

LE HÉROS MESSIANIQUE DANS LES COMIC BOOKS



Thomas COUSTERE

Scénario

Nicolas COUEGNAS

Direction éditoriale

2022-2023

Année universitaire

Faculté des Lettres
et des Sciences Humaines

Département des Sciences du
langage, de l'information
et de la communication

MASTER 2 Métiers du livre
et de l'édition

J. Fournelle

Je remercie tout d'abord Nicolas Couegnas d'avoir accepté de reprendre la direction de ce mémoire, se jetant aveuglément, mais courageusement, dans ce travail tel Daredevil.

Je remercie Pierre-Olivier Lhermite d'avoir dirigé ce mémoire toute une année, pour ses relectures qui m'ont poussé à m'améliorer et pour tous les conseils de lecture donnés.

Je remercie grandement Vincent de m'avoir prêté une source essentielle à ce mémoire et de partager avec moi la passion des *comics*. Rien n'aurait été possible sans lui. Enfin, je crois...

Je remercie tout particulièrement Tatiana, pour le bonheur qu'elle m'apporte au quotidien, et pour tous nos échanges autour de la bande dessinée et de nos lectures en général.

Je remercie Camille, Cristina, Julie et Sarah de continuer à me faire rire et de m'encourager malgré la distance.

Je remercie Hugo d'exacerber mes jeux de mots, et souhaite paix à son âme dans le parcours qu'il a choisi.

Je remercie mes parents de m'avoir forcé à suivre le catéchisme, car malgré mon étanchéité face au discours religieux, ce parcours m'a permis d'acquérir une solide culture biblique, très utile pour ce mémoire.

Je remercie Marcelle Cabannes pour tous les échanges que nous avons sur la religion, ou d'autres sujets encore, ainsi que de son soutien toujours aussi indéfectible.

Je remercie infiniment Philou, Laulau et Max de la librairie Bachi-Bouzouk ! d'avoir fait de mon premier stage en librairie la meilleure expérience possible sous tous rapports.

Je remercie encore la librairie Bachi-Bouzouk ! de m'avoir offert l'opportunité de participer au Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême. Merci aussi à Fred, Iman, Sophie, Léo et Pierre d'avoir fait de ce festival une des meilleures expériences de ma vie.

Je remercie de nouveau Vincent, encore lui, Anastasja et Théo pour leurs superbes *variant covers* qui enrichissent visuellement ce mémoire.

Je remercie avec beaucoup de respect et d'admiration Run et Neyef pour les échanges que nous avons eu à Angoulême (et les dédicaces). Un merci tout particulier à Run pour m'avoir conforté dans mes analyses de son œuvre et pour sa formidable gentillesse.

Enfin, je remercie sincèrement les auteurs, scénaristes comme dessinateurs, des *comics* étudiés dans ce mémoire – et bien d'autres –, pour m'avoir fait rêver, pour avoir galvanisé mon imagination et pour avoir enrichi ma culture à travers leurs œuvres.

Introduction

« Chantée dans les cathédrales, chuchotée dans l'ombre, toujours inchangée, rarement figée, vive incandescence, noire comme l'abîme... Telle est la substance des légendes »¹. Cette anaphore de plusieurs chapitres du *comic book* *La légende de Darkseid* qualifie les super-héros de la maison d'édition DC comics de légendes. La traduction de Patrick Marcel souligne des thématiques intéressantes. La première d'entre elles est de nature religieuse, car les légendes seraient en premier lieu « chantées dans les cathédrales ». La comparaison entre les divinités et les super-héros est ici très explicite. Ensuite, il est dit que les légendes sont « inchangées », et pourtant rarement « figées ». Cette dichotomie, propre à l'histoire éditoriale de nombre de super-héros, est également une thématique qui peut se retrouver dans les écrits religieux, car si la substance de certains récits reste inchangée, leur contenu peut varier. Par exemple, la création d'Adam et Ève dans le livre de la Genèse est une substance inchangée de chaque version de la Bible. En revanche, selon les versions, les deux êtres sont créés en même temps², ou alors Ève est créée à partir d'une côte d'Adam³. Le contenu de la légende n'est alors pas figé et peut varier selon la volonté de la conter. Enfin, une légende serait également « chuchotée dans l'ombre », comme une forme de résistance, une prière dans l'espoir de voir le monde changer. Une fois de plus, le rapprochement entre la religion et les super-héros semble cohérent, car l'histoire narrative comme éditoriale des *comic books* témoigne, à l'image de l'histoire du christianisme, d'un passage d'ombre à la lumière.

Les *comic books*, les bandes dessinées américaines, de par leur nature distractive, ne semblent pas propices à la représentation de personnages messianiques, car si un récit littéraire met en images la religion, il induit inéluctablement une critique de cette dernière. Or, la religion ayant pour but d'élever l'esprit vers des réflexions spirituelles, les *comic books*, capables de remettre en cause ces croyances, apparaissent comme un moyen d'ouverture d'esprit dangereux pour le contrôle social qu'exercent les ecclésiastiques aux États-Unis. Ce phénomène se constate dès la fin du XIX^e siècle, période durant laquelle les *comics* exposent déjà leur capacité d'analyse de la société. En effet, avant même la création des *comic books*, les *comic strips* fleurissent dans plusieurs magazines américains – *Puck*, *Life*, *Judge* – à partir des années 1880, sur le modèle des « histoires en estampe » du Suisse précurseur de la bande dessinée : Rodolphe Töpffer. À partir des années 1890, les progrès de l'imprimerie et l'invention de la photogravure permettent la production bon marché de suppléments

¹ Phrase d'introduction de *Legends #1 à 3 et #6 in* Len WEIN, John OSTER, John BYRNE, *La légende de Darkseid*, Paris, Urban comics, 2014, coll. DC nemesis.

² Louis SEGOND, *Genèse 1-2 : 4*, Société Biblique de Genève, 2007, coll. Bible SEGOND 21.

³ Ibidem, *Genèse 2 : 4-25*.

hebdomadaires, notamment la bande dessinée⁴. Les journaux New Yorkais se remplissent alors de *comic strips*, notamment le *New York Journal* de William Randolph Hearst, et le *New York World* de Joseph Pulitzer, conquérant un public toujours plus large, « avide de se retrouver dans les [...] dessins d'humour, illustrations de faits divers et fictions populaires »⁵. De plus, les *comic strips* sont un moyen pour les nombreux immigrés d'apprendre la langue de leur pays d'accueil. Ainsi, « la connaissance qui passe par l'alphabétisation n'est plus confisquée par une élite dirigeante, mais récupérée par l'Amérique d'en bas. Aux lettres raffinées des façades des grandes demeures s'oppose la presse dont se repaît le caniveau »⁶. Les *comics* s'érigent alors en une sorte de contre-culture – bien que le terme ne soit employé qu'à partir des années 1960 – qui permet au peuple de croire en un domaine de liberté où il peut s'exprimer et être entendu. Dès lors, des *comics* comme *Yellow Kid*, de Richard Outcault, se popularisent en mettant en scène, et donc en représentant la réalité du quotidien miséreux des quartiers pauvres de New York, comme les *tenements*, où s'entassaient les nouveaux Américains⁷. La représentation de la réalité de la société peut alors donner lieu à la satire sociale, et donc à une vision critique du religieux, et par extension de la religion.

Malgré les tentatives de certains éditeurs de proposer un contenu hebdomadaire, les *comics* publiés dans les journaux ont un caractère éphémère. Or, le succès national de ces publications pousse les éditeurs à les republier sous forme d'album. C'est ainsi que naît le format du *comic book*. « Les *comic strips* étaient, pour les grands journaux, un moyen de fidéliser les lecteurs. Ils constitueront également, par la suite, le principal argument commercial des *comic books* naissants »⁸. Ce support s'appuie sur plusieurs traditions de lectures et de récits en images – *dime novel*, *pulps*, *comic strips*, *serial* et *B-movies*. Toutefois, le *comic book* acquiert rapidement une place confortable en tant que médium autonome, grâce à un public acquis et de nouveaux contenus⁹. Pour Jean-Paul Gabilliet, le processus qui permet de faire des *comic books* un secteur de l'édition américaine « reposa principalement sur trois facteurs : les deux premiers, indissociables l'un de l'autre, furent la thématisation des illustrés et la multiplication des éditeurs ; le troisième fut l'apparition de Superman [...] »¹⁰. En effet, la publication du premier numéro d'*Action comics*, en juin 1938, marque un tournant majeur dans

⁴ Jean-Paul JENNEQUIN, *Histoire du comic book, des origines à 1954*, Paris, Vertige graphic, 2002, p. 10.

⁵ Jean-Marc LAINE, *Comics & contre-culture*, La Mazure, Éditions Confidential, 2014, p. 14.

⁶ Ibidem, p. 15.

⁷ Ibidem, p. 16.

⁸ Ibidem, p. 26.

⁹ Gianni HAVER, Michaël MEYER, « Vol d'images, images en vol. L'intermédialité et l'imitation au secours des superhéros », *Sociétés*, 2007/1 (n° 95), p. 89-96.

¹⁰ Jean-Paul GABILLIET, *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Paris, Éditions du temps, 2005, p. 36.

l'Histoire du *comic book*. Selon Jean-Marc Lainé, « les *comic books*, où apparaissent les premiers super-héros avec Superman ou Batman, se sont développés sur un marché national très vivace ». Leur succès retentissant serait alors dû au fait que « les super-héros sont les héritiers des aventuriers, des explorateurs et des justiciers qui apparaissent dans les différents supports diffusés entre la fin du XIX^e siècle et le début du XX^e siècle »¹¹, que nous avons déjà mentionné. Le genre super-héroïque voit alors se multiplier les nouvelles figures du paysage éditorial de la bande dessinée américaine. Dès leur apparition, les super-héros sont plongés dans une réalité banale et ordinaire, le quotidien de leur époque, afin que leur caractère extraordinaire soit sans cesse réaffirmé. Les *comics* de super-héros sont alors parsemés de rappels à l'actualité pour contextualiser leurs aventures ou leurs origines, renvoyant une image métaphorique d'une société à l'héroïsme latent, « comme pour nous rappeler que c'est dans notre ordinaire que s'expriment le mieux les valeurs promues par ces personnages : courage, justice, liberté »¹². Jean-Marc Lainé rappelle d'ailleurs que dans les années 1940, « les super-héros travaillent main dans la main avec les forces de l'ordre, et s'opposent aux inégalités sociales. Ils défendent la veuve et l'orphelin (Superman) et protègent l'intégrité du territoire américain (Captain America). Comme le faisait remarquer Jack Kirby, la création de Captain America correspond à la volonté des auteurs de mettre en scène ce qu'ils imaginaient être un américain idéal. Les super-héros de l'époque ne sont donc pas des tenants de la contre-culture. Au contraire, ils s'inscrivent, dans les années 1940, dans le moule culturel de l'époque. Ils sont blancs, bien habillés, citoyens responsables et incarnation, chacun à sa manière, du rêve américain »¹³.

Bien que la société américaine soit ouvertement croyante, au point que le président des États-Unis prête serment sur la Bible lors de son investiture, la religion n'est pas un thème abordé dans les *comics* de super-héros des années 1940. Cet état de fait est sûrement dû aux origines des créateurs de nombre de super-héros de l'époque. En effet, les créateurs de Superman, Jerry Siegel et Joe Shuster, de Batman, Bob Kane et Bill Finger, ou de Captain America, Jack Kirby et Joe Simon, sont juifs ou d'ascendance juive. Il en est de même pour Stan Lee, cocréateur, avec notamment Jack Kirby, de nombre de personnages de la maison d'édition Marvel comics. Or, la religion juive ne reconnaît la légitimité que de l'*Ancien Testament*, qui correspond à la première moitié de la Bible. La conviction religieuse de ces cocréateurs, ou celle de leur famille, entre donc en conflit avec celle de la majorité des croyants des États-Unis, qui sont de confession chrétienne. D'après un sondage du Pew Research Center, 70,6%

¹¹ Jean-Marc LAINE, op. cit., p. 21.

¹² Gianni HAVER, Michaël MEYER, op. cit.

¹³ Jean-Marc LAINE, op. cit., p. 46-47.

des américains se déclarent chrétiens en 2014, tandis que seulement 2% de la population pratique le judaïsme. Cependant, la religion chrétienne est constituée de plusieurs branches, dont les plus importantes sont celle des protestants – 46,5% en 2014 – et celle des catholiques – 20,8% en 2014. Ainsi, en plus des origines des cocréateurs des premiers super-héros, nous pouvons penser que représenter la religion, surtout la religion chrétienne, serait une entreprise risquée pour l'industrie du *comic book*. Cependant, il est à préciser que nous parlons ici d'une représentation critique de la religion. Faisant partie intégrante de la société américaine, la religion est certainement illustrée à travers des religieux se rendant à la messe dominicale, ou par le biais d'un lieu de culte pris d'assaut par des bandits, ce qui pourrait bien servir le scénario d'une histoire super-héroïque tout en dressant le portrait d'une religion pure et innocente face au mal de la société qui l'entoure.

Les super-héros deviennent implicitement les défenseurs des valeurs religieuses, perçues comme moralement bonnes dans la société américaine. Toutefois, à cette période, les personnages restent seulement les porte-parole des valeurs chrétiennes. Pourtant, petit à petit, le personnage super-héroïque supplante la figure censée diffuser les valeurs religieuses – Jésus Christ, un prêtre, une nonne, etc. – pour devenir à son tour un personnage messianique. Ce phénomène va de pair avec la représentation critique de la religion chrétienne, apportant une réflexion sur la société qu'elle représente. C'est cette transformation du personnage en super-héros messianique que nous avons choisi d'étudier dans ce mémoire. Nous avons opté pour un corpus de sept œuvres, parmi lesquelles des *comics* de super-héros publiés à différentes décennies, pouvant à la fois montrer l'évolution de la société américaine et l'appréhension de la religion par cette même société. Il s'agit de la première série consacrée au personnage d'Adam Warlock, publiée par Marvel comics en 1972¹⁴, de la série *Daredevil, Renaissance*¹⁵ publiée par la même maison d'édition en 1986, de la série *Batman, Le culte*¹⁶, publié en 1988 par DC comics, maison d'édition autrement appelée la Distinguée Concurrency par Marvel, ainsi que de *Daredevil, Sous l'aile du diable*¹⁷, publié en 1998 et qui se présente comme une suite de *Daredevil, Renaissance*. Les *comic books* de super-héros, bien que représentatifs du marché américain, ne sont pas les seuls genres de récits à figurer dans le paysage éditorial aux États-Unis. C'est pourquoi nous avons

¹⁴ Roy THOMAS, Mike FRIEDRICH, Gil KANE, John BUSCEMA, *Marvel premiere 1 – 2 ; Warlock (vol.1) 1 à 2 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

¹⁵ Frank MILLER, David MAZZUCHELLI, *Daredevil, Renaissance*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have.

¹⁶ Jim STARLIN, Bernie WRIGHTSON, *Batman, Le culte*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe.

