas assez de possibilités : « Le concept de départ était bancal et empêchait le personnage d'évoluer vers une entité plus intéressante » (Millidge, 2011; 110).

<sup>125</sup> Dans certains numéros, la créature s'oppose d'ailleurs directement à l'urbanisation, se posant comme un « green superhero » (Di Liddo, 2009; 51).

Comme l'indique judicieusement Annalisa Di Liddo, le *chronotope de science-fiction*, dans *La ballade de Halo Jones (1984-86)*, annonce une fausse balade. Alors que normalement ce genre littéraire appelle une progression, Halo Jones réalise constamment des parcours circulaires qui la ramènent au point de départ (Di Liddo, 2009, 64-75). Elle naît dans un monde appelé l'Anneau, qu'elle fuit pour échapper à son parcours cyclique, tandis que sa famille et ses amis refusent d'envisager tout départ, craignant tout changement véritable. À cet égard, son entourage évoque d'anciens protagonistes du Comic d'or, coincés dans leur structure et leur rôle. C'est avec passion que le professeur découvre son histoire plusieurs siècles plus tard. En la racontant, il lui donne son apparente linéarité. De même, aux questions « Où est-elle allée ? » et « Qu'a-t-elle fait ? », il répond respectivement « Loin » et « tout » (2011, *La ballade de Halo Jones*; quatrième de couverture). Si l'héroïne s'est effectivement beaucoup déplacée et si elle s'est trouvée mêlée aux principaux événements de son époque, à la fin, elle n'est arrivée nulle part et n'a rien réalisé de valable. Elle ne quitte « un monde futuriste où les plaisirs sont aussi inexistantes que les projets d'avenir » (2011, *La ballade de Halo Jones*; quatrième de couverture) qu'avec l'envie d'explorer l'univers.

Comme beaucoup de héros mooriens, elle refuse la vision du monde de son époque et elle veut échapper aux contradictions de sa société. Elle parvient à découvrir le chemin qui lui est propre, mais qui ne lui permet que de découvrir des maux inédits. Elle a au moins fui, durant une balade, ce temps hyper programmé de l'Anneau, qui l'oblige à vivre constamment selon un horaire optimum de consommation : « Si on veut être au centre commercial avant ce soir, il faut rejoindre le quart nord-ouest avant qu'il ne ferme pour l'Anneau-flex, à 5h00 » (2011, *La ballade de Halo Jones*; 21). Par contre, après avoir rencontré l'homme qu'elle aime (2011, *La ballade de Halo Jones*; 184), elle le tue finalement en découvrant la vérité qu'il lui a cachée et en se faisant du même coup justice (2011, *La ballade de Halo Jones*; 192). Son amant est responsable de crimes de guerre et il lui a également menti à ce propos. Après avoir sauvé un rat (2011, *La ballade de Halo Jones*; 85), elle découvre que celui-ci s'avère

être l'arme de son futur amoureux général (2011, *La ballade de Halo Jones*; 190). Après avoir participé à une guerre qui est gagnée, elle réalise que celle-ci est finalement monstrueuse et injustifiable. De cette manière, chaque chapitre de son histoire la ramène au point de départ. Elle en arrive d'ailleurs elle-même à cette conclusion. Le regard dur de l'héroïne contemple son ancien amant, tandis que sa narration déplore le constat de son aventure : « Tu as assassiné une planète et tu m'y as traîné. Avant même que je te rencontre. C'est la pire des choses : avant, je croyais être innocente » (2011, *La ballade de Halo Jones*; 191). Comme la majorité des justiciers, elle désire vraiment avoir un impact positif dans son univers narratif. Toute son aventure n'a finalement contribué qu'à causer la mort de nombreuses personnes par des moyens interdits, ignobles et avilissants.

Tout au long de la ballade, l'iconographie du cercle prépare ce dénouement en queue de poisson, où chacune des actions de l'héroïne apparemment significatives ne lui permet néanmoins pas de progresser : le seigneur rat est un ensemble de rats formant un cercle (2011, *La ballade de Halo Jones*; 85); l'uniforme de combat utilisé par elle et les autres soldats est particulièrement courbe, évoquant la tortue (2011, *La ballade de Halo Jones*; 168); le général, qui la courtise, a deux serpents autour du cou (2011, *La ballade de Halo Jones*; 149), mange avec elle à une table courbe (2011, *La ballade de Halo Jones*; 183) et a trois cercles autour de lui lors de son procès (2011, *La ballade de Halo Jones*; 186). Ces cercles soulignent les trois fautes de l'héroïne, qui est contaminée par le procès de son amant dans lequel elle se découvre aussi coupable. Elle seule peut réparer l'injustice, car, hormis le général, elle est la seule personne à connaître l'existence du roi des rats qu'elle a soigné. Elle clôt finalement la boucle en tuant le général. La guerre avait permis à ce dernier de s'enrichir et de faire sa conquête. Elle indique sur la dernière page que tout ce qu'elle était s'est évanoui : « tous sont partis. Moi aussi. La fille innocente que je crois avoir été, elle est partie, aussi. Tout mon passé n'est que lettre morte./ Tout ce que j'ai, c'est mon avenir » (2011, *La ballade de Halo Jones*; 192). Mais le professeur ne témoigne d'aucune

information sur le dit avenir que son héroïne annonce, comme s'il n'existait pas, en toute concordance, à l'intérieur de l'œuvre de Moore.



Figure 3.8 : La récurrence de l'iconographie circulaire. Source, de gauche à droite : *The Ballad of Halo Jones*, book 2, p. 31; book 3, p. 59; book 3, p. 81.

Ainsi, qu'elle soit prise dans l'Anneau ou qu'elle le quitte pour partir à l'aventure, elle tourne en rond et s'endommage dans cette vrille révélatrice. Les figures circulaires ne cessent de rappeler ce constat. Que la typographie de son nom (Halo Jones) insiste sur les deux lettres *O* en est déjà significatif (2011, *La ballade de Halo Jones*; 15). Un *O* apparaît également au-dessus du *A*, toujours pour insister sur la logique circulaire certes, mais aussi pour faire apparaître une alvéole au-dessus de la lettre qui forme le début du mot *Ange* (ou *Angel*). Ceci insiste sur la nature angélique de Jones et donc pure et naïve. L'héroïne ne comprend pas (ou alors trop tard) qu'elle ne fait que tourner en rond dans le récit des personnages les plus importants de son temps. À cet égard, d'ailleurs, à peu près tous les personnages qu'elle croise se révèlent être le contraire de ce qu'ils semblent être, provoquant un retournement de situation, coup de théâtre propice à la chute du rideau épisodique. Son gentil compagnon chien robot veut la tuer quand elle a peur de son amour meurtrier (2011, *La ballade de Halo Jones*; 93); l'enfant avec qui elle a la gentillesse de danser (et tourner) s'avère être l'illustre et noble Lux Roth Chop (2011, *La ballade de Halo Jones*; 106), qui lui fait une faveur; son amant général se trouve à être un horrible criminel de guerre (2011, *La ballade de Halo Jones*; 190).



Figure 3.9 : La typographie de *La ballade de Halo Jones*.  
Source : *The Ballad of Halo Jones*, book 1, p. 7.

*Watchmen* possède également une immense structure circulaire, comparable au complexe de l'horlogerie. Malgré la lutte contre la marche implacable du temps et la présence d'un imaginaire de la fin considérable, la finale renvoie clairement au début. Cette résonance souligne de façon générale que le passage du temps n'altère en rien la violence inhérente à l'être humain. Ainsi, le premier chapitre se clôt (2012, *Watchmen*; 30) déjà de manière fort analogue à son commencement : le même travelling arrière, avec le *smiley* du Comédien déposé sur le sol<sup>126</sup>. Mais, tout le récit s'achève (2012, *Watchmen*; 410) également en renvoyant à sa première planche. Alors que celle-ci montre le *smiley* du Comédien, recouvert de son sang, la dernière montre le journaliste avec, sur son chandail, le même *smiley* taché de ketchup. Alors que la mort du Comédien entraîne le début de l'enquête du Rorschach et de l'écriture de son carnet (2012, *Watchmen*; 5), l'envoi de son carnet au journaliste lui impute la responsabilité de témoigner de la vérité sur les actes d'Ozymandias. La similitude physique entre le justicier (sans son masque) et le journaliste favorise aussi ce sentiment de transmission et de réflexivité. Les sourires de V et d'Evey se réitère

<sup>126</sup> Il existe d'autres occurrences. Par exemple, les termes *gag* et *drop* reviennent : la première fois à propos de la chute du Comédien, la seconde concernant le Rorschach qui a fait chuter un criminel (Morrison, 2011; 201)

d'ailleurs de manière analogue (2012, V pour Vendetta; 319), insistant sur le legs des figures révolutionnaires (ou investigatrices, dans le cas de *Watchmen*) entre elles.