¹⁷ Kevin SMITH, Joe QUESADA, *Daredevil, Sous l'aile du diable*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have.

sélectionné le *comic book* indépendant *Punk Rock Jesus*¹⁸, publié en 2012 par Vertigo, un label de DC comics, qui comme son nom le suggère, s'intéresse à la question du personnage messianique. Enfin, nous avons retenu dans notre corpus deux *comics* français publiés par le Label 619, alors label de la maison d'édition Ankama, car bien qu'ils ne soient pas produits aux États-Unis, ces *comics* s'inspirent fortement de la culture américaine et s'intéressent notamment à la place de la religion dans la société. Il s'agit de *Mutafukaz*¹⁹, série publiée entre 2006 et 2015 – actuellement en cours de publication dans le pays du *comic book* – et de *Put a Madre*²⁰, série dérivée de *Mutafukaz*, publiée en 2017. Le contenu des œuvres constituant notre corpus, qui affichent une grande diversité, tant dans les personnages, les univers, ou la façon dont elles mettent en scène la religion, sera évidemment développé à travers les analyses que nous en proposerons tout au long de ce mémoire. Toutefois, il paraît pertinent de préciser d'ores et déjà que seule la religion chrétienne est représentée dans ces ouvrages.

Les *comics* constituant notre corpus, ainsi que leur contexte de publication, nous conduisent alors à nous questionner sur la nature de la représentation de la religion dans les *comics*, qu'elle soit réaliste ou parodique, et ce que le choix de cette représentation implique pour le personnage-héros dans comme en dehors de l'œuvre. De même, la narration, qu'elle soit imagée, textuelle, ou croisement de ces deux médiums induit, elle aussi, une approche définie du personnage-héros et de la religion, tout comme une représentation subjective de la croyance. Que la religion soit présentée de la manière la plus objective possible, ou que son message soit détourné pour servir un discours critique, le médium de la bande dessinée nous interroge quant au symbole nouveau qu'elle apporte à la représentation de la religion et du héros dit messianique. Ainsi, nous pouvons nous demander comment les procédés de représentations propres au médium du *comic book*, iconographiques, textuels et iconotextuels, transforment le personnage en héros à dimension messianique.

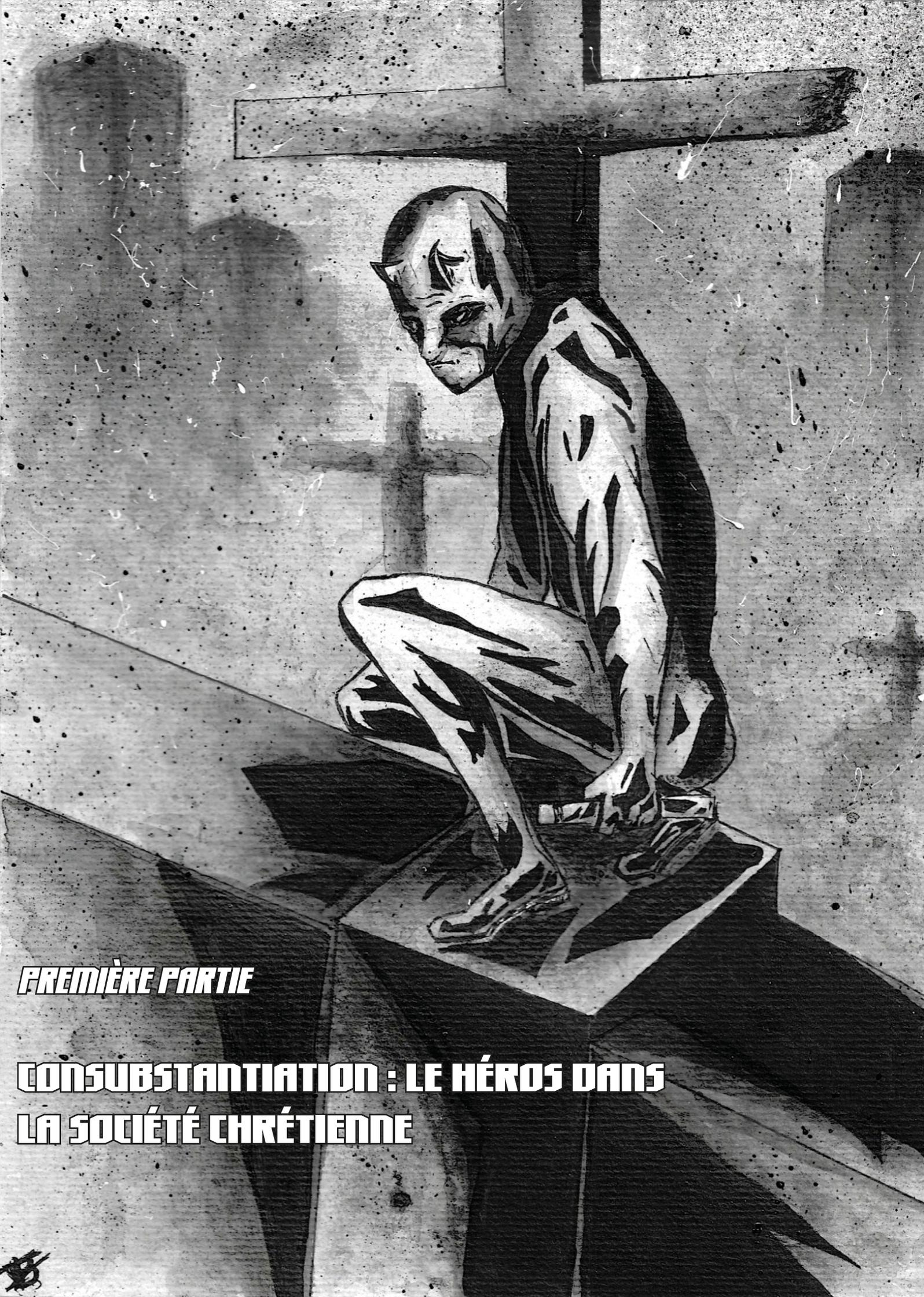
Pour traiter ces questionnements, nous avons suivi trois axes d'analyse. Le *comic book* étant un médium majoritairement visuel, il nous semble pertinent de débiter notre développement par l'étude iconographique correspondant à la reproduction de scènes religieuses iconiques, dont l'adaptation conduit nécessairement à la parodie, au détournement, et à l'iconoclasme, conférant une dimension nouvelle au personnage considéré comme messianique. Nous nous

¹⁸ Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label.

¹⁹ RUN, *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619.

²⁰ RUN, NEYEF, *Put a Madre*, Roubaix, Ankama éditions, 2017, coll. Label 619.

sommes également intéressés à la textualité, confortant ou renversant l'image messianique du super-héros, mais aussi à l'iconotextualité qui lie texte et image. Par extension, nous avons analysé les possibilités sémiotiques et structurelles du *comic book*, et comment le format est défini, voire redéfini par ses composants. Puis, nous avons abordé la notion symbolique du personnage messianique dans les œuvres du corpus, en les comparant notamment avec la vie du Messie.



PREMIÈRE PARTIE

**CONSUBSTANTIATION : LE HÉROS DANS
LA SOCIÉTÉ CHRÉTIENNE**



1/ Les contextes de publication

Avant de nous intéresser pleinement à notre sujet d'étude, il est nécessaire d'évoquer plusieurs éléments. D'abord, l'état de l'art, c'est-à-dire l'actualité de la recherche concernant le sujet, ou du moins les domaines d'études qui touchent à notre sujet, pour déterminer ce que notre travail peut apporter à ce champ d'étude. Ensuite, il est important que nous contextualisons la publication des *comics* de notre corpus à travers l'histoire du *comic book*. Enfin, il paraît indispensable de présenter l'histoire éditoriale de chaque *comic book* ou personnage, car si certains récits sont inscrits dans leur époque, les personnages ont parfois un long parcours éditorial qu'il est nécessaire d'appréhender pour les comprendre.

État de l'art

Bien que chacune des œuvres de notre corpus s'inscrive dans le contexte éditorial et social de son époque, notre travail de recherche ne se positionne pas comme une étude du support qu'est le *comic book* sous un angle historique, comme ont pu le faire Jean-Paul Jennequin²¹, qui repositionne le médium dans son contexte de production de ses origines jusqu'à 1954, Jean-Paul Gabilliet²², qui présente à la fois l'économie et la sociologie du monde des *comic books*, tant du côté des lecteurs que de celui des auteurs, ou Jean-Marc Lainé²³, qui analyse la perception du *comic book* dans la société américaine, ainsi que sa réception en tant que sous puis contre-culture. Cependant, la contextualisation historique, et en partie sociologique, du *comic book* américain nous semble nécessaire à la compréhension de récits représentant la religion, notamment pour appréhender les manières dont ils la mettent en image, et ce que cette représentation implique pour le personnage-héros.

De nombreux *comics* de notre corpus appartiennent au genre super-héroïque. Nous nous sommes alors intéressés aux recherches concernant ce genre, d'abord de manière générale afin de dégager certaines particularités qui lui sont propres, comme le fait Jean-Marc Lainé

²¹ Jean-Paul JENNEQUIN, *Histoire du comic book, des origines à 1954*, Paris, Vertige graphic, 2002.

²² Jean-Paul GABILLIET, *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Paris, Éditions du temps, 2005.

²³ Jean-Marc LAINE, *Comics & contre-culture*, La Mazure, Éditions Confidentiel, 2014.

dans un de ses nombreux travaux sur le sujet²⁴. Toutefois, certains passages de ses recherches concordent avec notre sujet d'étude, c'est-à-dire la dimension messianique du héros de *comics*. Cette question est par ailleurs le sujet d'un article de Céline Bryon-Portet²⁵, qui analyse l'émergence et les causes de la supplantation des figures mythiques classiques par les figures fantastiques modernes, dont font partie les super-héros. D'autres chercheurs, en s'intéressant à des thématiques spécifiques de la bande dessinée qui touchent le genre super-héroïque, à l'image de Fabio D'Andrea et Elisa Moroni²⁶ qui étudient le rapport entre animalité et super-héros, en viennent à mener des études de cas concernant des personnages faisant partie de notre corpus. En l'occurrence, il s'agit de Batman, personnage auquel Dick Tomasovic²⁷, universitaire spécialiste du cinéma et des arts du spectacle, consacre un essai qui tente de cerner l'essence de ce qu'est Batman à travers l'étude de ses différentes itérations littéraires et cinématographiques. Les études de cas concernant ce personnage peuvent nous permettre de nous interroger quant à la similarité avec d'autres personnages de notre corpus, que nous pouvons analyser selon le modèle des chercheurs cités précédemment.

Notre étude s'inscrit davantage dans l'esprit d'analyse des *comic books* traitant de la religion, comme le fait notamment Isabelle Guillaume²⁸ à propos de la collection Vertigo chez DC *comics* en s'appuyant sur des analyses précises d'œuvres. Dans son article « Religion et iconoclasme dans les *comics* de la collection "Vertigo" », elle propose l'analyse de plusieurs séries qui abordent le thème de la religion de manière iconoclaste, comme *Preacher* de Garth Ennis et Steve Dillon, ou *The Sandman* de Neil Gaiman. Or, elle ne s'intéresse pas à *Punk Rock Jesus* que nous avons retenu dans notre corpus. Dans une autre mesure, ce mémoire s'intéresse aussi aux nouveaux symboles religieux que représentent les personnages de *comic books* apportant une critique de la religion officielle, comme le fait Aurélien Fouillet²⁹, qui propose une comparaison entre les mythologies antiques et celle des super-héros américains. Néanmoins, Gianni Haver et Michaël Mayer³⁰, qui s'intéressent eux aussi au

²⁴ Jean-Marc LAINE, *Super-héros ! La puissance des masques*, Lyon, Les moutons électriques, 2011.

²⁵ Céline BRYON-PORTET, « Les super-héros, nouvelles figures mythiques des temps modernes ? », *Quaderni*, 2017/2 (n° 93), p. 75-84.

²⁶ Fabio D'ANDREA, Elisa MORONI, « De la bête au super-héros. Valorisations de l'animalité dans la BD », *Sociétés*, 2009/4 (n° 106), p. 33-44.

²⁷ Dick TOMASOVIC, *Batman : une légende urbaine*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2019, coll. La fabrique des héros.

²⁸ Isabelle GUILLAUME, « Religion et iconoclasme dans les *comics* de la collection "Vertigo" » in Philippe DELISLE (dir.), *Bandes dessinées et religions, des cases et des dieux*, Paris, Karthala, 2016, coll. Esprit BD.

²⁹ Aurélien FOUILLET, « De Dédale à Batman. Étude sur un imaginaire contemporain : les super-héros », *Sociétés*, 2009/4 (n° 106), p. 25-32.

³⁰ Gianni HAVER, Michaël MEYER, « Vol d'images, images en vol. L'intermédialité et l'imitation au secours des superhéros », *Sociétés*, 2007/1 (n° 95), p. 89-96.

médium du *comic book* à travers son contexte de production, estiment que le contexte est « fondamental pour l'analyse de l'image », car pour eux, l'image est l'essence même du *comic book*. Ainsi, les chercheurs déplorent le fait que « l'image à proprement parler est fréquemment oubliée au profit des thématiques et des récits qui sont offerts aux lecteurs ». C'est pourquoi notre travail s'attache à présenter une analyse iconographique, qui est aussi importante que l'étude du texte dans la représentation de la religion, surtout en ce qui concerne un thème si chargé en iconographie et en proie à l'iconoclasme.

Comme pour les recherches dirigées par Philippe Delisle³¹ qui s'intéresse à la religion dans la bande dessinée en étudiant le rapport entre la religion et le médium, notre étude tend à analyser le rapport entre texte et image dans les *comic books* et les symboles ou les références à la religion qui en résultent, notamment car « les religions utilisent le plus souvent des textes ou des images afin de transmettre leur message »³². L'analyse iconographique et l'étude du rapport entre texte et image nous permettent ainsi de nous intéresser au médium qu'est la bande dessinée, dans l'esprit du travail de Benoît Berthou³³, qui interroge la forme et les différenciations que cette dernière implique. Notre travail consiste alors à analyser les possibilités du médium. Mais nous pouvons analyser le médium jusque dans son format et ses particularités sémiotiques, à l'image du théoricien de la bande dessinée Scott McCloud³⁴ qui en étudie les rouages et les utilisations. Pour approfondir l'analyse des spécificités de la bande dessinée, nous nous sommes également intéressés à l'étude sémiotique de Douglas Rushkoff concernant les aspects de la planche et des cases, et le sens que ces aspects induisent pour le lecteur³⁵. Bien évidemment, le rapport des auteurs à la religion est également à prendre en compte dans cette étude, du moins lorsque celui-ci est connu. Pour connaître ces situations, nous avons consulté des interviews ou des articles écrits ou audio-visuels des auteurs expliquant la genèse de leur œuvre ou l'intention de leur récit.

Touchant au sujet de la religion chrétienne et le confrontant aux *comic books* en tant qu'œuvres littéraires, notre étude doit aussi s'intéresser à la Bible en tant qu'œuvre littéraire.

³¹ Philippe DELISLE (dir.), *Bandes dessinées et religions, des cases et des dieux*, Paris, Karthala, 2016, coll. Esprit BD.

³² Philippe DELISLE (dir.), op. cit., p. 10.

³³ Benoît BERTHOUE (dir.), « Formats, segments, genres : quelle diversité pour la bande dessinée ? », in *Éditer la bande dessinée*, Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, « Pratiques éditoriales », 2016, p. 33-43.

³⁴ Scott MC CLOUD, *L'art invisible*, Paris, Delcourt, 2007.

³⁵ Douglas RUSHKOFF, "Foreword Looking for God in the Gutter" in A. David LEWIS, Christine HOFF KRAEMER (dirs.), *Graven Images: religion in comic books and graphic novels*, New York, Continuum, 2010.

Il est alors nécessaire de s'appuyer au rapport entre culture et religion, comme le fait Olivier Roy³⁶ qui analyse la religion comme un phénomène culturel historique. La Bible servant de base de comparaison pour notre analyse de la dimension messianique du personnage-héros, il est indispensable de la considérer pour ce qu'elle est : une construction littéraire, à l'image de Simon Claude Mimouni³⁷ qui s'intéresse aux différentes sources qui témoignent de la vie de Jésus Christ et qui ont mené à la construction du récit biblique canonique.

La censure du Comics Code Authority

Nous avons préalablement présenté l'essor du *comic book* dans la société américaine, notamment jusqu'à la création des premiers super-héros et le début des années 1940. Or, l'histoire du *comic book* est par la suite mouvementée, en raison de la création du Comics Code Authority, qu'il est nécessaire de présenter car il contextualise l'apparition de certaines œuvres de notre corpus.

Si pendant la Seconde Guerre mondiale les super-héros et les *comic books* en général sont utilisés comme outils de propagande contre le III^e Reich nazi, durant la période d'après-guerre, soit à la fin des années 1940, l'image des super-héros est en déclin justement car ils sont associés aux combats contre les nazis, et donc à des heures sombres de l'histoire du pays³⁸. Qui plus est, après-guerre, la délinquance juvénile est en hausse. Cette circonstance concorde avec la mode des *comic books* de l'époque, celle des *crime comics*, c'est-à-dire des *comics* d'horreur ou des récits policiers mettant en image des crimes particulièrement violents. Or, le médium du *comic book* est spécifiquement destiné aux enfants³⁹, ou du moins aux jeunes adolescents à cette époque. Depuis le début des années 1940, instituteurs et bibliothécaires voient d'un mauvais œil les *comics*, qu'ils accusent de détourner les enfants de la « vraie » lecture qui est utile et permet de faire de bonnes études afin d'avoir une belle situation, et « étalent au grand jour crimes, horreur et filles déshabillées »⁴⁰. À partir de 1948, la presse s'empare du sujet et le ton devient plus virulent. Les journaux font l'étalage de crimes commis

³⁶ Olivier ROY (dir.), « IV. Culture et religion : la rupture », in *La Sainte Ignorance. Le temps de la religion sans culture*, Paris, Le Seuil, 2008, coll. La couleur des idées, p. 193-254.

³⁷ Simon Claude MIMOUNI, « Chapitre II. Les sources » in Simon Claude MIMOUNI, Pierre MARAVAL (dirs.), *Le christianisme des origines à Constantin*. Paris, Presses Universitaires de France, 2006, coll. Nouvelle Clio, p. 65-81.

³⁸ Jean-Marc LAINE, *Comics & contre-culture*, La Mazure, Éditions Confidentiel, 2014, p. 51.

³⁹ Jean-Paul JENNEQUIN, *Histoire du comic book, des origines à 1954*, Paris, Vertige graphic, 2002, p. 148.

⁴⁰ Idem.

par des mineurs soi-disant inspirés par la lecture des *crime comics*. Les parents de différentes localités se réunissent alors en association de défense, soutenus par les associations de parents d'élèves et les autorités ecclésiastiques. Ils exigent le retrait de certains titres des points de vente. La pratique est illégale, mais les associations bénéficient du soutien de l'Église et des éducateurs, qui font figure d'autorité sociale, et s'opposer à ces autorités serait considéré comme subversif⁴¹. Ces associations vont même jusqu'à pratiquer des autodafés de *comic books* entre 1948 et 1949⁴². Tous ces troubles sont largement soutenus par Fredric Wertham, pédopsychiatre, pour qui les *comic books* sont « des incitations à peine déguisées à la débauche, à la délinquance, à l'homosexualité et bien entendu à l'illettrisme »⁴³. Nous pouvons voir que Wertham entre ici en adéquation avec les valeurs morales chrétiennes, puisqu'il voit d'un mauvais œil l'homosexualité, même si de fait, cette orientation sexuelle est perçue comme déviante dans la société de l'époque. Ce docteur produit, à partir de 1948, une série d'articles soigneusement illustrés de cases à caractère suggestif, violent ou morbide, sorties de leur contexte, accusant les *comics* dans leur ensemble d'être des facteurs aggravants de la délinquance juvénile. Selon lui, « on sacrifie la bonne santé mentale d'une génération aux intérêts mercantiles d'éditeurs brassant des millions ». Il réclame alors une législation interdisant la vente de *comic books* aux jeunes de moins de 16 ans, en illustrant son propos par une analogie implicite de consommation de *comic books* avec celle d'alcool ou de drogues.

En jouant sur les peurs populaires favorisées par un contexte social mouvementé, Wertham obtient facilement le soutien de l'opinion publique. Face à l'ampleur de la mauvaise image donnée aux *comic books*, l'Association of Comics Magazine Publishers réagit dès le 1^{er} juillet 1948 en annonçant l'adoption d'un code d'auto-régulation. Ce code comporte six points :

- Pas de sexe,
- Pas de glorification du crime,
- Pas de torture,
- Pas de jurons,
- Pas d'incitation au divorce,
- Pas d'attaques contre des groupes religieux ou ethniques.

⁴¹ Ibidem, p. 149.

⁴² Jean-Paul GABILLIET, « La Comics Code Authority (1955-2011). Les *comic books* à l'épreuve de l'autorégulation », *Revue de la BNF*, 2020/1 (n° 60), p. 63-72.

⁴³ Jean-Marc LAINE, op. cit., p. 58.

Une fois encore, ces points entrent en corrélation avec les valeurs morales chrétiennes, puisque le divorce et le sexe ne doivent pas être encouragés. Cependant, l'initiative ne réunit qu'un nombre limité de participants, les gros éditeurs comme National ou Fawcett n'y prennent pas part. L'association perd rapidement en influence avec l'arrêt d'activité de certains éditeurs ou leur départ, ainsi qu'un manque de fonds qui l'oblige à demander à ses adhérents d'assurer eux-mêmes la conformité de leurs *comic books* au début des années 1950. Quelques mois à peine après l'instauration du code, Wertham le déclare sans effet et réclame une nouvelle législation⁴⁴. Néanmoins, l'interdiction de vente de certains *comic books* est impossible aux États-Unis, car non conforme à la Constitution. En effet, la liberté d'expression est inscrite dans les dix premiers amendements de la Constitution du *Bill of rights* du 25 septembre 1789, dont le premier est la liberté de la presse⁴⁵.

Pour plaider sa cause auprès du grand public, Wertham décide de regrouper ses articles et de les remettre en forme pour en faire un livre. Son ouvrage intitulé *Seduction of the Innocent* paraît au printemps 1954. Il joue de nouveau sur les valeurs morales religieuses en utilisant le terme « *seduction* » dans le titre, évoquant la sexualité, et plus précisément la « vierge corrompue par un vil séducteur »⁴⁶. Il ne s'agit pas d'un ouvrage scientifique mais d'un pamphlet. C'est un succès de librairie qui convainc l'opinion publique, et dont la publication coïncide avec l'annonce de la formation au Sénat d'une sous-commission d'enquête sur la délinquance juvénile où l'influence des médias sera analysée, entre autres celle des *comic books*. Cette sous-commission a pour vocation de déterminer s'il est possible de légiférer⁴⁷. Les séances ont lieu les 21 et 22 avril, et le 4 juin 1954. Wertham y témoigne comme expert et son livre fait figure de pièce à conviction, ce qui prouve que le débat est, dès le départ, orienté en sa faveur⁴⁸. Qui plus est, les membres de la sous-commission n'ont pas de connaissance précise du sujet, ce qui donne à Wertham le loisir d'exposer ses vues librement, tandis que les éditeurs sont l'objet de questions visant à les déstabiliser. Le rapport de la commission paraît en 1955, concluant à l'impossibilité de légiférer et incitant fortement les éditeurs à s'autoréglementer⁴⁹.

⁴⁴ Ibidem, p. 151.

⁴⁵ Ibidem, p. 149.

⁴⁶ Jean-Paul JENNEQUIN, *Histoire du comic book, des origines à 1954*, Paris, Vertige graphic, 2002, p. 153.

⁴⁷ Ibidem, p. 151.

⁴⁸ Ibidem, p. 152.

⁴⁹ Ibidem, p. 153.

La sous-commission n'a alors fait qu'intimider les éditeurs et soulevé l'opinion publique, ce qui porte une grande atteinte aux ventes de *comic books*. « Diffuseurs et détaillants hésitent à vendre des *comic books*, de peur de s'attirer les foudres des associations de bien-pensants »⁵⁰. Pour contrer la mauvaise publicité dont ils sont victimes, les éditeurs de *comic books* se réunissent pour mettre en place un code d'autorégulation. Le 17 août 1954, 38 éditeurs, graveurs, imprimeurs et distributeurs créent une nouvelle association : la *Comics Magazine Association of America* (CMAA). L'association voit officiellement le jour le 7 septembre 1954, et le 1^{er} octobre 1954, le juge Charles F. Murphy entre en fonction d'administrateur du code et s'entoure de 5 personnes chargées de lire les *comics* envoyés par les éditeurs avant la publication, et de suggérer des modifications pour qu'ils soient en accord avec les directives du code. À partir de 1955, tous les *comics* publiés par les éditeurs adhérents sont soumis à ce Comics Code et portent le sceau « Approved by the Comics Code Authority »⁵¹. Le préambule du Comics Code, adopté le 26 octobre 1954, précise que « (...) les membres de l'industrie doivent s'assurer que les gains réalisés dans le média ne seront pas perdus et que seront éliminées les violations des standards du bon goût qui pourraient tendre à pervertir le *comic book* en tant que distraction saine et instructive ». Il est ici sous-entendu que les valeurs religieuses, et notamment chrétiennes, doivent être respectées, car la population américaine étant majoritairement chrétienne, cette religion définit en partie le « bon goût » et la morale sociale. Parmi les indications du Comics Code, certaines concernent directement la religion :

« 1) Il est interdit de tourner en ridicule ou d'attaquer une religion ou une race »⁵².

D'autres mettent en avant des valeurs morales fortement liées à la religion :

« 1) Le divorce ne sera pas traité de façon humoristique ni représenté comme désirable.

2) Les relations sexuelles illicites ne seront pas traitées, que ce soit explicitement ou de manière allusive. Les scènes d'amour violentes et les anomalies sexuelles sont inacceptables.

4) Les histoires d'amour souligneront l'importance du foyer et le caractère sacré du mariage »⁵³.

⁵⁰ Ibidem, p. 157.

⁵¹ Ibidem, p. 158.

⁵² « Standards généraux, partie C, la religion », ibidem, p. 155.

⁵³ « Le mariage et la sexualité », idem.

Le terme « sacré » est ici employé, explicitant l'orientation morale religieuse du Comics Code. Ensuite, la glorification des valeurs morales religieuses sont sous-entendues à travers plusieurs points, souvent redondants :

« 6) Le bien triomphera toujours du mal et le criminel sera puni dans ses méfaits »⁵⁴.

« 4) Les histoires concernant le mal ne seront utilisées ou publiées qu'avec l'intention d'illustrer un point de morale et en aucun cas le mal ne sera présenté de manière attrayante ou de façon à choquer la sensibilité du lecteur »⁵⁵.

Enfin, l'aversion de la religion pour le surnaturel et l'iconographie « maline », qui pourrait détourner le jeune lectorat de la croyance religieuse officielle, est exprimée à travers plusieurs points :

« 1) Toutes les illustrations luxurieuses, malsaines ou horrible seront éliminées.

5) Les scènes traitant de morts vivants, de torture, de vampires et de vampirisme, de goules, de cannibalisme et de lycanthropie sont interdites ainsi que les objets qui évoquent ces sujets »⁵⁶.



Sceau du Comics Code de 1948.



Sceau du Comics Code Authority de 1954.

Les années 1950 voient alors le *comic book* perdre sa liberté d'expression en tant que médium artistique et divertissant. Pourtant, selon Jean-Marc Lainé, « on peut voir dans la naissance du Comics Code une des conditions du retour des justiciers costumés. En effet, les super-héros, dans ce contexte, apparaissent comme des personnages plus lisses et moins néfastes,

⁵⁴ « Standards généraux, partie A », ibidem, p. 154.

⁵⁵ « Standards généraux, partie B », ibidem, p. 154-155.

⁵⁶ Idem.

voire susceptibles de proposer à un jeune public des valeurs positives. En bref, la campagne anti-*comics* a créé un vide que les super-héros viennent combler »⁵⁷. Le genre super-héroïque connaît en effet un regain de popularité à partir des années 1960, avec la création d'une multitude de nouveaux personnages. Si le Comics Code régit la publication des *comic books* selon la morale et la bienséance religieuse, les éloignant de la représentation de certaines problématiques sociales, l'autocensure que connaissent les éditeurs prend un tournant décisif au début des années 1970. Dès la fin des années 1960, le Comics Code, en conservant les valeurs morales chrétienne qu'il a établies dans le cadre de la censure, manifeste son incapacité à s'adapter aussi bien à l'évolution du secteur du *comic book* qu'à celle de la société américaine. « Avec l'abrogation des lois ségrégationnistes en 1960 puis avec la libération des mœurs [...], la visibilité des minorités fut telle que les noirs, les femmes, les gays, les gens de toute sexualité, origines ou confessions, furent enfin représentés dans les pages des *comic books* »⁵⁸. Toutes les caractéristiques évoquées par Jean-Marc Lainé ne surgissent pas nécessairement dans les *comics* super-héroïques dès les années 1960, notamment à cause du Comics Code, mais la création du personnage de Black Panther en 1967, par Stan Lee et Jack Kirby, montre la volonté de la maison d'édition Marvel comics de s'inscrire dans les mœurs progressistes de son époque. Puis, en 1971, Stan Lee, alors rédacteur en chef de Marvel comics, reçoit une lettre du ministère américain de la Santé et de l'Éducation, lui demandant d'intégrer un message contre la drogue dans ses publications. Stan Lee, en accord avec le ministère, décide de consacrer trois numéros de la série phare de Marvel, *The Amazing Spider-Man*, à ce sujet. Ils sont ainsi sûrs de toucher un maximum de lecteurs. Cependant, le Comics Code refuse d'approuver de son sceau ces épisodes. Or, la désapprobation de l'organisme n'empêche pas la publication des *comics*, elle induit seulement une mauvaise image de leur contenu. Pourtant, Stan Lee décide de les publier malgré tout, déclarant que « si cette histoire peut aider ne serait-ce qu'un jeune dans le monde à ne pas toucher à la drogue, ou à arrêter d'en prendre, elle mérite d'être publiée sans attendre l'autorisation du Comics Code Authority »⁵⁹. L'absence du timbre du Comics Code sur la couverture des épisodes 96 à 98 de *The Amazing Spider-Man* a certainement joué sur le succès commercial de cette histoire. De plus, la maison d'édition Marvel comics reçoit les félicitations du maire de New York pour le message positif diffusé auprès des jeunes⁶⁰. L'acclamation d'une histoire publiée sans l'approbation du Comics Code Authority (CCA) et

⁵⁷ Jean-Marc LAINE, op. cit., p. 104.

⁵⁸ Ibidem, p. 193.

⁵⁹ Stan LEE in Marco RIZZO, « Amazing Spider-Man (1963) 96 à 98 : les *comics* Marvel, reflets de l'époque », *Je suis Stan Lee*, Nice, Panini France, 2018.

⁶⁰ Jean-Paul GABILLIET, « La Comics Code Authority (1955-2011). Les *comic books* à l'épreuve de l'autorégulation », *Revue de la BNF*, 2020/1 (n° 60), p. 63-72.

mettant en scène des problématiques sociales allant à l'encontre des représentations iconographiques instaurées par le code remet grandement en question la légitimité de cet organisme de censure. Suite à ces événements, le code est révisé en 1971 pour permettre aux auteurs d'aborder les problèmes de la drogue et de la corruption des hommes politiques et des autorités notamment.