Par ailleurs, deux cycles fondamentaux vont se compléter dans *Watchmen*. Le premier est celui de la grande horloge de l'Apocalypse présente au début de chaque chapitre. À mesure qu'elle avance, l'imaginaire de la fin grandit et rappelle constamment la tension ourdissante, notamment avec la disparition du Dr Manhattan (2012, *Watchmen*; 91-3), qui garantissait la suprématie états-unienne. Il y a, en outre, la convergence de deux fins : celle, inévitable, de l'œuvre que nous sommes en train de lire et la fin potentielle du monde des *vigilantes* que menace le conflit nucléaire au minuit de l'horloge de l'Apocalypse. Chaque chapitre vient réduire le temps restant. Le décompte qui s'établit progressivement permet d'envisager la fin. Tout au long du récit, la récurrence du cercle, de l'aiguille ensanglantée et de l'horloge exprime<sup>127</sup> cette tension liée à l'imaginaire de la fin (Tremblay-Gaudette, 2010; 50-1). Au moment où le Dr Manhattan, morose, quitte la Terre, il construit une immense horloge sur Mars (2012, *Watchmen*; 132-4). Cette horloge, en se détruisant, produit l'immense *smiley* du Comédien (2012, *Watchmen*; 303). La goutte de sang sur le badge du Comédien se répand aussi de façon alarmante en de nombreuses occurrences dans l'œuvre.

Resté dans l'ombre, le deuxième cycle est celui d'Adrian. Il s'achève avec l'apparente réussite de sa quête. La pleine lune, qui brille dans le ciel de New York, illustre la complétude du projet et le dévoilement de la puissance du justicier (2012, *Watchmen*; 371). Comme la lune pleine, son apparition est claire et rayonnante, avant que le justicier ne disparaisse à nouveau dans la nuit, avec le poids de ses remords.

La présence d'un élément iconographique récurrent marque également l'ouverture et la fermeture de *From Hell* (2011, *From Hell*; 5, 508). La mouette, symbole de sir Gull, se décompose sur la grève, tandis que les deux derniers personnages, vestiges de l'histoire, errent dans ce même espace. Ils évoquent leur sombre passé secret,

---

<sup>127</sup> Gabriel Tremblay-Gaudette consacre son deuxième tressage interprétatif à montrer la récurrence du cercle à travers trois éléments : « Les trois motifs de cercle (le *smiley*, l'horloge et l'icône de radioactivité) s'amalgament en un seul [...] lorsque l'on connaît l'existence de la *Doomsday Clock* » (Tremblay-Gaudette, 2010; 93).

destiné à rester dans l'ombre, à mesure que la noirceur de la nuit envahit le dessin (2011, *From Hell*; 11-12). L'enquête de l'inspecteur Abberline ne peut qu'aboutir à un cul-de-sac; même si les autorités sont complètement dépassées par la violence des crimes du médecin royal (2011, *From Hell*; 334-5, 463), elles ne peuvent laisser la population découvrir ses actes sanguinaires dans le contexte de la naissance du mouvement socialiste (d'autant plus que la mise en page montre le parallèle entre l'un et l'autre (2011, *From Hell*; 263-4)). La reine Victoria elle-même est trompé par les desseins de sa mouette (sir Gull lui explique qu'il combat le groupe qui a provoqué la Révolution française (2011, *From Hell*; 593)).

Sir Gull seul parvient à son objectif : réaliser les cinq morts sacrificielles pour produire une *œuvre* durable (2011, *From Hell*; 88) et transcender les frontières du temps. Seulement, en contemplant les hommes du futur (2011, *From Hell*; 362-4), il découvre que ceux-ci ont une autre vision du monde, profondément étrangère et matérialiste, n'étant nullement apte à apprécier son œuvre et rendant son sens éphémère. Dans l'épilogue, la mouette, qui pourrissait dans le prologue, a maintenant fini d'être dévorée par les mouches, qui peuvent nous désigner, ainsi que tous ceux qui se nourrissent sans fin des récits de la mouette.

Le récit de l'Éventreur demeure un prétexte. Tout le récit déconstruit la violence latente de la société victorienne, avec ses classes sociales, son machisme inhérent et son positivisme dangereux. La violence qu'exprime cet individu est sous-jacente à toute la société. Même si elle est cachée – et peut-être en partie pour cette raison –, cette violence va exploser et dynamiser la BD. Les meurtres de Whitechapel ont répandu beaucoup de sang. Cinq femmes sont mortes. À la fin du récit, le faux médium annonce clairement une nouvelle guerre (2011, *From Hell*; 508) : la Première Guerre mondiale (sept millions de morts pour presque aucun bénéfice). Succédant au récit de l'Éventreur, cette guerre répète sa violence monstrueuse et sa volonté de contrôler le monde. L'humanité semble alors incapable d'apprendre de ses erreurs passées et de ne pas toujours répéter la même violence au nom du pouvoir.

Dans le troisième *Promethea*, Moore a recours à une mise en scène particulièrement créative pour représenter la cyclicité dans laquelle ses personnages sont généralement pris. Les deux Prométhéa marchent sur une immense route en forme d'anneau de Moebius, symbole de l'infini (2002, *Promethea 3*; 65-66). La moitié supérieure de la boucle offre le jour (avec le soleil et des nuages), tandis que la moitié inférieure montre la nuit (avec la lune et des étoiles). Les deux Prométhéa peuvent ainsi parcourir à l'infini un cycle de jour/ nuit comparable au cycle terrestre, démontrant qu'on peut fort bien avancer dans le temps et l'espace sans toutefois marquer une réelle progression. Les personnages vont toutefois réussir à sortir de l'impasse, en prenant conscience de celle-ci. Déjà à la première case de la planche double, l'un des personnages mentionne son impression de « **déjà vu** » (2002, *Promethea 3*; 65-66). En plus, les personnages entendent leurs échos de l'autre côté de la boucle. Il est impossible de déterminer combien de fois ils ont déjà franchi la boucle infinie avant d'avoir conscience de celle-ci et de s'en affranchir. La lecture de cette mise en page est intéressante dans la mesure où elle remet en question le début et la fin de l'acte de lecture, qui perd effectivement son sens dans cette représentation de l'infini.

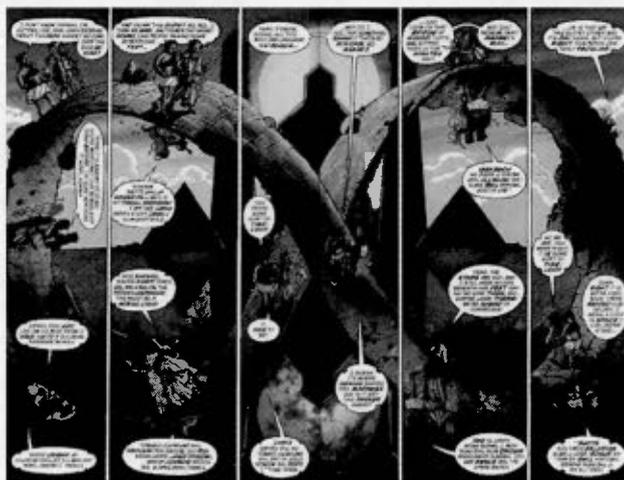


Figure 3.10 : Les deux Prométhéa sont prises dans un anneau de Moebius.  
Source : *Promethea*, chap. 15, p. 8-9.

L'organisation de chaque récit ne peut qu'être complexe. Car, malgré cette immense circularité qui se boucle finalement, la résonance entre les cases et la présence de signes récurrents entraînent une constante évolution. Le justicier est, dès lors, prisonnier des cases et de leur organisation qui l'entraîne vers son destin et la fin de son monde raconté. La convergence de plusieurs éléments tout au long du récit vient se fracasser à la fin, en morcelant également la plupart des protagonistes. Ayant le rôle principal dans la tragédie d'un héroïsme en crise, le justicier moorien parvient parfois à croire en lui, mais la fin est révélatrice de ses mystifications et de ses limites face au temps.