Au cours des décennies suivantes, le Comics Code continue à évoluer au rythme du changement des mentalités dans la société américaine. Ainsi en 1989, les homosexuels sont ajoutés aux groupes que les *comics* ne doivent pas dénigrer, alors que la version initiale du code interdisait toute référence à l'homosexualité, considérée comme une perversion⁶¹. Ce simple changement montre une importante rupture entre le Comics Code et la pensée religieuse dont il se revendiquait jusqu'alors. L'influence du Code diminue encore avec l'apparition dans les années 1980 et 1990 d'une nouvelle génération de maisons d'édition, notamment Image *Comics* ou encore Dark Horse *Comics*. Ces éditeurs qui visent souvent un lectorat plus adulte ne rejoignent pas le CCA et ne lui soumettent pas leurs ouvrages, distribuant uniquement leurs produits dans les *comic shops*. Les éditeurs membres de l'association, en particulier Marvel et DC, lancent à leur tour des collections destinées au public adulte qui s'affranchissent des directives du code. Par exemple, dans les années 1990, le label Milestone Media de DC soumet ses publications au CCA mais les publie quel que soit le résultat de l'évaluation, se contentant de placer le sceau sur les numéros approuvés⁶². Par la suite, le CCA ne cesse de perdre son autorité. En 2001, le CCA perd un de ses plus importants contributeurs, car Marvel comics décide de se retirer pour lancer son propre système de classification, indiquant à quel profil de lecteur s'adresse chaque *comic book*. En 2006, parmi les éditeurs importants seuls DC comics et Archie comics continuent à travailler avec le CCA. Pourtant, le CCA ne couvre pas l'entièreté du catalogue des maison d'édition, car dans le cas de DC comics, elle inspecte uniquement les séries de super-héros et celles du label Johnny DC destiné aux enfants. En janvier 2011, DC puis Archie annoncent qu'ils ne soumettront plus aucun de leurs *comics* et qu'ils ne verseront plus la somme nécessaire à la CMAA pour avoir le droit de contrôler leurs *comics*. Faute de fonds, l'association est dissoute et le Comics Code disparaît définitivement. Toutes ses archives sont actuellement détenues par le département juridique de DC comics, dernier acteur majoritaire de la CMAA⁶³.

⁶¹ Idem.

⁶² Idem.

⁶³ Idem.

En ce qui concerne les œuvres françaises qui font partie de notre corpus, leur contexte de publication n'a connu aucune censure comparable à celle du CCA. Toutefois, il est intéressant de noter que la production de bandes dessinées en France a, elle aussi, connu une censure édifiée sur des concepts moraux religieux, en l'occurrence catholiques. Comme aux États-Unis, les effets de la loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse en France reposent davantage sur le principe d'autocensure que sur une intervention directe de la commission chargée de sa mise en œuvre. Pour éviter les sanctions administratives, « éditeurs et rédacteurs relaient des consignes narratives et stylistiques qui forgent les caractéristiques de la bande dessinée "franco-belge" de l'après-guerre : conformisme moral, femmes reléguées à l'arrière-plan et déssexualisées, rejet des genres de l'imaginaire – telles en sont quelques-unes des caractéristiques les plus visibles »⁶⁴. Cette loi a donc mis en place « dans un système démocratique une institution au fonctionnement pour le moins ambigu, à mi-chemin entre intimidation et répression, en contradiction manifeste avec les principes de la Convention européenne des droits de l'homme, qui donne au ministère de l'Intérieur depuis cinquante ans prise sur la liberté d'expression en lui permettant de proscrire des publications en toute légitimité, sans que leurs cas soient soumis aux juridictions de droit commun »⁶⁵. Comme pour le CCA, la loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse continue d'exister malgré l'évolution des mentalités au fil des décennies, qui rendent obsolètes les préjugés moraux qui la fondent. Mais à la différence du CCA, la loi du 16 juillet 1949 existe toujours, et les productions jugées moralement inacceptables par le grand public peuvent être soumises à l'analyse de la commission de contrôle.

Histoire éditoriale des œuvres du corpus

Bien que nous ayons succinctement présenté les œuvres qui constituent notre corpus, il est nécessaire d'approfondir l'histoire éditoriale des séries ou des personnages que nous étudions, afin de mieux situer les personnages dans leur œuvre ainsi que de pleinement saisir le contexte de publication des titres qui nous intéressent. Nous procéderons ici à une

⁶⁴ Sylvain LESAGE, « Les censeurs, premiers critiques de bande dessinée », *Revue de la BNF*, 2020/1 (n° 60), p. 34-46.

⁶⁵ Jean-Paul GABILLIET (dir.), « On tue à chaque page », *la loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse*, Paris, Éditions du temps, 1999, coordonné par Thierry CREPIN et Thierry GROENSTEEN, p. 5-6.

présentation chronologique des œuvres américaines du corpus, c'est-à-dire en partant du récit le plus ancien au plus récent, avant de nous consacrer aux œuvres françaises.

Le premier personnage de notre corpus est Adam Warlock. Ce personnage connaît une histoire éditoriale insolite. Il est cocréé en 1967 par le scénariste Stan Lee et le dessinateur Jack Kirby dans les pages de la série *Fantastic Four*. À l'origine, Adam Warlock n'a pas de nom. C'est un être humain conçu artificiellement par un groupe de quatre scientifiques qui se font nommer Enclave. Créé pour incarner la perfection, il émerge d'un cocon dans le but de servir ses créateurs. Il est également doté de libre-arbitre, ce qui lui fait prendre conscience de la malveillance de l'Enclave qui souhaite dominer le monde grâce à une armée d'êtres artificiels parfaits. Ne contrôlant pas encore ses pouvoirs, le personnage qui est alors appelé Lui détruit la base de l'Enclave et tue accidentellement ses créateurs avant de s'enfuir⁶⁶. Par la suite, Lui fait plusieurs apparitions dans les pages d'une autre série Marvel en 1969 : *Mighty Thor*, toujours sous la plume de Stan Lee et le crayon de Jack Kirby, où il est seulement prétexte à un combat contre le dieu du tonnerre. Au terme de ce combat, Lui s'enferme de nouveau dans un cocon qui s'envole dans l'espace⁶⁷.

C'est ce point de départ qu'utilise le scénariste Roy Thomas en 1972, accompagné de Gil Kane au dessin, pour refondre le personnage en lui donnant une nouvelle identité. Le scénariste « cherchait un nouveau super-héros » pour en faire « une sorte de Jésus Christ super-héroïque ». Il décide alors de reprendre la « figure encore presque totalement vierge » de Lui pour laisser libre cours à son imagination⁶⁸. En effet, le personnage de Lui connaît dans un premier temps une transformation physique. Précédemment vêtu d'un simple slip rouge contrastant avec sa peau dorée et coiffé d'une coupe au bol blonde ne lui donnant pas de réelle caractéristique physique⁶⁹, Lui possède désormais une chevelure blonde décoiffée, un justaucorps à épaulettes rouge flanqué d'un éclair jaune, une ceinture, des bottes et des bracelets de force dorés, mettant en évidence sa musculature exagérée. À ces accessoires s'ajoute le joyau de l'âme, une pierre verte logée au beau milieu de son front, pour souligner la dimension cosmique du personnage⁷⁰. La deuxième transformation de Lui est d'ordre

⁶⁶ Jon B. COOKE in Jim STARLIN, *Warlock : l'intégrale 1975-1977*, Nice, Panini France, 2020, coll. Marvel classic.

⁶⁷ Stan LEE, Jack KIRBY, *Mighty Thor (1966) 165 et 166 in Stan LEE, Roy THOMAS, Jack KIRBY, Gil KANE, Warlock : l'intégrale 1969-1974*, Nice, Panini France, 2019, coll. Marvel classic.

⁶⁸ Christian GRASSE in *Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

⁶⁹ Cf. annexe 1.

⁷⁰ Cf. annexe 2.

identitaire. Au terme de sa réapparition sous la plume de Roy Thomas, il est nommé Warlock, qui se traduit en français par « sorcier ». Lors du chapitre suivant, un prénom est ajouté à son matricule : Adam. Ces changements s'opèrent dans les titres *Marvel premiere 1* et *2*, une revue anthologique créée pour tester la popularité de nouveaux personnages auprès des lecteurs⁷¹. Cette nouvelle identité, couplée à l'orientation scénaristique de Thomas, ne laissent planer aucun doute quant au ton du récit. Adam Warlock, portant le prénom du premier homme selon l'Ancien Testament, et le nom d'un être doté de pouvoirs surnaturels, est un mélange entre la Bible et le genre super-héroïque. Après seulement deux apparitions dans *Marvel premiere*, Warlock se voit attribuer une série éponyme, témoignant du succès du personnage auprès du lectorat. Ce fait est possiblement dû à la réécriture moderne et cosmique de la Bible que présente Roy Thomas, mais il vient surtout de son inscription dans les tendances de l'époque. Effectivement, au début des années 1970, la confrontation entre un jeune homme et une figure paternelle émeut de nombreux lecteurs qui s'identifient à ce phénomène⁷².

Cette confrontation est justement le point de départ de la série *Warlock* de 1972, car le Maître de l'Évolution, créateur de l'Homme-Bête qui se présente comme le grand méchant de l'histoire, et de la Contre-Terre, une Terre quasiment identique à la nôtre située de l'autre côté du soleil, décide de détruire sa dernière création après qu'elle ait été pervertie et envahie par la première. Adam Warlock, qui perçoit la bonté au sein des habitants de la Contre-Terre, s'interpose et décide de parcourir la planète pour vaincre l'Homme-Bête, contrairement au Maître de l'Évolution qui aurait souhaité détruire ce monde qu'il pense condamné à la décadence. Le synopsis de départ de la série *Warlock* présente donc des similitudes avec le Nouveau Testament, puisque le personnage est investi de la mission de sauver un peuple du mal qui l'entoure et de lui-même. Nous ne nous intéressons dans notre étude qu'aux deux premiers chapitres de la série *Warlock*, car à partir du numéro 3, Roy Thomas est nommé rédacteur en chef de Marvel et ne peut plus superviser le titre⁷³. Il passe alors le relais à Mike Friedrich, qui l'a épaulé pour *Warlock #2*, mais qui, une fois seul aux commandes, prend une tout autre direction scénaristique et délaisse complètement la réécriture biblique.

Le deuxième personnage de la maison d'édition Marvel comics que nous avons sélectionné est le protagoniste de deux titres de notre corpus. Il s'agit de Daredevil. Le personnage est cocréé en 1964 par Stan Lee et Bill Everett. Il jouit d'une série éponyme lors de sa première publication, ce qui montre que les éditeurs de Marvel ont cru en son potentiel. Daredevil est

⁷¹ Christian GRASSE in *Marvel classic n°11*, op. cit.

⁷² Idem.

⁷³ Idem.

un super-héros atypique, car sa particularité est sa cécité. Son identité civile est celle de Matt Murdock, avocat brillant. Sa cécité est due à un accident chargé d'ironie : à l'âge de neuf ans, Matt essaye de sauver un homme aveugle d'un camion prêt à l'écraser. Au cours du sauvetage, des déchets radioactifs percutent le garçon qui perd la vue. En contrepartie, il développe ses autres sens à un niveau surhumain, acquérant un « sens radar » qui remplace sa vue. Matt décide alors de devenir le super-héros Daredevil, qui signifie en français « tenter le diable », mais qui peut également être interprété comme « casse-cou » ou « trompe-la-mort ». La thématique du diable est inhérente au personnage de Daredevil. Cela n'est pas uniquement dû à son nom, mais également au quartier de New York qu'il défend, celui de *Hell's Kitchen*, qui se traduit par « la cuisine du diable », ainsi qu'à son costume. Le costume de Daredevil connaît une transformation colorimétrique. Au début de son histoire éditoriale, le costume est une combinaison intégrale jaune, recouverte de bottes noires et d'un justaucorps noir sur lequel la lettre D est inscrite en rouge, rappelant le rouge de la ceinture et des gants⁷⁴. Dès le numéro 7 de la série, soit en janvier 1965, le costume devient une combinaison intégralement rouge, y compris les accessoires, flanquée de deux lettres D se superposant, elles aussi de teinte rouge mais détournées par du noir ou par l'ombre projetée sur le costume⁷⁵. Ce costume rouge est le plus iconique du personnage. C'est notamment celui qui est utilisé pour les deux récits de notre corpus. Malgré le changement de couleurs, le costume de Daredevil connaît une constante : les cornes de diable situées sur son front, pointées vers l'avant. Ce détail ajouté à la couleur rouge pouvant rappeler celle des flammes de l'enfer finit de présenter physiquement le personnage comme un diable.

Daredevil est un super-héros urbain. Il reste généralement circonscrit au quartier de *Hell's Kitchen* et affronte des adversaires humains, ou d'apparence humaine lorsqu'ils sont dotés de pouvoir. Ainsi, il est le super-héros de la maison d'édition Marvel comics le plus à-même de toucher des sujets sociaux tels que la religion. En 1986, Frank Miller, qui a donné à l'univers de Daredevil une ambiance de polar sombre entre 1981 et 1983 en tant que scénariste et dessinateur, revient sur la série en tant que scénariste accompagné par David Mazzucchelli au dessin. Ensemble, ils publient le récit *Daredevil, Renaissance*, qui définit le rapport du super-héros à la religion chrétienne, et plus précisément la branche catholique. Ce fait est certainement dû à la confession de Miller, qui est issu d'une famille catholique. Dans cette histoire, Karen Page, une ex-amante de Matt Murdock ayant sombré dans la drogue, révèle l'identité secrète de Daredevil contre une dose supplémentaire de stupéfiants. Cette

⁷⁴ Cf. annexe 3.

⁷⁵ Cf. annexe 4.

information tombe dans les oreilles de Wilson Fisk, dit le Caïd, chef de la pègre de New York, l'ennemi juré de Daredevil. Dès lors, le Caïd fait de la vie de Matt Murdock un enfer en faisant en sorte de le briser mentalement par le biais du délogement de son appartement, la disparition de ses économies, ou encore la perte de son emploi. C'est en touchant le fond que Matt Murdock finit par se tourner vers la religion, spiritualité dans laquelle il trouve la force de redevenir Daredevil pour défaire l'œuvre du Caïd et reconstruire sa vie. Ce récit est une référence majeure dans l'histoire du personnage, car depuis 1986, Daredevil est intimement lié à la religion catholique, et les auteurs qui se succèdent sur le titre prennent en compte cette confession.

Au milieu des années 1990, Marvel comics se déclare en faillite. Seules les licences principales – *Spider-Man*, *X-Men* – permettent à la maison d'édition de survivre. Les titres plus terre à terre comme *Daredevil* connaissent des ventes insuffisantes. Le rédacteur en chef de l'époque, Bob Harras, demande alors au dessinateur Joe Quesada et à l'encreur Jimmy Palmiotti de superviser le lancement de la nouvelle collection « Marvel Knights », visant à remettre au goût du jour les personnages secondaires de Marvel en les confiant à des équipes créatives capables de produire des récits plus matures. Ils décident de faire appel au réalisateur Kevin Smith afin qu'il scénarise le récit centré sur Daredevil⁷⁶. Leur collaboration donne vie en 1998 au récit *Daredevil, Sous l'aile du diable*, qui ne redéfinit pas le personnage, mais approfondi son côté torturé ainsi que son rapport à la religion. En effet, cette histoire se présente comme la suite directe de *Daredevil, Renaissance*, car de nombreuses mentions et références y sont faites. Cependant, *Daredevil, sous l'aile du diable* se concentre sur la signification de la religion pour le personnage de Daredevil, car une jeune femme confie un bébé à Matt Murdock, à qui il est révélé plus tard qu'il s'agit probablement de l'antéchrist. La foi de Daredevil est donc mise à l'épreuve, au point qu'il en devient fou, songeant à tuer ce bébé, ne sachant que faire face à un symbole d'innocence pouvant devenir un désastre pour l'humanité. Contrairement à *Daredevil, Renaissance*, où le super-héros trouve un second souffle dans la religion, il est ici confronté aux dilemmes moraux de la chrétienté et aux limites de sa foi. Ces deux récits cultes à propos du personnage entrent donc en adéquation avec notre objet d'étude, car la religion est, depuis 1986, indissociable de Daredevil.

⁷⁶ Introduction de Joe QUESADA in Kevin SMITH, Joe QUESADA, *Daredevil, Sous l'aile du diable*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have.

En revanche, le personnage suivant n'a aucun lien avec la religion, car il ne montre aucune sensibilité religieuse. Ce personnage est l'un des super-héros phares de la maison d'édition DC comics : Batman. Cocréé par le dessinateur Bob Kane et le scénariste Bill Finger, il apparaît dans le paysage des *comic books* en 1939, dans les pages du numéro 27 de *Detective comics*. Alors qu'il était enfant, Bruce Wayne voit ses parents se faire abattre sous ses yeux. Il décide alors de dédier sa vie à combattre l'injustice, et après un entraînement pour parfaire son corps et son esprit, endosse le costume de Batman pour combattre le crime. Batman est un personnage créé pour reproduire le succès de Superman, apparu un an plus tôt. Or, en proposant le concept d'un justicier déguisé en chauve-souris⁷⁷ sans super-pouvoirs, Bob Kane ne reprend qu'une partie des éléments qui font le succès de Superman. Pourtant, Batman est le seul super-héros à rencontrer un succès commercial aussi important que son homologue à super-pouvoirs, notamment car il est l'exact opposé de Superman : costume sombre, récits à l'ambiance polar, enquêtes menées pour résoudre des crimes, etc⁷⁸. Le succès de Batman est tel que dès l'année suivante, en 1940, il devient le protagoniste de sa propre série éponyme. Cependant, après-guerre, Batman, comme tous les autres super-héros, connaît un déclin d'intérêt. Mais son impact culturel est tel que chez DC comics, il est avec Superman, Wonder Woman et Blackhawk, le seul super-héros encore publié à l'époque⁷⁹. Durant les années 1950 et 1960, Batman connaît alors des aventures au ton léger, se prêtant au genre de la science-fiction, pour être en accord avec le cahier des charges du CCA et s'adresser à un public jeune : « quand le couperet du Comics Code est tombé sur Batman, le Chevalier Noir s'est retrouvé privé de sa colère inflexible, obligé de devenir ce qu'il n'était pas : une figure paternelle souriante, pourchassant des extraterrestres dans une Gotham City arc-en-ciel. Il faudra des années avant que des auteurs déterminés ne ramènent le détective que nous aimons tous »⁸⁰.

Mais à partir de 1970, le scénariste Dennis O'Neil et le dessinateur Neil Adams se voient confier les rênes de la série *Batman*. Ils décident de revenir à l'esprit d'origine du super-héros : un vengeur nocturne. À partir de leur intervention, la série *Batman* prend un ton plus sombre et violent, les ennemis de Batman devenant plus meurtriers. Ce revirement s'explique par le contexte social de l'époque où la criminalité est en hausse dans les grandes villes américaines. Néanmoins, Batman ne retrouve pas nécessairement cette facette sombre dans d'autres

⁷⁷ Cf. annexe 5.

⁷⁸ Jean-Paul JENNEQUIN, *op. cit.*, p. 38-39.

⁷⁹ Jean-Marc LAINE, *Comics & contre-culture*, La Mazure, Éditions Confidential, 2014, p. 99.

⁸⁰ Jim STARLIN in Jim STARLIN, Bernie WRIGHTSON, *Batman, Le culte*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe.

séries, notamment *Justice League of America* ou *The brave and the bold*, dans lesquelles Batman fait équipe avec d'autres super-héros de la maison d'édition DC comics et aborde une personnalité plus fantaisiste. Un tournant majeur s'effectue en 1986, lorsque Frank Miller scénarise et dessine la mini-série *Batman, The dark knight returns*⁸¹. Ce récit finit de caractériser le personnage de Batman comme un être sombre, violent, torturé par son passé et obsédé par la vengeance qu'il considère comme la justice. Cette mini-série présentant un Batman âgé d'une cinquantaine d'année reprenant le costume pour mettre un terme à la criminalité de manière autoritaire est encore une fois une allusion au contexte social de l'époque. Mais la particularité de ce récit est qu'il redéfinit la mythologie du personnage, approfondie l'année suivante, toujours par Miller au scénario, accompagné de David Mazzucchelli au dessin, dans *Batman, Année un*, présentant les débuts du super-héros. Par la suite, le côté sombre devient le caractère qui définit Batman dans chacune de ses apparitions, autant dans sa propre série que dans ses apparitions sur d'autres titres.

C'est de cette nouvelle définition du personnage que se sert Jim Starlin en 1988, accompagné de Bernie Wrightson au dessin, pour écrire *Batman, Le culte*. Cette histoire met en scène le super-héros face au diacre Joseph Blackfire – littéralement « feu noir » – et à son armée de sans-abris. Prisonnier du diacre, épuisé mentalement et physiquement, drogué et endoctriné, Batman est poussé dans ses derniers retranchements et ses peurs les plus vivaces, lui faisant peu à peu perdre la raison. Le récit se présente alors comme une critique du fanatisme religieux et des organisations sectaires. De plus, la dualité entre l'apparence du costume de Batman et la tenue du diacre et leurs motivations indiquent une rivalité symbolique, sous-entendant que l'habit ne fait pas le moine. En effet, le patronyme du diacre est un mélange entre le nom du père adoptif de Jésus, qui possède donc une connotation positive, et Blackfire qui évoque un feu maléfique, lié à la fois à l'enfer et aux ténèbres. Cette ambiguïté dans le nom du diacre n'est pas sans rappeler celle de ses motivations : il souhaite sauver Gotham City de la criminalité qui la ronge mais envoie une armée de sans-abris conquérir la ville. Qui plus est, Blackfire se revendique comme le nouveau Messie en reproduisant des moments forts de la vie de Jésus Christ. Or, le récit montre ce qu'aurait pu être un Messie qui serait mauvais. Une lettre de Jim Starlin datée de novembre 1990 nous permet d'en apprendre davantage sur *Batman, Le culte*. Elle commence comme suit : « quand j'étais enfant, Batman et Superman étaient les seuls super-héros dans le coin. Cela remonte aux temps préhistoriques ... de la fin des années cinquante ». L'auteur fait ici référence à l'histoire

⁸¹ Cf. annexe 6.

du CCA, qu'il détaille par la suite, avant de retracer le parcours éditorial de Batman par décennies. Lorsqu'il aborde les années 1980 et la maturité acquise par les *comics* – en mentionnant notamment le Batman de Frank Miller –, Jim Starlin évoque le revers de la médaille : « les donneurs de leçons ont à nouveau déployé les bannières écarlates de la censure. Le procureur général des États-Unis a lancé une campagne de pression dans le but de purger le marché de la presse. Des télévangélistes "born-again" consacrèrent des émissions entières aux malheurs qu'apportent les bandes dessinées. [...] Tout cela commence à vous sembler terriblement familier, n'est-ce pas ? ». L'auteur affirme ensuite que c'est ce contexte qui l'a inspiré pour son récit : « je n'ai pas pu m'empêcher d'injecter ce genre de tensions dans *Le culte*. Nous y retrouvons le diacre Blackfire, qui se fait passer pour un meneur religieux, se dissimulant derrière sa droiture morale tout en visant des buts tout personnels. J'admets volontiers que ses visées et ses méthodes sont diablement plus extrêmes que celles des groupes qui font pression dans notre capitale, mais ils ont quelque chose en commun : ils ont mis Batman à genou »⁸². En définitive, la lettre de Jim Starlin explique que *Batman, Le culte*, est une analyse de l'extrémisme religieux qui refuse la liberté de penser et devient dangereux lorsqu'il crée une propagande massive. Tout comme son récit n'est qu'une histoire n'impliquant que sa sensibilité propre, il laisse au lecteur le soin de prendre ses propres décisions intellectuelles : « à vous de voir. Le choix est simple, vraiment : vous pouvez accepter que l'on manipule l'opinion publique, et lire ce que l'époque considère comme acceptable. Ou bien vous pouvez vous redresser et leur dire de ne pas mettre leurs sales pattes sur les droits que vous donne le Premier Amendement »⁸³.

Dans le secteur du *comic book* indépendant, d'autres récits s'intéressent aux débordements religieux. C'est le cas de *Punk Rock Jesus*, publié en 2012, scénarisé et dessiné par Sean Gordon Murphy. Ce titre fait partie de la collection Vertigo, label de la maison d'édition DC comics. Vertigo a été fondé en 1993 par Karen Berger, dans la volonté « d'aider le média à grandir ». Pour la chercheuse Isabelle Guillaume, « la trajectoire éditoriale de "Vertigo" montre clairement combien l'iconoclasme et la subversion ont peu à peu été acceptés jusqu'à devenir une véritable marque de fabrique pour le label, qui s'enorgueillit de traiter de thèmes destinés à un lectorat adulte. Cet iconoclasme [...] se manifeste à la fois par un refus de l'ordre moral établi et par une mise en question de la tradition judéo-chrétienne »⁸⁴. L'histoire de *Punk Rock Jesus* se déroule en 2019. Dans cette œuvre, la maison de production OPHIS propose un

⁸² Jim STARLIN in Jim STARLIN, Bernie WRIGHTSON, *Batman, Le culte*, op. cit.

⁸³ Idem.

⁸⁴ Isabelle GUILLAUME, « Religion et iconoclasme dans les *comics* de la collection "Vertigo" » in Philippe DELISLE (dir.), *Bandes dessinées et religions, des cases et des dieux*, Paris, Karthala, 2016, coll. Esprit BD, p. 209.

nouveau programme de télé-réalité : filmer la vie de Jésus Christ. « Recréé génétiquement à partir des traces ADN du suaire de Turin, le clone du Messie grandit sous le regard avide des caméras et d'une Amérique subjuguée par ce qu'elle pense être la seconde venue du Christ ». Mais l'expérience prend un tout autre tournant lorsqu'adolescent, Chris, le clone de Jésus, « entre en révolte totale contre le système et devient le prophète d'une autre Amérique »⁸⁵. Ce *comic book* propose la critique de plusieurs thématiques sociales : la religion, la télé-réalité, ou encore le choc des générations entre une jeunesse avide de changements et un système conservateur. Tous ces éléments s'entrecroisent et donnent lieu à une analyse des débordements religieux et de ce qu'implique la religion dans une société ouvertement croyante comme aux États-Unis. Mais cette histoire est également celle de plusieurs personnages entretenant divers rapports à la religion. Les deux personnages principaux dont nous suivons le développement sont Chris, le clone de Jésus, éduqué à la religion chrétienne mais ne s'y identifiant pas avant de la renier entièrement, et Thomas McKael, le garde du corps de Chris, ancien terroriste de l'Irish Republican Army (IRA) – l'Armée Républicaine Irlandaise – et fervent catholique qui croit que Chris peut racheter son âme. Ces éléments nous font prendre conscience que *Punk Rock Jesus* est un *comic book* qui s'intéresse aux diversités de croyances, pour essayer de mieux comprendre la signification de la religion en fonction des individus et de nous méfier du fanatisme qui peut être engendré par l'endoctrinement.

Tout comme Jim Starlin, Sean Murphy explique la genèse de son œuvre dans une lettre non datée, commençant par une phrase intrigante : « j'ai arrêté de prier en 2003 », soit neuf ans avant la publication de *Punk Rock Jesus*. Pourtant, l'auteur déclare qu'il travaillait déjà au scénario de son *comic book* à cette époque : « le script sur lequel je travaillais alors – *Punk Rock Jesus* – me donnait du fil à retordre. L'un des personnages principaux était un fervent catholique (tout comme moi). Il faisait également partie de l'IRA, alors je m'étais mis à faire beaucoup de recherches sur l'histoire de "la Cause". L'essentiel de cette doctrine n'avait aucun sens pour moi. Pourtant, alors que je commençais à m'interroger sur les motivations à l'origine des convictions de mon personnage, j'en venais progressivement à me poser des questions sur ma propre croyance. Je ne savais plus quoi penser, alors je décidai de mettre de côté pour un temps *Punk Rock Jesus* et ma foi »⁸⁶. L'auteur explique donc qu'il était croyant à ce moment de sa vie, souhaitant raconter une histoire sur la croyance mais sans vraiment parvenir à se détacher de sa foi, ce qui l'empêchait de s'identifier à d'autres façons de penser.

⁸⁵ Synopsis de *Punk Rock Jesus* in Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label.

⁸⁶ Postface de Sean MURPHY in Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label.

Sean Murphy ajoute qu'en 2003 il voyageait en Californie avec un ami athée et qu'il a « été rapidement convaincu par ses croyances – basées sur la science plutôt que sur le dogme ». Il a alors décidé d'essayer de se comporter en athée pendant un mois pour voir si cette manière de penser lui convenait. Lors d'une session de surf avec son ami, Sean Murphy est pris dans le courant, aspiré sous la surface de l'eau, et maintenu immergé par des vagues successives. Il déclare alors : « paniqué, je me mis à faire ce que j'avais fait pendant trente-trois ans, à chaque fois que je me trouvais en difficulté : j'ai prié »⁸⁷. Puis, réalisant qu'il ne devait pas prier pendant un mois, il s'est arrêté, a réfléchi, et constaté que le *leash* de sa planche de surf, c'est-à-dire l'accessoire reliant le bracelet de cheville à la planche, était toujours accroché. Il l'a alors suivi pour retrouver sa planche à la surface et respirer. Sean Murphy déclare alors que depuis qu'il a compris qu'agir par lui-même est plus salvateur qu'attendre un miracle en priant, il ne croit plus en Dieu : « je pense [...] que nous sommes, chacun, les seuls maîtres de notre destin ». Cette expérience lui a ensuite permis de trouver ce qui devait être modifié dans son script : « j'ai transformé le clone de Jésus en athée. Mon script commençait à prendre corps, tout comme mes convictions »⁸⁸. Le fait que Sean Murphy ait décidé d'arrêter de prier à l'âge de 33 ans est hautement symbolique, car c'est l'âge de mort de Jésus Christ selon la Bible. Le changement survenu dans la vie de l'auteur symbolise donc le passage à un nouveau mode de pensée, une nouvelle vie.

Il nous reste à présenter les deux *comics* français de ce corpus. Il s'agit de *Mutafukaz* et *Put a Madre*. Bien que ces deux productions soient françaises, nous avons choisi de les sélectionner en tant que *comics* pour plusieurs raisons. Alors que le terme « *comic book* » pourrait être la traduction du terme « bande dessinée », le *comic book*, comme le manga ou la bande dessinée franco-belge, possède certaines caractéristiques uniques. Contrairement à la bande dessinée franco-belge adepte des planches en gaufrier, le *comic book* propose des mises en pages plus dynamiques, par l'élargissement des cases, la représentation d'un personnage directement sur la page et débordant sur d'autres cases, une composition en diagonale qui induit le sens de lecture mais également le déroulé d'une action, etc. De plus, *Put a Madre* étant publié entre juillet et août 2017 en six fascicules de 32 pages, son contexte d'édition est similaire à celui des *comic books* aux États-Unis. De même, tous les ouvrages en lien avec l'univers *Mutafukaz* abordent un sceau indiquant : « Disapproved by the Comics Code Authority », rendant un hommage détourné à l'histoire des *comic books* tout en reprenant ses codes. Il est également intéressant de préciser que l'action des deux récits se déroule aux

⁸⁷ Idem.