#### 3.4 Personnage-temps. L'exploration spatiale de la quatrième dimension

Sir William Gull parvient à explorer une nouvelle quatrième dimension. Tandis que son ami-collègue lui présente son intention de rédiger un pamphlet sur la quatrième dimension (*Qu'est-ce que la quatrième dimension ?* (2011, *From Hell*; 42)), sir Gull va littéralement se retrouver à transcender les frontières du temps, une temporalité bien spatiale, comme l'indique le nom du pamphlet. Son regard voit progressivement le futur de lieux présents (par exemple dans le Londres de 1888, il voit d'un coup, à travers une fenêtre (2011, *From Hell*; 214), un locataire écoutant la télévision, ou encore un gratte-ciel (2011, *From Hell*; 272)). Dès le début du récit, le justicier perçoit déjà des *flashes* de son futur, visions mystérieuses d'événements lointains (2011, *From Hell*; 29, 37, 366-7).

Ces points de jonction sont placés à des moments clés offrant une résonance de certains éléments (association de noms, d'images, de lieux, d'émotions violentes). Lorsque ces événements surviennent finalement, le docteur est (re)plongé dans son passé. Le personnage est d'autant plus désorienté qu'il est vieux, moins résistant et dans la phase descendante de son existence. Ses violents retours en arrière semblent, en outre, s'accroître et être de plus en plus exigeants. Sir Gull est peu à peu dépassé par son pouvoir; la folie et la démesure de sa quête le rattrapent finalement lors de

son procès (2011, *From Hell*; 448). À défaut d'être jugé par ses pairs, il l'est finalement par l'impitoyable passage du temps. Il est alors placé dans un asile où il semble n'être devenu qu'un vecteur de temporalités. Il les contemple sans n'avoir plus aucune prise sur son présent. Son *présent du présent*<sup>128</sup> est piégé dans le *présent du passé* ou le *présent du futur*. Il se retrouve ainsi métaphoriquement sur le seuil de sa mort, revoyant en boucle le film, ou l'*autopsie*, de sa vie.

Dans le chapitre « Une brève géographie du temps », l'enfant prodige Jack B. Quick parvient, grâce à une de ses fameuses inventions, à revisiter la construction de son récit. Des souliers lui permettent de remonter le cours du temps. Le personnage découvre donc d'abord le temps à reculons, voyant Amérindiens, mammouth et dinosaures (2006, *Jack. B. Quick*; 32), puis accède aux épisodes précédents de son univers narratif (2006, *Jack. B. Quick*; 33). En trébuchant, il atteint finalement un grand espace blanc, qui représente le temps de son univers diégétique avant sa création (2006, *Jack. B. Quick*; 34).

Contrairement aux deux explorateurs qui se perdent dans l'immensité du temps, le Dr Manhattan apparaît comme un démiurge présent simultanément dans toutes les époques. Tant qu'il raconte sa propre histoire humaine, Jon évolue dans une temporalité linéaire, malgré quelques ellipses (2012, *Watchmen*; 109-13). Une fois qu'il est devenu le Dr Manhattan, il contemple à la fois ses passés, son présent et ses futurs (2012, *Watchmen*; 123-31). Il est donc conscient de ses réactions avant qu'elles ne surviennent et de la nature infiniment éphémère de toute chose. Qu'est-ce qu'une vie humaine pour celui qui a vu « des événements si infimes et rapides qu'on peut à **peine** dire s'ils se sont produits » ou qui a « marché sur la face du soleil » (2012, *Watchmen*; 396) ?

Spectateur de son destin, il devient un pantin du temps, seulement plus conscient que les autres protagonistes du fait que son destin est tracé. Le personnage est effectivement déjà dessiné, comme les autres, dans la BD. Il devient, comme le Joker,

---

<sup>128</sup> Il s'agit du vocabulaire propre à Ricoeur dans *Temps et récit. Tome I : L'intrigue et le récit historique* (1983).

conscient du médium dans lequel il évolue. Il y a un aspect paradoxal chez ce demiurge possédant un pouvoir absolu. Le superhéros peut en effet vaporiser un individu en changeant sa composition moléculaire (2012, *Watchmen*; 120), mais toutes ses actions sont connues et ont donc déjà été accomplies. Il ne lui reste qu'à vivre son destin de personnage, en se retrouvant en face de ses erreurs passées ou futures et en les ressentant alors pleinement.



Figure 3.11 : L'expérience du temps du Dr Manhattan. Source : *Watchmen*, chap. 4, p. 17.

L'expérience du temps chez les autres justiciers est fondamentalement différente; il leur est possible d'avoir foi, un temps au moins, en un futur qui leur est encore inconnu. Ils ont donc l'illusion d'avoir un certain contrôle sur leur vie et leurs actions. La narration que provoque le superhéros bleu illustre comment les événements se réalisent selon un principe de causalité qui dépasse largement le simple individu, dut-il être divin. Que le Dr Manhattan ne vieillisse pas, contrairement à son épouse, amène celle-ci à s'inquiéter de la durée de son amour (qu'elle voudrait éternel, malgré tout ce qui les sépare, sa propre mortalité notamment). Son inquiétude est tout à fait légitime, puisque son époux, tandis qu'il la serre fort dans ses bras, se voit déjà des mois plus tard en train d'embrasser passionnément la jeune Spectre Soyeux II (2012, *Watchmen*; 123). Il sait aussi que cette dernière va lui annoncer qu'elle et le Hibou II

sont amants (2012, *Watchmen*; 265 et 282) et qu'elle va tenter de le convaincre de retourner sur Terre.

Spectre Soyeux II l'amène, sans en avoir elle-même conscience, à regarder différemment le miracle de la vie. Le Dr Manhattan s'émerveille devant ce phénomène si rare que constitue chaque vie humaine, mais dont on oublie le caractère exceptionnel parce qu'il est extrêmement commun sur Terre (2012, *Watchmen*; 302-3). Ceci explique pourquoi, malgré son apparente puissance, c'est le personnage qui brille le plus par son absence de réactions salvatrices. Il ne sauve en effet pas l'amante vietnamienne du Comédien lorsque celui-ci utilise son arme contre elle (2012, *Watchmen*; 53). Et, s'il élimine Rorschach et sa dangereuse parole (2012, *Watchmen*; 402), le journal de son enquête demeure une menace dont la méfiance est maintenant endormie. Son rôle est ainsi presque accessoire (il n'est qu'impressionnant). Ses actes de puissance médiatisés contrastent beaucoup avec ses actions durant le récit; il observe le monde, mais ne participe pas vraiment aux événements en cours, sauf pour interroger Adrian au moment de son procès (2012, *Watchmen*; 396). Sa discussion avec Spectre Soyeux II le convainc au moins de la valeur inestimable de la vie, qui est précieuse justement en raison de sa rareté et de son unicité. À la fin, s'il n'arrive plus, de par sa nature, à s'attacher – ou même seulement à s'intéresser – à un individu humain, ce personnage est toutefois stimulé par l'idée de créer la vie (2012, *Watchmen*; 405).

Marvelman suit un parcours similaire, en terme de détachement et de déification, mais reste plutôt sur Terre pour y créer une utopie : « Marvelman embrasse progressivement la nature divine de sa personnalité, s'éloignant de la réalité et de la vie qu'il a connue jadis » (Millidge, 2011; 76).

Ainsi, à moins d'être des démiurges, les personnages qui essaient de contrôler le cours du temps se retrouvent dépassés par sa marche imperturbable et sa densité. Plutôt que de s'y inscrire par un seul événement marquant, certains justiciers produisent un legs symbolique. Ce dernier semble pouvoir s'associer au passage du temps, permettant une réémergence dans de nouvelles périodes et générations. C'est

sans doute une des différences majeures entre les fins passablement optimiste de *V pour Vendetta* et de *Promethea*, et celles nettement plus négatives de *Watchmen* (celle d'Adrian) et de *From Hell*. Contrairement aux seconds protagonistes (Adrian et Sir Gull), les premiers (V et Prométhéa) se partagent le fardeau de génération en génération, évitant la démesure d'un personnage-temps. De même, ces premiers protagonistes échappent à la boucle moorienne. La circularité de leur parcours s'établit avec l'héritage et la transmission de certaines valeurs et d'éléments iconographiques. En altérant leur récit, les justiciers mooriens affectent aussi la tradition de genres (para)littéraires.