⁸⁸ Idem.

États-Unis. Bien que plusieurs lieux où se déroule l'action sont fictifs, l'influence des codes de la société et de la culture américaine est omniprésente dans les deux œuvres. En ce sens, et parce que les œuvres sélectionnées reprennent des codes graphiques propres aux *comics*, ou rendent hommage au style graphique de célèbres auteurs de *comics*, *Mutafukaz* et *Put a Madre* peuvent être désignés comme des *comic books*.

Mutafukaz, scénarisé et dessiné par Guillaume Renard, alias Run, est une série de cinq *comic books* publiée entre 2006 et 2015. L'intégralité de la série a été réunie en un seul tome en 2018. Si l'intégrale est le volume sur lequel nous avons choisi de travailler, nous nous intéresserons également aux couvertures des tomes individuels, car certaines sont chargées d'iconographie religieuse. L'histoire de *Mutafukaz* est difficile à résumer, car aucun tome ne possède de synopsis, si ce n'est une citation extraite de l'œuvre. L'auteur lui-même définit vaguement son histoire : « *Mutafukaz*, c'est deux ados un peu *losers*, confrontés à une situation qui les dépasse »⁸⁹. Ces deux adolescents sont Angelino, un personnage noir à la tête ronde, chauve et dépourvue de nez, et Vinz, un squelette à la tête enflammée sans mâchoire inférieure⁹⁰. Le prénom Angelino, qui peut signifier « petit ange », est une référence plus que directe à la religion chrétienne. Au-delà de ces deux personnages principaux « viennent se greffer des anecdotes et des personnages secondaires. [...] *Mutafukaz*, c'est un peu ce genre d'histoire, avec une trame un peu ringarde et parano, où le pouvoir a été infiltré par des extraterrestres à forme humaine, et une société secrète d'initiés, qui forment un contre-pouvoir quand il faut défendre l'humanité en péril : les luchadores de la *Lucha Ultima* »⁹¹. Bien que la religion ne soit pas le thème principal de *Mutafukaz*, elle est abordée et analysée de manière parodique, tant iconographiquement que symboliquement. À ce sujet, Run déclare : « je suis athée, ou plutôt agnostique. Le rapport à la religion est quelque chose qui me hante depuis toujours, que je distille au compte-gouttes dans *Mutafukaz* car je n'ai pas envie d'arriver avec de gros sabots, avec un message sur le bien et le mal »⁹². La religion semble donc être un sujet qui l'intéresse davantage culturellement que par conviction. Ce fait peut notamment expliquer l'angle parodique adopté pour traiter ce thème. Les luchadores de la *Lucha Ultima* mentionnés par Run sont justement les personnages qui introduisent la parodie de la religion chrétienne. Mais l'œuvre reste malgré tout chargée en iconographie religieuse, même lorsque ces personnages ne font pas partie de l'action. Plusieurs luchadores ont un nom à consonance

⁸⁹ Propos de RUN recueillis par Jérôme BRIOT, « *Mutafukaz*, l'interview », *BD Gest'*, 20/02/2010, *Mutafukaz*, l'interview (bdgest.com), consulté le 11/10/2021.

⁹⁰ Cf. annexe 7.

⁹¹ Propos de RUN recueillis par Jérôme BRIOT, op. cit.

⁹² Idem.

biblique. Il y a notamment Espirito – « esprit » – dont le motif sur le masque évoque la croix de malte, un symbole chrétien⁹³, Jessy Christ, parodie de Jésus, ou encore Diablo – le diable –, arborant un masque à cornes⁹⁴.

Cette analyse est approfondie dans *Putá Madre*, publié en 2017, scénarisé par Run et dessiné par Romain Maufront, alias Neyef. *Putá Madre* est un *spin-off* – une série dérivée – de *Mutafukaz*, c'est-à-dire que l'action se situe dans l'univers de *Mutafukaz*, mais cette œuvre se déroule antérieurement aux événements de la série mère. *Putá Madre* raconte la vie de Diablo, de son enfance jusqu'à ce qu'il rejoigne la Lucha Ultima. Son parcours est intimement lié au personnage biblique de Caïn, le premier meurtrier de l'histoire de l'humanité selon l'Ancien Testament. La résonance du récit avec la Bible est tantôt explicite, tantôt implicite tout au long des chapitres. L'histoire mène le personnage à la Lucha Ultima et sa religion parodiant la chrétienté. Qui plus est, ce récit nous révèle le vrai prénom de Diablo, qui est en réalité Jesus. Son prénom entre en totale dichotomie avec son parcours personnel ainsi que son identité et son costume de luchador. Cette ironie est un moyen d'apporter une critique de la religion chrétienne en confondant les frontières entre bien et mal, prouvant qu'aucun destin n'est prédéfini. *Putá Madre* permet donc d'approfondir l'analyse d'un thème secondaire de *Mutafukaz* : la place de la religion dans la société. Par ailleurs, nous pouvons constater que *Mutafukaz* et *Putá Madre* sont des titres provocateurs et irrévérencieux. « Mutafukaz » joue sur la sonorité de l'abréviation de l'expression anglophone « mother fucker », qui correspond à l'injure française « nique ta mère », tandis que « puta madre » est un juron hispanophone assez transparent. Cependant, en fonction des circonstances d'utilisation, ces termes peuvent désigner une forme d'admiration pour une situation jugée impressionnante. Les deux titres ne sont donc pas nécessairement une insulte envers la figure de la mère, bien que le premier chapitre de *Putá Madre* s'ouvre sur ces mots : « chez nous, quand t'utilises le mot "madre" dans une expression, c'est que ça craint à mort... Pour dire "wow, c'est quoi cette merde ?", tu dis "¡ Que madres !" alors que "¡ Que padre !", ça veut dire que "c'est putain de cool"... Me demandez pas pourquoi, c'est comme ça »⁹⁵. Le langage cru employé par le narrateur interne, qui n'est autre que Diablo, laisse alors supposer l'intention des titres de ces œuvres : évoquer le langage populaire et familier des américains et des latino-américains défavorisés, qui sont justement les protagonistes respectifs de ces récits.

⁹³ Cf. annexe 8.

⁹⁴ Cf. annexe 9.

⁹⁵ RUN, NEYEF, *Putá Madre*, Roubaix, Ankama éditions, 2017, coll. Label 619, p. 3.

La présentation de l'histoire éditoriale des œuvres de notre corpus nous a permis de présenter les personnages, les synopsis, les thématiques de chaque *comic book*, et parfois le rapport des auteurs à la religion. Elle nous a également permis d'introduire la dimension messianique des personnages de chaque œuvre et du message qu'ils tendent à délivrer à travers leurs histoires. Ainsi, nous possédons toutes les clés de compréhension nécessaires à l'étude de ces récits et de ces personnages, à commencer par l'analyse des dessins reproduisant l'iconographie religieuse.

2/ La reproduction de l'iconographie religieuse

En ce qui concerne les études menées à propos des *comic books*, les chercheurs Gianni Haver et Michaël Mayer déplorent le fait que « l'image à proprement parler est fréquemment oubliée au profit des thématiques et des récits qui sont offerts aux lecteurs »⁹⁶. Ils rappellent ainsi un élément essentiel : l'image est l'essence même du *comic book*. C'est ce que confirme Philippe Delisle en disant de la bande dessinée que « c'est une littérature séquentielle, qui envisage les images dans leur succession instantanée, et qui mêle parfois de manière inextricable texte et dessin »⁹⁷. C'est pourquoi notre travail s'attache à présenter une analyse iconographique, qui est aussi importante que l'étude du texte dans la représentation de la religion, surtout en ce qui concerne un thème si chargé en iconographie et en proie à l'iconoclasme. La religion, elle aussi, utilise le plus souvent des images afin de transmettre son message le plus simplement possible au plus grand nombre. En ce qui concerne notre sujet d'étude, c'est le rapport entre l'iconographie religieuse et les personnages qui nous intéresse, le contexte dans lequel le personnage se lie à cette imagerie qui le transforme en héros messianique.

La religion au quotidien

Malgré la révision du Comics Code en 1971, l'auto-censure régulée par cet organisme est toujours de mise, notamment en ce qui concerne la représentation de la religion. Dès 1972, Marvel comics décide de lancer la première série du personnage d'Adam Warlock, qui apparaît alors comme « une sorte de Jésus Christ super-héroïque »⁹⁸. En effet, la série *Warlock* se présente comme une réécriture de la Bible, et plus particulièrement de la vie de Jésus⁹⁹. Toutefois, cette innovation dans le monde des *comics* s'effectue timidement. L'action du récit se situe sur une planète nommée Contre-Terre, un reflet à peine déformé de notre monde, où la religion chrétienne fait partie intégrante de la vie quotidienne. Pour que la dimension messianique du personnage puisse pleinement s'exprimer, il faudrait que son récit expose des images religieuses au sein de la société. C'est l'idée que développent les chercheurs Gianni

⁹⁶ Gianni HAVER, Michaël MEYER, « Vol d'images, images en vol. L'intermédialité et l'imitation au secours des superhéros », *Sociétés*, 2007/1 (n° 95), p. 89-96.

⁹⁷ Philippe DELISLE (dir.), *Bandes dessinées et religions, des cases et des dieux*, Paris, Karthala, 2016, coll. Esprit BD, p. 10.

⁹⁸ Christian GRASSE in *Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

⁹⁹ Roy THOMAS, Mike FRIEDRICH, Gil KANE, John BUSCEMA, *Marvel premiere 1 – 2 ; Warlock (vol.1) 1 à 2 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

Haver et Michaël Mayer en affirmant que « le super-héros se doit [...] d'être rattrapé et plongé dans une réalité banale et ordinaire afin que son extraordinaire soit sans cesse réaffirmée. D'où des rappels à l'actualité qui parsèment fréquemment les aventures ou les origines des super-héros, comme pour nous rappeler que c'est dans notre ordinaire que s'expriment le mieux les valeurs promues par ces personnages : courage, justice, liberté »¹⁰⁰. De même, pour crédibiliser encore plus le statut de modèle que prône le personnage, et que le lecteur puisse identifier le monde dans lequel le protagoniste évolue à sa réalité, « le super-héros évolue dans une contemporanéité avec son lecteur »¹⁰¹. Or, si le personnage d'Adam Warlock et ses actions évoquent l'iconographie religieuse, rien ne la représente dans les décors. La seule occurrence iconographique de la religion chrétienne se manifeste lorsque l'histoire de la Contre-Terre est narrée, puisque nous pouvons apercevoir Jésus crucifié. Cependant, la croix sur laquelle il est cloué n'est pas la croix latine, mais une construction en forme de « T ».



Extrait de *Marvel premiere 1 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

Dessin de Gil KANE, © Marvel comics.

Cette représentation paraît infidèle. Pourtant, si les Évangiles décrivent la mise à mort de Jésus sur une croix, elles n'indiquent pas la forme de cette dernière. Ainsi, la croix en « T » est une interprétation possible des écrits, bien qu'elle ne soit pas la représentation canonique de l'Église. Plusieurs tableaux dépeignent d'ailleurs la croix en « T », comme *La crucifixion* de Hans Pleydenwurff¹⁰². Pourtant, même dans ce tableau, la croix semble latinisée par la présence du *titulus* – l'inscription apposée au sommet de la croix indiquant le motif de la condamnation – au-dessus du *patibulum*, c'est-à-dire l'axe horizontal de la croix. La croix latine

¹⁰⁰ Gianni HAVER, Michaël MEYER, op. cit.

¹⁰¹ Idem.

¹⁰² Cf. annexe 10.

que nous considérons aujourd'hui comme classique pourrait donc découler d'une stylisation du *titulus*. La croix en « T » est peut-être une référence à la diversité des représentations de la croix, une interprétation personnelle des écrits de la part des auteurs, ou encore une sorte de protection vis-à-vis du Comics Code Authority. Même si rien n'est iconoclaste dans ce dessin, le fait de représenter Jésus dans une production se déroulant sur une autre planète induit l'idée que l'Homme n'est pas au centre de l'univers, et surtout que le Christ n'est pas un être unique. Dès lors, Adam Warlock peut prétendre au statut de Messie, au même titre que Jésus. De plus, nous pouvons constater plusieurs autres éléments iconographiques implicites, dont la présence rappelle la Bible, mais qui n'osent pas reproduire à l'identique l'iconographie religieuse.

Conformément aux Évangiles, le Jésus représenté dans *Marvel premiere 1* est crucifié en même temps que les larrons. Les larrons sont des brigands qui, dans la Bible, sont crucifiés autour de la croix du Christ. Ici, nous pouvons voir deux crucifiés en arrière-plan, un pleinement visible, et l'autre dont nous n'apercevons que le *patibulum* et les bras derrière la croix du Christ. Ces condamnés n'entourent donc pas Jésus dans l'univers Marvel. Cette différence peut s'expliquer par la volonté des auteurs de mettre en avant la figure du Christ en la positionnant au premier plan de l'image, tout en conservant les éléments bibliques de la crucifixion. Un autre de ces éléments est la plaie que Jésus arbore sur le flanc, absente du dessin, alors même qu'une lance est visible au premier plan. Le personnage qui la brandit n'est pas identifiable en tant que soldat romain car il est encapuchonné. Une fois encore, les éléments permettant d'identifier clairement le Nouveau Testament sont présents dans l'image, mais ne sont pas représentés de la même manière que dans l'iconographie chrétienne traditionnelle. Enfin, en arrière-plan, quatre visages apparaissent dans le ciel. Ils représentent certainement les accusateurs à l'origine de la crucifixion de Jésus. Tous sont dessinés chauves, du khôl¹⁰³ autour des yeux, pour mettre en évidence leur méchanceté et une certaine vision de la décadence humaine qui souhaite s'uniformiser et étouffer les idées nouvelles comme celles qu'a porté Jésus en son temps. Tous ces détails rappellent donc indubitablement la crucifixion de Jésus. Mais la légère différence entre l'iconographie religieuse et celle du *comic book* réside dans le fait que, dans l'histoire de Warlock, cette crucifixion précise se déroule sur la Contre-Terre, où la moindre différence avec l'histoire de notre société est justifiée par le fait qu'il s'agit d'un autre monde.

¹⁰³ Poudre minérale composée de sulfure de plomb utilisée dans l'Égypte antique pour maquiller ou soigner les yeux.

La représentation de la religion dans la société de l'univers super-héroïque Marvel s'affirme plus tard, notamment en 1986 dans le récit *Daredevil, Renaissance*¹⁰⁴. Dans cette histoire, le Caïd, ennemi juré de Daredevil, découvre l'identité secrète du super-héros et fait de sa vie un enfer. Ayant tout perdu, le protagoniste se retrouve sans rien, blessé, voire mourant. Si jusque-là, à la fois dans le récit comme dans l'histoire éditoriale du personnage de Daredevil, rien ne montrait la religion chrétienne, un tournant s'opère lorsque Matt Murdock, mourant et inconscient, est recueilli par une religieuse. Le premier élément iconique nous présentant la religieuse est également la première irruption de la religion dans le *comics*, à savoir une croix dorée en pendentif.