### 3.5 Jusqu'au cœur de la généricité

Outre le récit de superhéros et le roman-feuilleton, qui sont spectaculairement revisités, les justiciers mooriens permettent de remonter à la source de plusieurs genres (para)littéraires. Sont ainsi complètement remodelés le récit historique, le roman policier et la science-fiction (de manière à les rendre particulièrement incisifs et propres à articuler la noire critique moorienne à l'égard de la société moderne).

#### 3.5.1 La hache dans l'Histoire

L'Histoire traditionnelle est déconstruite dans notre corpus. Comme le dit très bien Moore, *From Hell* permet de faire « l'autopsie d'un événement historique qui utilise la fiction en guise de scalpel » (Millidge, 2011; 179). Ainsi, plutôt que de s'intéresser à la prospérité d'une époque et aux esprits qui ont su s'y élever, l'auteur représentante des forces sociales en action. Il trace un tableau à la fois dynamique et déformant<sup>129</sup> pour mieux éclairer les enjeux de chaque époque. Le meilleur exemple est son

---

<sup>129</sup> Ce portrait concentre le pire de chaque société dépeinte : « darkest aspects of Victorian culture » (Di Liddo, 2009; 44).

traitement de l'époque victorienne, dont le recul est essentiel à la dimension historique. *From Hell* a requis un incroyable travail de reconstitution; même le dessin évoque directement l'époque victorienne : « les illustrations contrastées de Campbell, au stylo fin et à l'encre, avec des grands aplats de noir, capturent à la perfection l'atmosphère de l'époque : de vrais dessins de presse de l'ère victorienne » (Millidge, 2011; 176). La caricature est plutôt utilisée dans la *Ligue* (Di Liddo, 2009; 43), propice à représenter l'imaginaire victorien très manichéen et spectaculaire.

Dans cette période longtemps décrite comme fleurissante, deux monstres surgissent : Mr Hyde<sup>130</sup> et Jack l'Éventreur, l'un fictif, l'autre bien réel, mais tous les deux revisités par Moore. De nombreuses caractéristiques communes existent entre les deux protagonistes : ils sont d'honorables docteurs le jour, commettent, la nuit, leurs bestiaux forfaits et bravent les interdits de l'époque. Ils deviennent aussi d'inquiétants justiciers<sup>131</sup> : de nombreuses mises en page démontrent la toute-puissance physique de Hyde, même en face des autres gentlemen extraordinaires. Les deux *vigilantes* sont incroyablement complexifiés. Ils deviennent le vecteur de leur époque, manifestant une violence sourde à tout ce qui n'est pas masculin, hétérosexuel, noble et anglais. Hyde est parfaitement représentatif de la double vie victorienne, avec ses parts d'ombre et de lumière (Di Liddo, 2009; 107). En citant Moore et *From Hell*, Ballesteros explique comment toute cette violence sous-jacente va ressurgir dans le siècle suivant :

Comme le souligne l'auteur dans *From Hell* lui-même, l'essence de ce que sera le XX<sup>e</sup> siècle est déjà dans cette période [les deux dernières décennies du XIX<sup>e</sup> siècle], où l'inévitable progrès technologique va de pair avec les abus du colonialisme et la déshumanisation générée par la civilisation industrielle (Ballesteros, 2007; 325).

Ballesteros tire un constat comparable de *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* :

En effet, la fin de l'Empire de Victoria en Grande-Bretagne est un treillis d'ombres et de lumières, un creuset de splendeurs et de misères. [...] Le point commun de tous ces personnages est de refléter une nature duelle en accord avec l'époque qui les fait naître et les accueille (Ballesteros, 2007; 325-326).

<sup>130</sup> Stevenson s'est d'ailleurs inspiré du second (Di Liddo, 2009; 80).

<sup>131</sup> Nous nous sommes déjà abondamment intéressés à sir Gull dans cette analyse.

Les contractions de l'époque sont merveilleusement exprimées à travers ces fameux gentlemen, gardant leur caractère héroïque de la culture populaire, tout en accentuant le caractère trouble et inquiétant. Ce n'est pas un hasard que de nombreux détectives de notre corpus se mettent à la poursuite des justiciers mooriens.

### 3.5.2 La justice des détectives mooriens. Ou comment se perdre dans temps et espace

Dans les récits policiers de notre corpus, l'enquête possède une complexité inquiétante et dépourvue de son habituel manichéisme. De fait, les classiques hiérarchies ordre/crime et enquêteur/criminel sont court-circuitées.

Dans *From Hell*, on assiste principalement à deux récits<sup>132</sup> : l'autopsie du noble meurtrier et, en parallèle, le travail de l'inspecteur Abberline. Le lecteur comprend rapidement que l'enquête ne peut pas aboutir<sup>133</sup>; l'alternance entre les deux récits rend bien compte de la différence de milieu social dans lequel évoluent les deux hommes. Par son haut niveau social, sir Gull, médecin royal de Sa Majesté, s'oppose aux suspects issus de la populace ou simplement étrangers à la société anglaise que doit rencontrer Abberline (2011, *From Hell*; 179-80, 224). Ce dernier se retrouve placé aussi loin que possible de l'espace du meurtrier, que ce soit dans les lieux du récit ou dans les planches de la BD. Même lorsque certains spécialistes indiquent que les coupes chirurgicales sont vraisemblablement l'œuvre d'un chirurgien (« Sans aucun doute, le fait qu'il ait trouvé le rein indique une expérience chirurgicale [...] doit indiquer une expérience de chirurgien./ Une expérience CONSIDÉRABLE » (2011, *From Hell*, 288)), l'opinion est immédiatement réfutée par l'un des collaborateurs

<sup>132</sup> Dans *Poétique de la prose*, Todorov explique que le genre policier se compose de deux récits : celui du criminel et celui du détective. Dans le roman à énigme, le récit du détective succède à celui du criminel. L'enquêteur doit découvrir ce premier récit. Avec le roman noir, les récits cohabitent généralement en parallèle.

<sup>133</sup> Comme l'indique Di Liddo, le récit policier est un *prétexte* pour déconstruire la *société*. Elle cite d'ailleurs Moore dans *From Hell : Compleat Scripts* : Though it concerns itself with a notable and historic mystery, it does not attempt to be a "Whodunnit?" so much as a "Wha'happen?"... » (Di Liddo, 2009; 44).

d'Abberline, guère convaincante dans la mesure où il est alors inconcevable qu'un médecin soit l'auteur d'une telle barbarie.

Le chapitre V de *Watchmen* s'intéresse aussi à cette distance enquêteur/criminel. Le chapitre *jeu de symétrie* est entièrement construit autour du principe géométrique de réflexion. De chaque côté du chapitre (2012, *Watchmen*; 141-6 et 163-8), le Rorschach, selon le modèle des superhéros-détectives classiques (par exemple Batman), cherche le criminel dans des lieux paumés ou chez le vieil ennemi de naguère, qui est à la retraite et assez tristement pathétique. Il agit un peu à la manière d'un automate, répétant toujours les mêmes codes, devenus inefficaces devant l'ampleur du travail de son adversaire. D'ailleurs, tout du Rorschach a vieilli : sa morale est simpliste, brutale et manichéenne; son habit est tout décrépit; il pue; et il semble à peine parvenir à se nourrir. Seules ses assez divertissantes petites mystifications contre des adversaires qu'il neutralisent aisément et sa grande ténacité permettent qu'on l'associe encore au canon du superhéros.

Au cœur du chapitre (2012, *Watchmen*; 153-6), dans le riche immeuble de sa tentaculaire multinationale, l'assassin Adrian supprime impunément le tueur qu'il a engagé dans une mise en scène où il semble être l'agressé; le Rorschach semble être celui qui agresse et tue, alors qu'il n'est que tombé dans le piège machiavélique d'Adrian, puis capturé par des représentants de l'ordre. Par sa machination, Adrian a confirmé la fausse théorie du Rorschach d'un « tueur de masques » (2012, *Watchmen*; 22). Il utilise cette théorie à son avantage pour neutraliser son auteur. Avec cette dernière réussite, plus rien ne semble devoir arrêter son plan infiniment novateur et d'une éthique assurément inédite.

Les récits du criminel et de l'enquêteur occupent donc deux mondes complètement différents, qui s'opposent même généralement. On y retrouve deux visions du monde, deux manières de penser. Malgré la résolution de l'enquête, l'inspecteur n'inquiète jamais vraiment le justicier. Le mot de passe de *l'homme le plus intelligent du monde* est si facile à trouver qu'il semble devoir être découvert (2012, *Watchmen*; 330), le moment venu, par les autres gardiens. On voit en effet à quel point Adrian prend soin

de se débarrasser de tous les éléments gênants concernant son plan, n'hésitant pas à tuer ses serviteurs asiatiques et les artistes à l'origine de la créature extraterrestre. La lenteur de V semble si grande qu'elle ne peut être que délibérée. Il s'agit de son dernier rôle (on connaît sinon l'extraordinaire vitesse du *vigilante*). Sir Gull avoue simplement sa culpabilité devant l'inspecteur, alors médusé (2011, *From Hell*; 438). Juste auparavant, ce dernier est pourtant en train de se décomposer devant sir Gull (2011, *From Hell*; 436-7); son raisonnement est boiteux, mal assuré et principalement basé sur les spéculations d'un médium.

Le détective s'oppose alors clairement à la rationalisation d'un Poirot ou d'un Holmes, tenant fermement en grippe le malfaiteur quand il commence l'explication du crime. L'aveu de sir Gull ne change rien; l'inspecteur doit en référer à ses supérieurs étant donné l'importance du coupable. Ceux-ci étouffent l'affaire et poussent au suicide un jeune homme sans histoire (2011, *From Hell*; 417-24). De nombreux personnages falsifient la réalité pour la faire coïncider avec leur vision ou leurs desseins. L'appareil scientifique peut fournir un outillage considérable pour assurer leur fin.

### 3.5.3 L'incontestable part de fiction dans la science

La présence de la science est incontestable dans notre corpus, et ce savoir est presque constamment associé à l'imaginaire de la fin. La science peut entraîner une catastrophe radicale ou encore aider à lutter contre d'incertaines transformations en cours (bien que les deux possibilités ne soient pas nécessairement contradictoires). Les limites des découvertes ne dépendent que des possibilités diégétiques, des enjeux et des thématiques. Le dénouement se révèle souvent directement lié à l'utilisation saisissante d'une technologie (plutôt qu'au dévoilement du justicier/criminel que nous connaissons déjà).

*From Hell* se situe en pleine époque positiviste et marque les débuts de la science dans notre corpus; la société pense pouvoir tout contrôler en maîtrisant la nature. En digne représentant de son temps, sir Gull dissèque de petits animaux lorsqu'il est enfant (2011, *From Hell*; 34), devient par la suite médecin (2011, *From Hell*; 35) et franc-maçon (2011, *From Hell*; 36-7), et va même explorer la quatrième dimension. Malgré les enjeux extraordinaires de ses découvertes, le praticien, oscillant entre un calme froid et une joie démente, illustre la démesure de son exploration de l'univers et de sa volonté de remplacer Dieu. Avec ce personnage se manifeste l'émergence de la thématique du savant fou. Dans *Watchmen*, tous les éléments de science-fiction sont introduits par le Dr Manhattan. Il a réalisé des avancées technologiques dans des domaines importants (comme le nucléaire et la génétique) et prouvé l'existence physique de la téléportation (2012, *Watchmen*; 369), pouvoir qu'il utilise fréquemment lui-même. Ces découvertes sont, semble-t-il, arrivées trop tôt du futur, et plusieurs personnages sont complètement déstabilisés par ce monde qui change trop vite. Le premier Hibou prend sa retraite « en partie » à cause du superhéros bleu; il apprend aussi, l'air déconfit, que le Dr Manhattan va révolutionner le secteur de l'automobile, où il comptait travailler (2012, *Watchmen*; 121). La connaissance de ces technologies permet à Adrian de les intégrer à son plan. L'utilisation de la téléportation et la modification génétique lui permettent de rendre crédible son attaque extraterrestre (2012, *Watchmen*; 368), détruisant la moitié de la ville. Si son étonnante ambiguïté l'éloigne définitivement des supervilains des émissions qui ont marqué l'imaginaire des différents gardiens, sa créature extraterrestre en semble tout droit sortie (2012, *Watchmen*; 371). Son plan s'oppose à une menace bien réelle à l'époque de la publication de *Watchmen*, soit celle du spectre de l'arme atomique.

Dans *V pour Vendetta*, la technologie semble servir surtout au système totalitaire, mais est aussi utilisée secrètement par V tout au long du récit (grâce à un accès à l'ordinateur central). Ce système de surveillance s'avère être un outil extraordinairement puissant et dangereux, qu'il soit utilisé par un *vigilante* ou par le pouvoir en place. Ces technologies affectent évidemment assez peu des quasi-dieux

comme le Dr Manhattan et Prométhéa. Contrairement au Dr Manhattan, qui invente la technologie, Prométhéa propose une alternative. Aux surenchères technologiques, clinquantes et superficielles, l'héroïne remonte à la source des mots, des images, des symboles et des mythes, qui sont au fondement de la BD. Son paradigme s'oppose radicalement à la création de l'un des savants, l'automate fou, menace nouvelle et récurrente. Cette dernière est le fruit d'une folle jalousie à l'égard de la hiérarchie à l'intérieur même de son groupe et une certaine haine de son rôle en retrait. Lorsque Prométhéa déclenche l'Apocalypse, parce que le gouvernement tente de les restreindre, elle et son pouvoir, les armes de la *ligue de la science* se révèlent sans surprise caduques. Les supergods ont toujours su s'élever au-dessus des lois d'une science qui n'est finalement qu'humaine. Une des caractéristiques des justiciers mooriens a en effet toujours été de s'affranchir de leur condition humaine et d'explorer celle de personnage.

## CONCLUSION

En s'inscrivant dans le temps, la figure du superhéros/justicier s'enrichit et obtient une vraie identité complexe et crédible. Les personnages sont complètement différenciés les uns des autres et chaque protagoniste éclairant les autres de ses différences. Chacun possède des motivations réalistes, une personnalité forte, une dimension sexuelle<sup>134</sup>. Les personnages possèdent maintenant une genèse complète et ont des besoins quotidiens<sup>135</sup>. Ils ne sont plus infailibles; certaines de leurs actions sont infiniment problématiques et montrent des limites qui apparaissent depuis les origines du genre, lui-même tirant ses racines de la mythologie antique et du roman-feuilleton. Constituant l'aboutissement de l'âge de bronze et bénéficiant de ses transformations, l'œuvre d'Alan Moore permet de dialoguer avec toute la tradition de l'héroïsme épique. Si *Watchmen* peut être très critique quant aux superhéros classiques, la *Ligue* est aussi un hommage aux précurseurs des superhéros.

Alan Moore a pensé la fin d'un héroïsme conventionnel et principalement fondé sur le spectacle<sup>136</sup> d'actions/réactions physiques, sans regard sur lui-même, sur ses enjeux et sur son histoire. L'auteur raconte d'une manière inédite un 'superhéroïsme réaliste, qui se manifeste dans un cadre spatiotemporel crédible et qui influence considérablement la narration. Le justicier est toujours en constante évolution et dépend de l'époque qui le porte ainsi que des idéologies et des tensions sociales. Le protagoniste présente un héroïsme en crise, problématique, parce que celui-ci va illustrer les contradictions de son époque (qu'il les confronte ou les défende). Sa prise de position entraîne nécessairement un conflit avec une partie de la société, qu'il

---

<sup>134</sup> *La vie sexuelle des super-héros* (2008) de Mancassola explore (en reprenant plusieurs superhéros emblématiques) cette dimension qui a été longtemps complètement éludée dans les Comics.

<sup>135</sup> Le Hibou II explique avoir raté la capture d'un criminel parce qu'il devait absolument se rendre aux toilettes (2012, *Watchmen*; 262).