Extrait de *Daredevil, Renaissance* #3, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have. Dessin de David MAZZUCHELLI, © Marvel comics.

Cette croix est ici symbolique, car si elle est inhérente au personnage de la religieuse en tant que caractéristique vestimentaire, elle symbolise également l'espoir que représentent à la fois la religieuse et la religion pour le personnage de Matt Murdock, alors au plus bas. De fait, sa convalescence au sein d'une église est logiquement assortie d'une décoration sobre mais chargée de symbole : une statuette dorée du Christ en croix fixée au-dessus de son lit. Bien que Matt Murdock soit un super-héros, le fait que ses pouvoirs soient des sens décuplés pour

¹⁰⁴ Frank MILLER, David MAZZUCHELLI, *Daredevil, Renaissance*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have.

compenser sa cécité en font un personnage plus humain. Qui plus est, il évolue dans un espace urbain, le quartier de *Hell's Kitchen* à New York, et est donc plus à même d'être confronté à la réalité populaire. Une part de cette réalité finit par le toucher lorsqu'il en ressent le besoin : la religion. La représentation iconographique de pendentifs ou de statuettes représentant la croix ou le Christ finissent donc d'établir l'univers de Daredevil comme réaliste en inscrivant le personnage dans la réalité du quotidien du lecteur. De même, le fait que ces objets soient les seuls représentés pour mettre en avant la religion montre une volonté de respecter l'idéal de pauvreté chrétienne, ce qui sert également le récit, car c'est en passant par un état de pauvreté extrême que Matt Murdock peut espérer s'élever de nouveau contre le mal qui l'a vaincu.

Du côté de DC comics, l'auteur Jim Starlin écrit une histoire où le super-héros Batman est confronté à un diacre malveillant. Publié en 1988, soit deux ans après *Daredevil, Renaissance*, le récit *Batman, Le culte*¹⁰⁵, ne met pourtant pas en avant d'iconographie religieuse dans la société de Gotham City, lieu où se déroule l'action. Même le repaire du diacre ne présente qu'un objet religieux qui n'est visible qu'une seule fois dans le récit : une croix accrochée au mur. Ce choix réside sûrement dans le fait que la population et le quotidien des habitants de Gotham City sont peu représentés dans le récit, au profit des personnages principaux et leurs organisations respectives. L'histoire se concentre alors davantage sur le symbole métaphorique de l'iconographie religieuse dans la société, comme nous le verrons par la suite. De nouveau du côté de Daredevil, la représentation de l'iconographie religieuse dans le quotidien ne s'arrête pas aux objets, mais s'étend également aux bâtiments. Nous avons mentionné le fait que dans *Daredevil, Renaissance*, le personnage de Matt Murdock est en convalescence dans une église. Cette église est évidemment représentée pour accentuer l'importance de la religion dans le tournant de la vie du super-héros. Nous pouvons observer sur le dessin ci-contre que l'église est clairement mise en avant. Elle attire davantage le regard que les autres constructions car elle est située au centre de la case, et car ses couleurs chaudes, contrastant avec le gris ou les couleurs ternes des bâtiments délabrés qui l'entourent, donnant une aura dorée au lieu de culte. De plus, la croix située au sommet de l'église dépasse le cadre de la case auquel est pourtant circonscrit le reste du dessin. Ce détail est hautement symbolique, puisqu'il induit l'élévation spirituelle émanant du bâtiment, tout comme la source de force et d'espoir supérieur que représente désormais la religion pour le personnage de Daredevil, puisqu'elle dépasse son imagination.

¹⁰⁵ Jim STARLIN, Bernie WRIGHTSON, *Batman, Le culte*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe.



Extrait de *Daredevil, Renaissance #3*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have. Dessin de David MAZZUCHELLI, © Marvel comics.

Les *comics* que nous avons présentés jusqu'à présent sont des récits de genre super-héroïque, une institution du *comic book* américain. Toutefois, les autres œuvres de notre corpus n'appartiennent pas à ce genre. De plus, leur date de publication indique qu'ils ne sont plus inquiétés par la censure du CCA. C'est le cas de *Punk Rock Jesus*¹⁰⁶, de Sean Gordon Murphy, publié en 2012. Ce *comic book* appartient à la collection Vertigo, label de la maison d'édition DC comics, dont « la trajectoire éditoriale [...] montre clairement combien l'iconoclasme et la subversion ont peu à peu été acceptés jusqu'à devenir une véritable marque de fabrique [...]. Cet iconoclasme [...] se manifeste à la fois par un refus de l'ordre moral établi et par une mise en question de la tradition judéo-chrétienne »¹⁰⁷. *Punk Rock Jesus* s'inscrit parfaitement dans cette ligne éditoriale, car le *comic* propose une analyse des débordements de la religion dans notre société contemporaine. Mais contrairement à des œuvres comme *Preacher*¹⁰⁸ qui se distingue par « des attaques directes [...] à l'égard de la religion chrétienne »¹⁰⁹, *Punk Rock Jesus* montre les travers de la société qui peuvent détourner le message religieux, nuancant donc l'image de la chrétienté. Pour que ce message puisse pleinement s'exprimer, il semble logique que Sean Murphy présente alors une iconographie religieuse dans la société de son récit. Il est alors cohérent de voir la croix tout au long de l'histoire, que ce soit sous forme de statuette, de construction érigée en monument, ou de logo d'une entreprise. Le réalisme du récit est également renforcé par des références iconographiques à l'histoire de la chrétienté. Par exemple, lors d'une course poursuite entre

¹⁰⁶ Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label.

¹⁰⁷ Isabelle GUILLAUME, « Religion et iconoclasme dans les *comics* de la collection "Vertigo" » in Philippe DELISLE (dir.), *Bandes dessinées et religions, des cases et des dieux*, Paris, Karthala, 2016, coll. Esprit BD, p. 209.

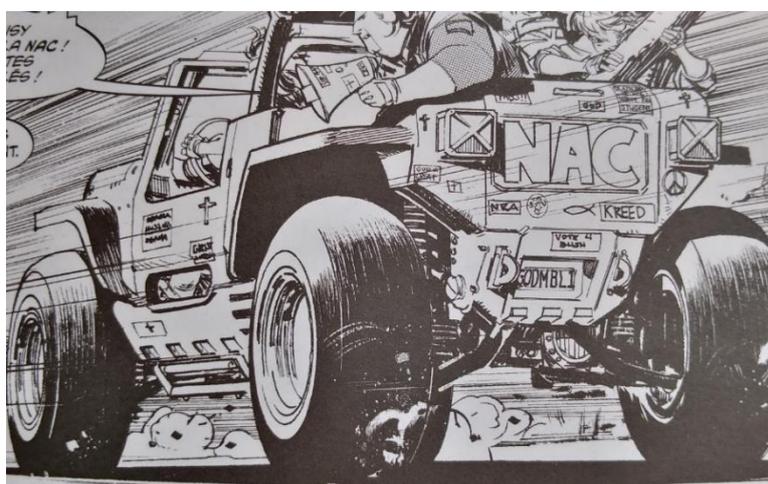
¹⁰⁸ Garth ENNIS, Steve DILLON, *Preacher*, Paris, Urban comics, 2015, coll. Vertigo essentials.

¹⁰⁹ Isabelle GUILLAUME, op. cit., p. 210.

les protagonistes de l'œuvre et l'organisation nommée Nouvelle Amérique Chrétienne (NAC), nous pouvons voir le véhicule de la NAC recouvert d'autocollants à textes et iconiques, parmi lesquels la croix, mais également le *ichtus*, représentant un poisson, symbole chrétien antique.

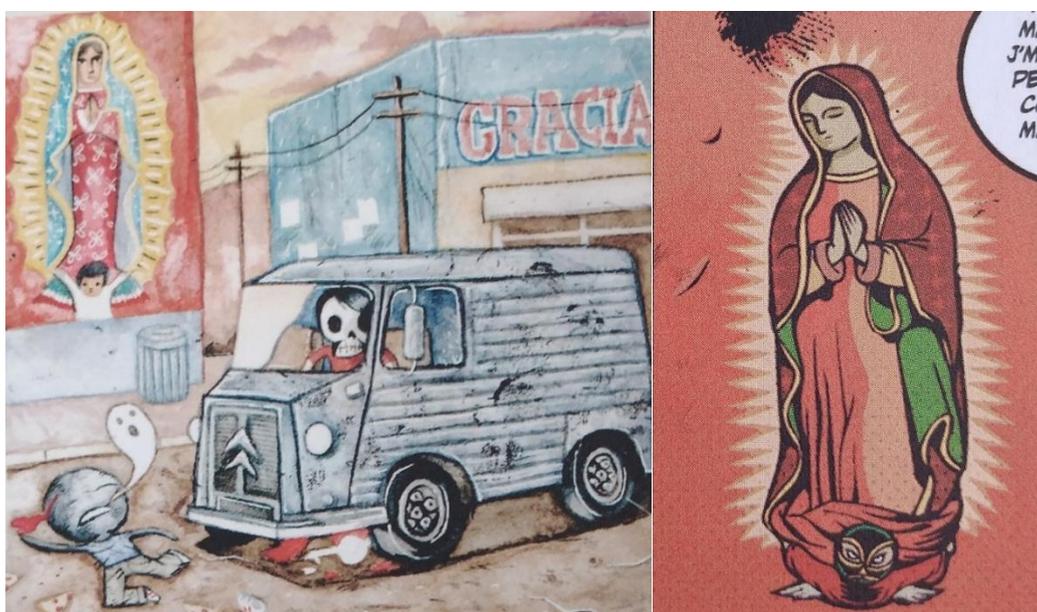


Extraits de *Punk Rock Jesus #1*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label. Dessins de Sean Gordon MURPHY, © DC comics.



Extrait de *Punk Rock Jesus #5*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label. Dessin de Sean Gordon MURPHY, © DC comics.

Ces symboles iconographiques représentent ainsi la place importante de la religion chrétienne dans la société américaine, car l'utilisation de symboles antiques montre un attachement à la religion dépassant l'histoire du pays, ou même la découverte du continent américain par les européens. C'est notamment cet aspect culturel des États-Unis qui est mis en avant dans *Mutafukaz*¹¹⁰ et *Put a Madre*¹¹¹. Cependant, malgré une représentation parodique de la religion, ces deux œuvres reproduisent une iconographie religieuse chrétienne présente dans la société américaine. La ville fictive de Dark Meat City, lieu où se déroule l'action de *Mutafukaz*, est parsemée de graffitis et d'autocollants présentant des figures religieuses féminines.



Extraits du chapitre 1 de *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619.

Dessins de RUN, © Ankama.

La première que nous apercevons est nommée Vierge de Guadalupe. Elle est présentée comme une figure rassurante pour Angelino, le protagoniste de l'œuvre, et lui apparaît parfois en rêve, comme une figure maternelle veillant sur lui. De même, son lieu de vie aborde un portrait religieux, celui de Santa Teresa. Étant le seul bâtiment arborant une telle iconographie dans son quartier, la figure de la religieuse semble de nouveau apparaître comme un phare dans la nuit pour Angelino.

¹¹⁰ RUN, *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619.

¹¹¹ RUN, NEYEF, *Put a Madre*, Roubaix, Ankama éditions, 2017, coll. Label 619.

Les noms que nous avons cités jusqu'à présent sont à consonance hispanique. Le fait est que le quartier d'Angelino est peuplé par des latino-américains. Historiquement, l'Amérique du Sud est majoritairement chrétienne et très croyante. Le fait que des figures religieuses soient représentées dans les quartiers habités par des civils originaires des pays d'Amérique du Sud ne fait donc qu'inscrire l'œuvre dans la réalité de notre société contemporaine. Qui plus est, les habitants du quartier d'Angelino sont majoritairement des gangsters. Les divers quartiers régis par des gangsters latino-américains évoquent malgré eux – puisqu'il n'en est nullement question dans l'œuvre – les narcotrafiquants. Cet écho ne s'appuie pas sur des stéréotypes, mais bien sur des études sociologiques. Les chercheurs Luis Carlos Castro Ramirez et Katerina Kerestetzi expliquent qu'en Colombie, « les narcotrafiquants et d'autres délinquants ont développé des formes de dévotion inspirées d'un catholicisme typiquement latino-américain, spectaculaire, fondé sur l'adoration de vierges spécifiques et sur des apparitions miraculeuses »¹¹². La figure récurrente de la Vierge dans *Mutafukaz* s'inspire certainement de cette pratique, car ce n'est pas le mode de vie des latino-américains qui est représenté dans l'œuvre, mais bien celui de gangsters issus de minorités Sud-Américaines. Cette idée est renforcée par la figure forte qu'est la Vierge de Guadalupe, car en Colombie, une forme de « religiosité fétichiste – offrandes aux saints, amulettes, oraisons – » s'organise autour de la figure de la Vierge « que certains surnomment la "sainte patronne des mafieux et des assassins" ou la Mafiosita »¹¹³. À l'instar des narcotrafiquants qui entretiennent et financent en grande partie les lieux de culte de ces figures religieuses, les gangsters de Dark Meat City perpétuent leur propre ferveur religieuse. En effet, la quasi-totalité de ces personnages sont tatoués, et une partie d'entre eux arborent fièrement des tatouages à l'iconographie chrétienne.

D'autres représentations d'objets religieux sont visibles, comme la Bible notamment, confortant l'inscription de *Mutafukaz* dans une partie du réel, car reprenant des éléments de culte de notre société, auxquels s'ajoutent bien d'autres objets de notre société contemporaine : voitures, revolvers, télévision, etc. La représentation iconographique de la religion chrétienne traditionnelle est approfondie dans *Putu Madre*, car nous pouvons apercevoir à plusieurs moments des croix, en tant qu'objets décoratifs, mais aussi faisant office de tombe, ce qui renforce le symbole de la place importante de la religion chrétienne que partagent à la fois les américains blancs et les latino-américains. Qui plus est, dans *Putu*

¹¹² Luis CARLOS CASTRO RAMIREZ, Katerina KERESTETZI, « Des dieux complices des narcos ? Religions afro-cubaines et activités illicites en Colombie », Terrain, 2021/3, n°74, §6.

¹¹³ Idem.

Madre, nous pouvons apercevoir une église, se présentant, comme avec Daredevil, comme un phare dans la nuit, une promesse d'accueil et de réconfort spirituel, repérable entre tous les bâtiments par les couleurs chaudes de la lumière qui en émane, contrastant avec l'obscurité de la nuit et la saleté de la rue.



Extrait de *Put a Madre #6*, Roubaix, Ankama éditions, 2017, coll. Label 619. Dessin de NEYEF,
© Ankama.

Chacune des œuvres de notre corpus présente donc des éléments iconographiques de la religion chrétienne qui évoquent notre société, et plus précisément la société américaine. Cette inscription dans notre quotidien rend les personnages-héros à la fois plus proche des lecteurs, et également de la religion chrétienne, car ils sont inextricablement liés à ces apparitions iconographiques, ce qui leur confère une dimension messianique. Mais les objets et les lieux de culte ne sont pas les seuls éléments du quotidien à être représentés dans les *comics* et auxquels les personnages-héros sont liés.

Les figures religieuses

Si les objets et les lieux de culte sont représentés dans les *comics* pour dépeindre la réalité, il paraît naturel que des figures propres à la religion chrétienne, comme les prêtres ou les bonnes sœurs, soient également mises en image. Cependant, la différence entre la représentation d'objets ou de lieux et des personnages réside dans la fidélité de la représentation. Si une croix ou une église peuvent être illustrées telles quelles, un personnage, quel qu'il soit, trahit le caractère fictif du récit d'un *comic book*, car il ne reprend pas

nécessairement les traits d'un être humain existant ou ayant existé. Mais cette fictivité plastique sert les relations entre le héros messianique, lui aussi fictif, et ces figures religieuses, qui peuvent se révéler parfois mentor, parfois disciples, ou parfois ennemis.