<sup>136</sup> Encore aujourd'hui, les adaptations cinématographiques des superhéros sont un excellent exemple de cette démonstration de force et d'agilité avant tout physiques, principalement chez les superhéros de Marvel. Ces superhéros se présentent d'ailleurs comme la principale résistance à la problématisation des grandes figures superhéroïques (ce qui demeure plutôt ironique quand on connaît leur rôle dans l'histoire du Comic aux âges d'argent et de bronze).

s'agisse de sa part doxatique et officielle ou de celle souterraine et marginalisée. Ce faisant, il s'oppose toujours assez directement à l'héroïsme traditionnel de l'âge d'or, épique et idéologique.

Si les héros mooriens sont tournés vers leur futur et la menace de la fin, ce qu'ils font dépend toujours de leur passé. *Watchmen* et *From Hell* racontent longuement le passé des protagonistes. Ozymandias et sir Gull sont vraisemblablement les justiciers les plus sombres de notre corpus. Il est donc particulièrement important de les enraciner profondément dans leur histoire et le contexte social de leur époque. Sans quoi, ces deux personnages infiniment problématiques se transformeraient en simples et banaux vilains. S'il peut se montrer terrifiant comme l'exige le mythe de Jack l'Éventreur, sir Gull est aussi visionnaire, prodigieusement intelligent, charismatique, mystificateur, laborieux et consciencieux. Les pauvres prostituées éliminées le voient sans doute comme un être terrifiant, quoique quelque peu charmant. Alan Moore dévoile toute la personnalité derrière de terribles apparitions et trace un portrait qui évolue sur des décennies. La quête prend une importance considérable, du fait de l'imminence de la possible fin du monde. Étant donné la démesure du projet, sa mystification est par ailleurs indispensable. Face au travail à accomplir et à l'imaginaire de la fin qui y est lié, tous les sacrifices deviennent légitimes. Le justicier a d'ailleurs passé la part la plus significative de sa vie à travailler sur son tentaculaire projet. Malgré tous ces efforts, un gâchis en résulte. Puis, le personnage vieillit, s'il ne meurt pas héroïquement dans sa quête et s'il ne laisse pas un legs symbolique à d'éventuels successeurs.

Dans cette surenchère d'actes héroïques, il y a des gestes plus simples, souvent empreints d'humanité. Est ainsi valorisé le héros (plus) ordinaire. Au-delà de l'idéologie de consolation que théorise Eco, il s'agit de l'affranchissement de la hiérarchisation propre à l'univers superhéroïque. Cela permet d'échapper aux abstractions extrêmes et dangereuses autour desquelles se construisent et s'ordonnent malencontreusement des existences entières. Il existe aussi la spontanéité du Hibou II

et de Spectre soyeux II, qui vont éteindre un incendie et sauver quelques individus (2012, *Watchmen*; 231), à la manière de héros quotidiens comme les pompiers.

Cependant, ces deux personnages ne sont narrés que dans la mesure où ils s'inscrivent dans la violente histoire du Rorschach et de celle d'Ozymandias, justiciers dont les actions ont un impact nettement plus considérable sur le monde. Ces justiciers semblent montrer l'inévitable aboutissement du vigilantisme et de l'idéal de justice. Autant à l'époque des meurtres qu'aujourd'hui, le sinistre destin des prostituées n'est visible que dans la mesure où sir Gull les a éliminées. Dans *V pour Vendetta*, la population semble être manœuvrée à la manière de pions sur le grand échiquier où luttent les deux grandes et dangereuses visions du monde, soit l'anarchisme, dérive libertaire, et le fascisme, dérive autoritaire. Bien que la modération semble toujours préférable, la pluralité de points de vue conséquents assure aux œuvres l'absence de personnage qui tiendrait une réponse universelle et légitime.

À l'intérieur de notre corpus, il s'agit de savoir se positionner entre la doxa et le changement souhaité, bien que, généralement, aucune position ne soit absolument satisfaisante. Ainsi, il faut apprécier la beauté des matchs nuls dans des œuvres représentant la fougue superhéroïque. Ces œuvres ouvertes interpellent le lecteur, lui demandent de se replonger dans la narration de chaque structure pour en apprécier pleinement la fin, qui, dans cette logique, n'est qu'un début.

À partir d'un regard particulier sur l'état du monde, le personnage se met en scène dans une théâtralité omniprésente, qui influence la narration. Comme le personnage prend conscience de la nature de son rôle, la narration se met en scène dans un processus de métafiction. Le récit gagne alors en réflexivité, en intertextualité et en problématisation. Comme le *vigilante*, qui apparaît d'abord simplement, voire pas du tout à la manière du phasme, chaque BD cache toute sa richesse dans une narration palpitante, où se manifeste une pléthore d'éléments référentiels se nourrissant d'anciens imaginaires sans jamais entraver le récit.

Ce portrait d'un héroïsme qui se remet en question et qui interroge la part de mystification dans la création de son mythe semble pouvoir être réinvesti dans une partie considérable de la culture populaire contemporaine. Au-delà de la bande dessinée et d'œuvres fascinantes comme *Invincible* de Robert Kirkman et *Scott Pilgrim* de Bryan Lee O'Malley, de nombreux auteurs talentueux semblent les héritiers de l'influence qu'a vraisemblablement eue Moore. La trilogie du *Dark Knight* de Christopher Nolan semble s'inspirer grandement de *The Killing Joke*. Les séries télévisées comme *Dexter* montrent la fascination pour une certaine légitimation des tueurs en série et du vigilantisme. Avec *Game of Throne*, il s'agit du regard nihiliste et de la vaste pluralité de points de vue, s'affranchissant ainsi globalement d'une vision manichéenne. Dans *Breaking Bad*, le héros se définit progressivement à travers sa quête et son mythe de puissance<sup>137</sup>, sombrant dans une mégalomanie dangereuse pour la grande majorité de son entourage. Ces quelques exemples montrent un héroïsme dénué de manichéisme et l'intérêt manifeste pour les anti-héros ou les personnages problématiques en quête de motivations et de grands projets. L'encrage identitaire se fonde généralement sur la présentation de la temporalité du protagoniste, qui se clarifie grâce à l'éclairage particulier de réminiscences du passé. Nous assistons également à la création maladroite de mythes et au dévoilement de supercheres mythifiées dans une logique propre au processus mystifiant/mythifiant.

Lorsqu'on constate l'évolution que des bédéistes comme Alan Moore ont permis d'entraîner en réinventant constamment la figure du (super)héros, il est particulièrement ironique d'aussi voir une certaine régression qui paralyse présentement une grande part de l'univers superhéroïque. Depuis le 11 septembre, une quantité considérable de superproductions (films et jeux vidéo notamment) ont été réalisées. Les superhéros sont revenus très populaires et ils réapparaissent dans toute leur force. Ils rétablissent l'ordre social et politique, à nouveau menacé, dans des

---

<sup>137</sup> L'imaginaire de la fin (ici, littéralement sa fin, sa mort) semble devoir dynamiser le regard du protagoniste vers son avenir et sa volonté de laisser une trace. La puissance de son mythe serait sa grande réalisation (plutôt que d'enseigner, son ambition sera finalement d'occuper un rôle à la mesure de ses talents, soit devenir le plus grand producteur de méthamphétamine du Nouveau-Mexique).

séquences parfois spectaculaires certes, mais rarement si inventives ou réflexives. La menace se trouve représentée dans un désordre chaotique, facile à déconstruire et nullement nietzschéen : « Il ne faut pas [que les supervilains] soient très convaincants dans leur façon d'expliquer pourquoi il faut détruire le monde, sinon ça peut créer des problèmes philosophiques assez nietzschéens<sup>138</sup> ». Dans l'ensemble, le terrain de bataille est trop rarement l'idéologie américaine. Ce superhéros ne doit surtout pas voir le gouffre dans lequel il pourrait si aisément – Moore l'a maintes fois montré – sombrer et qui le guette au sein même de son pouvoir incomparable.

---

<sup>138</sup> Antonio Dominguez Leiva, « Pourquoi les super-vilains veulent-ils détruire le monde? », [http://ici.radio-canada.ca/emissions/plus\\_on\\_est\\_de\\_fous\\_plus\\_on\\_lit/2014-2015/chronique.asp?idChronique=371612](http://ici.radio-canada.ca/emissions/plus_on_est_de_fous_plus_on_lit/2014-2015/chronique.asp?idChronique=371612)

## BIBLIOGRAPHIE

### Corpus théorique

AGAMBEN, Giorgio, *La communauté qui vient théorie de la singularité quelconque*, Paris, Éditions du Seuil, 1990, 118 p.

AGAMBEN, Giorgio, *La puissance de la pensée : essais et conférences*, Paris, Payot & Rivages, 2006, 346 p.

AGAMBEN, Giorgio, *Qu'est-ce que le contemporain ?*, Paris, Payot & Rivages, 2008, 43 p.

ARENDT, Hannah, *Du mensonge à la violence : essais de politique contemporaine*, Paris, Pocket, 2007, 249 p.

Babelio (2012). « Jiddu Krishnamurti ». Récupéré le 11 mars 2015 de <<http://www.babelio.com/auteur/Jiddu-Krishnamurti/26988>>

BAILLARGEON, Normand, *Chroniques des années molles*, Montréal (Québec), Leméac, 2014, 277 p.

BALLESTEROS, Antonio, « L'assassin multiple comme mythe moderne : *From Hell* d'Alan Moore et Eddie Campbell », *Mythe et bande dessinée*, Clermont-Ferrand France : Presses universitaires Blaise Pascal, 2007, 535 p.

BARONI, Raphaël, *L'œuvre du temps : poétique de la discordance narrative*, Paris, Éditions du Seuil, 2009, 327 p.

BAUDELAIRE, Charles, *Peintre de la vie moderne*, Fayard/Mille et une nuits, 2010, 83 p.

BAURIN, Camille (2012). « Le Super-héros contemporain. Uchronie et réinterprétation fictionnelle de l'Histoire », *Mots. Le langage du politique* 99.

Récupéré le 11 mars 2015 de <<http://www.cairn.info/revue-mots-2012-2-page-45.htm>>

BAURIN, Camille (2014). « le metacomic : panorama du comic de super-héros après watchmen », *neuvième art 2.0*. Récupéré le 23 janvier 2015 de <<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article726>>

BOUCHER, François-Emmanuel, Sylvain DAVID, Maxime PRÉVOST, « Introduction : L'essence mythologique du superhéros », *Mythologies du superhéros: histoire, physiologie, géographie, intermédialités*, Liège (Belgique), Presses universitaires de Liège, 2014, 256 p.

BOURASSA, Lucie, *L'entrelacs des temporalités : du temps rythmique au temps narratif*, Québec, Éditions Nota bene, 2009, 304 p.

CAMUS, Albert, *L'étranger*, Saint-Amand, Gallimard, 1982, 185 p.

CHABON, Michael, *Les extraordinaires aventures de Kavalier & Clay*, Paris, Éditions 10/18, 2004, 855 p.

CLAREMONT, Chris et John BYRNE, « Proteus Saga », *X-Men #125–128*, Marvel, 1979.

CLAREMONT, Chris et John BYRNE, « The dark phoenix saga », *X-Men #129–138* Marvel, 1980.

COOGAN, Peter, *Superhero : The Secret Origin of a Genre*, Austin, MonkeyBrain Books, 2006, 290 p.

COOKE, Jon (2000). « Toasting Absent Heroes - Alan Moore Interview », *Comic Book Artist*. TwoMorrows Publishing. Récupéré le 11 mars 2015 de <<http://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/09moore.html>>

Dailymotion (2009, 11 décembre). *Alan Moore : Rétrospective de son oeuvre*.

[Vidéo Webdiffusée]. Récupéré le 7 novembre 2014 de

<[http://www.dailymotion.com/video/xbgm6b\\_alan-moore-retrospective-de-son-oeu\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/xbgm6b_alan-moore-retrospective-de-son-oeu_creation)>

DE VILLAINES, Béatrice et Guillaume D'ANDLAU, *Carnavals en France, hier et aujourd'hui*, coll. « Fleurus », Paris, 1996, 124 p.

- DI LIDDO, Annalisa, *Alan Moore : comics as performance, fiction as scalpel*, Jackson, University Press of Mississippi, 2009, 211 p.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, *Phasmes : essais sur l'apparition*, Paris : Editions de Minuit, 1998, 244 p.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, « Une ravissante blancheur », *Perspectives croisées sur la figure. À la rencontre du lisible et du visible*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2012, 303 p.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, *Survivance des lucioles*, Paris, Éditions de Minuit, 2009, 141 p.
- DOMINGUEZ LEIVA, A. (2014, 6 mai). *Plus on est de fous, plus on lit! : Spider-Man, prototype du superhéros moderne* [Webradio]. Récupéré le 11 mars 2015 de <[http://ici.radio-canada.ca/emissions/plus\\_on\\_est\\_de\\_fous\\_plus\\_on\\_lit/2013-2014/chronique.asp?idChronique=337186](http://ici.radio-canada.ca/emissions/plus_on_est_de_fous_plus_on_lit/2013-2014/chronique.asp?idChronique=337186)>
- DOMINGUEZ LEIVA, A. (2015, 5 mai). *Plus on est de fous, plus on lit! : Pourquoi les super-vilains veulent-ils détruire le monde?* [Webradio]. Récupéré le 21 mai 2015 de <[http://ici.radio-canada.ca/emissions/plus\\_on\\_est\\_de\\_fous\\_plus\\_on\\_lit/2014-2015/chronique.asp?idChronique=371612](http://ici.radio-canada.ca/emissions/plus_on_est_de_fous_plus_on_lit/2014-2015/chronique.asp?idChronique=371612)>
- DOMINGUEZ LEIVA, A., OUELLETTE, F., BERTHIAUME, J.-M. (2014, 5 juin). *Pop-en-stock podcast no. 33 : X-MEN, x-plorateurs des mondes possibles* [Webradio]. Récupéré le 11 mars 2015 de <<http://popenstock.ca/podcast/x-men-entre-%C2%ABdiff%C3%A9rence%C2%BB-et-x-ploration-des-mondes-possibles>>
- DOSTOÏEVSKI, Fiodor, *Crime et châtiment*, Paris, Le Livre de poche, Gallimard, 1950, 661 p.
- ECO, Umberto, « Le mythe de Superman », In *Communications*, 24, 1976, pp. 24-40.
- FRANÇOIS, Stéphane (Août 2007). « LA MAGIE DU CHAOS : Analyse d'une doctrine occultiste anarchiste », *RELIGIOSCOPE*. Récupéré le 11 mars 2015 de <[http://religion.info/pdf/2007\\_08\\_chaos.pdf](http://religion.info/pdf/2007_08_chaos.pdf)>

GERVAIS, Bertrand, *Logique de l'imaginaire, tome 3 : L'imaginaire de la fin*, Montréal, Le Quartanier, 2009, 232 p.

GLINOER, Anthony, « La dynamique d'un groupe superhéroïque : Les Uncanny X-Men », *Mythologies du superhéros : histoire, physiologie, géographie, intermédialités*, Liège (Belgique), Presses universitaires de Liège, 2014, 256 p.

GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999, 192 p.

GUINDON, Philippe, *La conscience de l'action : l'engagement d'Albert Camus et de George Orwell*, Mémoire (M. en histoire), Université du Québec à Montréal, 2007, 172 p.

Goodread (2014). « Alan Moore ». Récupéré le 14 décembre de <<http://www.goodreads.com/quotes/181993-there-s-a-notion-i-d-like-to-see-buried-the-ordinary>>

HUGHES, Jamie, « “Who Watches the Watchmen?” : Ideology and “Real World” Superheroes », *The Journal of Popular Culture*, août 2006, pp. 546–557.

IGN. *Comic book villains*. [2009]. « Ozymandias ». Récupéré le 7 novembre 2014 de <<http://www.ign.com/top/comic-book-villains/21.html>>

KAVENEY, Roz, *Superheroes! : capes and crusaders in comics and films*, I.B.Tauris, New York, 2008, 278 p.

KNOWLES, Christopher, *Our gods wear Spandex : the secret history of comic book heroes*, San Francisco, Red Wheel/Weiser, 2007, 233 p.

LEVET, Natacha, « Sherlock Holmes, du surhomme au superhéros », *Mythologies du superhéros : histoire, physiologie, géographie, intermédialités*, Liège (Belgique), Presses universitaires de Liège, 2014, 256 p.

LUKACS, Georg, *La Théorie du roman*, Paris, Gallimard, 1989, 196 p.

MACHIAVEL. *Le prince*. Récupéré le 14 décembre de <[http://www.philo5.com/Les%20philosophes%20Textes/Machiavel\\_LePrinceEtLettreAVettori.htm](http://www.philo5.com/Les%20philosophes%20Textes/Machiavel_LePrinceEtLettreAVettori.htm)>

- MARION, Philippe, « Mythologie et médiagenie : variations sur le mythe du passage en bande dessinée », *Mythe et bande dessinée*, Clermont-Ferrand France : Presses universitaires Blaise Pascal, 2007, 535 p.
- MCCLLOUD, Scott. *Understanding Comics : The Invisible Art*, Harper Perennial, New York 1993, 215 p.
- MÈMETEAU, Richard, *Pop culture : réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*, Paris, Zones, 2014, 253 p.
- MEYER, Michaël, « Le spectacle des superpouvoirs : Héritages forains, culturistes et sportifs dans la monstration des superhéros de l'âge d'or (1938-1945) », *Mythologies du superhéros : histoire, physiologie, géographie, intermédiatités*, Liège (Belgique), Presses universitaires de Liège, 2014, 256 p.
- MILLIDGE, Gary Spencer, *Alan Moore : une biographie illustrée*, Paris, Huginn & Muninn, Dargaud, 2011, 320 p.
- MORRISON, Grant, *Supergods. What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God From Smallville Can Teach Us About Being Human*, New York, Spiegel & Grau, 2011, 444 p.
- NIETZSCHE, Friedrich, *Par-delà le bien et le mal*, Paris, Librairie générale française, 1991, 442 p.
- NIKOLAVITCH, Alex, *Mythe & super-héros*, Lyon, Moutons électriques, 2011, 196 p.
- NOLAN, C. (2005). *Batman Begins*. [35 mm]. Burbank, Calif. : Warner Bros. Entertainment.
- NOLAN, C. (2008). *The Dark Knight*. [35 mm]. Burbank, Calif. : Warner Bros. Entertainment.
- Ortolang (2012). « uchronie ». Récupéré le 14 décembre de <<http://www.cnrtl.fr/definition/uchronie>>
- OUELLETTE, Francis, (2012, 2 octobre). « Défense et illustration du Joker », *Pop-en-stock*. Récupéré le 11 mars 2015 de <<http://popenstock.ca/dossier/article/defense-et-illustration-du-joker>>

- OUELLETTE, F., BERTHIAUME, J.-M. (2013, 29 novembre). *L'Éternel Retour de Miracleman* [Webradio]. Récupéré le 11 mars 2015 de <<http://popenstock.ca/podcast/l%C3%A9ternel-retour-de-miracleman>>
- PEETERS, Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2010, 188 p.
- PRINCE, Michael, « Alan Moore's America : The Liberal Individual and American Identities in Watchmen », *The Journal of Popular Culture*, août 2011, pp. 815–830.
- REYNOLDS, Richard, *Super heroes : a modern mythology*, Jackson, University Press of Mississippi, 1992, 134 p.
- RICOEUR, Paul, *Temps et récit, tome 1 : L'intrigue et le récit historique*, Paris, Éditions du Seuil, 1991, 404 p.
- SPANAKOS, Tony, « Super-vigilantes and The Keene Act », *Watchmen and Philosophy, A Rorschach Test*, Hoboken, John Wiley & Sons, 2009, 227 p.
- THOMAS, Jean-Pierre, « Acta est fabula : La mort de la mort dans la bande dessinée de superhéros », *Mythologies du superhéros : histoire, physiologie, géographie, intermédialités*, Liège (Belgique), Presses universitaires de Liège, 2014, 256 p.
- TODOROV, Tzvetan, *Poétique de la prose (choix) : suivi de Nouvelles recherches sur le récit*, Paris : Editions du Seuil, 1980, 188 p.
- TREMBLAY-GAUDETTE, Gabriel, *Le tressage à portée interprétative comme modalité de lecture : étude du roman graphique Watchmen de Dave Gibbons et Alan Moore*, Mémoire (M. en études littéraires), Université du Québec à Montréal, 2010, 134 p.
- VERNANT, Jean-Pierre, *L'univers, les dieux, les hommes : récits grecs des origines*, Paris, Points, 2014, 247 p.
- VELLEMAN, Michel-Éric, *Watchmen, de Alan Moore et Dave Gibbons un comic d'avant-garde qui réinterprète les procédés de la BD*, Mémoire (M. en études littéraires), Université du Québec à Montréal, 1995, 182 p.
- WACHOWSKI, Larry & Andy (2009). *La Matrice*. Burbank, CA. : Warner Home Video.

Wikipedia (2014). « Ozymandias (poème, Percy Bysshe Shelley) ». Récupéré le 23 janvier 2015 de

<[http://fr.wikipedia.org/wiki/Ozymandias\\_%28po%C3%A8me,\\_Percy\\_Bysshe\\_Shelley%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Ozymandias_%28po%C3%A8me,_Percy_Bysshe_Shelley%29)>

Wikipedia (2015). « Quis custodiet ipsos custodes? ». Récupéré le 24 mars 2015 de <[http://fr.wikipedia.org/wiki/Quis\\_custodiet\\_ipsos\\_custodes%3F](http://fr.wikipedia.org/wiki/Quis_custodiet_ipsos_custodes%3F)>

WOLK, Douglas, *Reading Comics*, New York, Da Capo, 2007, 405 p.

W. WRIGHT, Bradford, *Comic Book Nation : The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2003, 336 p.

YouTube (2014, 4 mars). *The Mindscape of Alan Moore*, Sub espagnol. [Vidéo Webdiffusée]. Récupéré le 7 novembre 2014 de

<<https://www.youtube.com/watch?v=VWWG5By6o3I>>

#### Œuvres analysées

MOORE, Alan, Steve BISSETTE, *Swamp Thing, l'intégrale. 3, La malédiction*, Paris, Delcourt, 2005, 265 p.

MOORE, Alan, Brian BOLAND, *The Killing Joke*, New York, DC Comics, 1988, 52 p.

MOORE, Alan, Eddie CAMPBELL, *From Hell : une autopsie de Jack l'Eventreur*, Paris, Delcourt, 2011, 575 p.

MOORE, Alan, Dave GIBBONS, *Watchmen*, France, Urban Comics, 2012, 441 p.

MOORE, Alan, Ian GIBSON, *Les trésors Alan Moore : La ballade de Halo Jones*, Toulon, Soleil, 2011, 191 p.

MOORE, Alan, Gene HA, *Top 10*, Paris, Urban comics, 2012, 158 p.

MOORE, Alan, David LLOYD, *V pour Vendetta*, Espagne, Urban Comics, 2012, 334 p.

- MOORE, Alan, Malcolm MCLAREN, Antony JOHNSTON et Facundo PERCIO, *Fashion beast - tome 1 : La Mode et la Bête*, Saint-Laurent-du-Var, Panini comics, 2013
- MOORE, Alan, Malcolm MCLAREN, Antony JOHNSTON et Facundo PERCIO, 132 p.  
*Fashion beast - tome 2 : Les cartes du tarot*, Saint-Laurent-du-Var, Panini comics, 2013, 132 p.
- MOORE, Alan, Shawn MCMANUS, *Swamp Thing, l'intégrale. 2, Amour & mort*, Paris, Delcourt, 2004, 365 p.
- MOORE, Alan, Kevin NOWLAN, *Jack. B. Quick, enfant prodige*, Paris, Éditions USA, 2006, 71 p.
- MOORE, Alan, Kevin O'NEILL, *The League of ExtraOrdinary Gentlemen*, États-Unis, Vertigo, 2011, 422 p.
- MOORE, Alan, Kevin O'NEILL, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires - Century : tome 2, 1969*, Paris, Delcourt, 2011, 80 p.
- MOORE, Alan, Kevin O'NEILL, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires — Century : tome 3, 2009*, Paris, Delcourt, 2012, 80 p.
- MOORE, Alan, Kevin O'NEILL, *Nemo : coeur de glace*, St-Laurent-du-Var, Panini comics, 2013, 54 p.
- MOORE, Alan, Curt SWAN, *Whatever Happened to the Man of Tomorrow*, 1986, 56 p.
- MOORE, Alan, J.H. WILLIAMS III, *Promethea, tome 1-5*, La Jolla, CA, America's Best Comics, 2000-2005.