La représentation de certaines figures religieuses peut parfois être délicate à traiter, notamment dans une société ouvertement croyante, et soumise à un système de censure. Nous avons évoqué la réticence de Marvel comics à présenter une iconographie religieuse trop explicite en 1972 dans la série *Warlock*. La représentation des figures religieuses ne fait pas exception, car le seul personnage identifiable comme « croyant » est le Prophète. La première apparition du Prophète se fait de manière très théâtrale et stéréotypée : un homme vêtu d'une tunique blanche, effectuant de grands gestes avec des bras, s'élevant au milieu de la foule pour être mieux vu et entendu, prophétisant une catastrophe prête à s'abattre sur l'humanité pécheresse.



Extrait de *Warlock #1 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic. Dessin de Gil KANE, © Marvel comics.

Pourtant, ces stéréotypes sont contrebalancés par le décor dans lequel évolue le Prophète. En effet, l'action se situe sur la Contre-Terre, qui n'est autre qu'une copie de la Terre, tant dans son histoire que dans ses mœurs. Ainsi, l'évolution technologique et sociale de la Contre-Terre est la même que la Terre au XX^e siècle. Le Prophète s'exprime donc dans la rue d'une

métropole, à l'arrière d'un *pick-up* qui lui sert d'estrade, entouré d'une foule vêtue comme les contemporains des années 1970. Le Prophète, par sa tenue vestimentaire et les sujets qu'il aborde, contraste d'autant plus avec la foule et l'époque car il apparaît comme venant d'un passé lointain. Pour autant, le Prophète est bien un habitant de son époque, car lorsque nous le voyons entièrement, nous remarquons que sa tunique s'arrête juste en-dessous du bassin et qu'il porte des pantalons marron, signe de modernité vestimentaire. Le Prophète n'est donc qu'un civil lambda qui a décidé d'exprimer publiquement ses peurs fondées sur une croyance religieuse, ou du moins spirituelle, en jouant de la représentation iconographique classique du prophète. Cette représentation est d'ailleurs accentuée par le dessin qui le présente comme capable de capter l'attention de la foule par ses simples paroles, et comme un personnage ambigu. Le Prophète s'élève donc comme une menace potentielle pour le héros messianique.



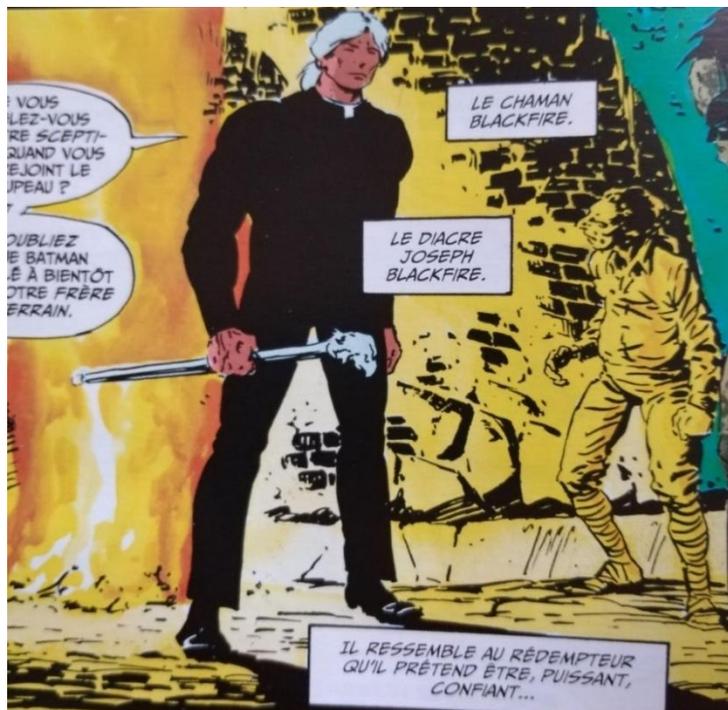
Extrait de *Daredevil, Sous l'aile du diable* #4, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have. Dessin de Joe QUESADA, © Marvel comics.

Avec la liberté prise quant à la représentation iconographique de la religion par Marvel en 1986 lors de la publication du récit *Daredevil, Renaissance*, il semble désormais possible de présenter des figures religieuses modernes. Cependant, bien que le récit se concentre sur la chute, puis la reconstruction de Daredevil grâce à la foi, et que l'on pourrait penser que plusieurs figures d'autorité religieuse comme des prêtres puissent l'y aider, une seule figure religieuse est présente dans l'œuvre : Maggie, la religieuse. Vestimentairement, Maggie se présente comme une religieuse banale : une longue robe noire, un grand col blanc et une coiffe noire dont l'extrémité qui recouvre la tête est blanche. De plus, elle arbore une croix dorée en pendentif, exprimant sa ferveur religieuse. Iconographiquement, c'est dans ses attitudes et ses expressions faciales que Maggie devient le stéréotype de la religieuse bienveillante par nature : elle est souriante et son visage est souvent apaisé. Dans *Daredevil, Renaissance*, elle est montrée agenouillée, priant pour la vie de Matt Murdock, situant

définitivement le personnage dans son rôle de religieuse. Dans le récit *Daredevil, Sous l'aile du diable*, Maggie apparaît de nouveau, recueillant une fois de plus Daredevil pour le soigner. Cette tâche récurrente dans son apparition ne fait que rendre le personnage plus réaliste, puisque le quotidien des sœurs est de prendre soin des nécessiteux. Toutefois, Maggie voit son rôle évoluer rien qu'à travers son iconographie. Si dans *Renaissance*, elle se veut une figure maternelle en prenant soin de Matt Murdock, dans *Sous l'aile du diable*, elle devient une sainte. En effet, plusieurs de ses apparitions sont sources de lumière. Alors même qu'elle est située dans une pièce plongée dans la pénombre et que la lumière extérieure est trop faible pour l'éclairer, elle est auréolée de lumière. Cette lumière est métaphoriquement divine, symbole de la foi inébranlable du personnage et de la source d'inspiration qu'elle représente pour Matt Murdock pour la deuxième fois de son histoire. Cette représentation iconographique particulière nous permet de nous intéresser au médium qu'est le *comic book*. La lumière émanant du personnage, ou de derrière elle, est irréaliste. Pourtant, le dessin permet bel et bien de rendre visible une idée métaphorique et de donner une aura sainte à une figure religieuse bienveillante. Mais cette représentation iconographique ne peut s'appliquer qu'aux figures bénéfiques.

Comme pour le Prophète de la série *Warlock* qui s'avère être l'Homme-Bête déguisé, la représentation iconique de figures religieuses dans les *comics* nous invite à nous questionner sur ce que nous voyons, et à ne pas nous fier aux apparences. C'est le propos tenu par Jim Starlin dans *Batman, Le culte*, puisque le vilain de ce récit n'est autre que le diacre Joseph Blackfire. Le diacre apparaît comme un homme d'Église, vêtu de noir et portant un col romain, symbole de pureté et d'humilité. Or, ce personnage semble être davantage un manipulateur qu'un véritable homme d'Église. Sa première apparition est par ailleurs chargée d'ambiguïté. Il se tient devant une colonne de flammes, dans l'obscurité des égouts, entouré de sans-abris et face à un Batman mutilé et retenu captif. Iconographiquement, le diacre se présente alors comme le méchant. Cette apparence déconstruit l'image sociale de l'homme d'Église, habituellement perçu comme une figure d'autorité spirituelle bienveillante. Cependant, au vu de tous les éléments iconographiques que nous avons énoncés, le diacre Blackfire inspire la malveillance, et rend compte du fait que tous les hommes d'Église ne sont pas fondamentalement bons, car ils restent avant tout des hommes avec leurs motivations personnelles qui peuvent ne rien avoir en commun avec l'esprit de la religion qu'ils prétendent répandre. Ce paradoxe est accentué par la posture de « vilain » dans laquelle se trouve le méchant, s'opposant à Batman, personnage-héros devenant peu à peu un héros messianique

dans le récit. Dès lors que le diacre est en conflit avec le héros messianique, il ne peut être perçu que comme un ennemi.



Extrait de *Batman, Le culte #1*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe. Dessin de Bernie WRIGHTSON, © DC comics.

La représentation iconographique des figures religieuses dans les *comics* permet de présenter tout type de personnages, fervents croyants comme immoraux. La moralité des figures religieuses dépend alors de leur positionnement vis-à-vis du héros messianique, ou lui donne justement sa dimension messianique en portant sa parole. La diversité de ces représentations permet alors une critique des travers de la société religieuse par le biais de ces personnages. De la même façon que les figures religieuses, qu'elles soient bonnes ou mauvaises, sont immédiatement identifiables, les *comic books* se servent de l'iconographie religieuse dans son ensemble pour présenter sous un jour messianique le personnage-héros, ou bien pour déconstruire la religion à travers lui.

Les scènes religieuses

En choisissant la religion comme sujet à part entière de leur récit, les auteurs de *comic books* choisissent logiquement de parsemer leur œuvre de références visuelles à l'histoire de la croyance. Ces références ont pour but de rendre le récit cohérent et réaliste, tout en faisant écho à la société dans laquelle évoluent les lecteurs, et parfois aux sensibilités des auteurs eux-mêmes. Le meilleur moyen d'évoquer des références religieuses au lecteur est le même que celui qui était largement employé au Moyen Âge : l'iconographie. Contrairement à l'iconographie du Moyen Âge qui avait pour rôle d'instruire la population en transmettant les messages voulus par l'Église, l'iconographie « religieuse » des *comic books* veut intéresser le lecteur à l'histoire de la religion et aux symboles que les représentations plastiques signifient dans l'œuvre.

Dans la série *Warlock* de 1972, le personnage d'Adam Warlock se présente comme un être messianique. Le *comic book* retrace – dans les grandes lignes – la vie de Jésus Christ à travers ce personnage, en l'adaptant à la société contemporaine de l'époque de publication. Plastiquement, aucune analogie n'est possible entre Jésus Christ et Adam Warlock, pour la simple raison qu'Adam Warlock est un être créé artificiellement, arborant une peau dorée, ayant les yeux révulsés la plupart du temps, et possédant une musculature exagérée. Adam Warlock possède alors les caractéristiques classiques d'un super-héros cosmique, puisqu'il a l'air parfaitement étranger à la civilisation humaine et en décalage constant avec les mœurs terrestres. Retracer la vie de Jésus à travers des reproductions iconographiques de plusieurs moments clés du Nouveau Testament en mettant en scène Adam Warlock rend alors le message plus percutant car facilement identifiable. Tout au long de l'œuvre, la vie de Jésus est illustrée à travers le décalage iconographique entre Adam Warlock et les habitants de la Contre-Terre, décalage qui participe également à conférer au personnage une dimension messianique. Plusieurs scènes de la vie de Jésus sont reprises telle la rencontre avec les apôtres (qui sont ici quatre adolescents) ou la tentation par le Diable (l'Homme-Bête). Mais la scène la plus explicite iconographiquement est la reprise de la Transfiguration. Dans le Nouveau Testament, Jésus monte au sommet d'une montagne accompagné de trois de ses apôtres. La même chose se produit dans *Warlock*, à la différence près que Warlock est accompagné de quatre adolescents. Ensuite, dans le Nouveau Testament, la voix de Dieu se fait entendre au-dessus de la montagne : « une voix fit entendre de la nuée ces paroles : celui-

ci est mon Fils bien-aimé, en qui j'ai mis toute mon affection : écoutez-le ! »¹¹⁴. Le même phénomène se produit dans *Warlock*, lorsqu'au sommet de la montagne, une voix se fait entendre. La représentation iconographique de la voix est visible à travers une typographie jaillissante, dont l'aspect ondulant indique un effet inquiétant, rappelant le Nouveau Testament : « lorsqu'ils entendirent cette voix, les disciples tombèrent sur leur face, et furent saisis d'une grande frayeur »¹¹⁵. Dans *Warlock*, la voix qui se fait entendre est celle du Maître de l'Évolution, le créateur de la Contre-Terre, qui représente la figure de Dieu dans le récit.



Extrait de *Warlock #1 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic. Dessin de Gil KANE, © Marvel comics.

Par la suite, tel Jésus devant ses apôtres qui « fut transfiguré devant eux ; son visage resplendit comme le soleil, et ses vêtements devinrent blancs comme la lumière »¹¹⁶, une lumière blanche émane de Warlock qui s'élève dans le ciel, renforçant l'analogie iconographique entre le personnage et le Christ. Le thème de la lumière dorée est par ailleurs récurrent dans les *comics* de notre corpus. Dans *Warlock*, Adam Warlock possède une peau dorée, ce qui donne une illusion de brillance permanente au personnage par rapport aux autres. Ce décalage crée instantanément un effet de supériorité de la part du personnage de Warlock, tant physique que spirituelle. Mais l'effet de brillance n'est réellement mis en avant que lorsque les adolescents portent Warlock épuisé dans une grange, et le regardent tout étendu dans la paille, baignant dans une lueur dorée qui donne un caractère saint, voire sacré

¹¹⁴ *Évangile selon Matthieu*, 17 : 1-13, Quentin Moreau, Roosdaal, 2017.

¹¹⁵ *Idem*.

¹¹⁶ *Idem*.

au personnage. Cette image n'est pas sans rappeler la Nativité, puisque plusieurs éléments de la naissance de Jésus sont identifiables, bien qu'ils soient réduits au strict minimum. D'abord, l'action se situe dans une grange, à laquelle s'ajoute la paille dans laquelle est étendu Warlock, qui évoquent l'étable de Bethléem dans laquelle naît Jésus. De plus, l'inconscience de Warlock est assimilable à celle d'un nouveau-né qui a besoin de dormir immédiatement après sa naissance. Ensuite, les adolescents regroupés autour de Warlock représentent les parents de Jésus et les Rois mages venus assister à la naissance du Messie. La notion messianique est ici renforcée par la lumière dorée, qui semble venir du ciel comme un signe divin, et guider le chat qui s'approche de Warlock à gauche de l'image. Ce chat évoque les animaux présents dans l'étable de Bethléem lors de la naissance de Jésus – bœuf, âne, agneau – et la pureté intrinsèque du personnage vers lequel il se dirige sans crainte, car la lumière semble lui indiquer que Warlock est fondamentalement bon. La lumière dorée apparaît alors comme un guide spirituel montrant à l'humanité l'apparence physique de son sauveur.



Extrait de *Marvel premiere 2 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

Dessin de Gil KANE, © Marvel comics.

La fonction de guide spirituel est justement celle de l'iconographie religieuse médiévale, car elle sert avant tout à informer le peuple quant au discours des textes religieux. Dans *Put a Madre*, l'iconographie religieuse retrouve cette dimension narrative et informative, bien qu'elle soit présentée de manière séquentielle, conformément au médium de la bande dessinée. Dans

le premier chapitre du récit, le personnage lit la Bible. Lors de sa lecture, le passage qui attire le plus son attention est l'histoire de Caïn et Abel. Cette histoire est celle de deux frères, fils d'Adam et Ève, faisant une offrande à Dieu. Caïn, l'aîné, devient jaloux de son frère car Dieu préfère l'agneau qu'Abel lui sacrifie plutôt que les fruits que lui présente Caïn. Caïn, épris de jalousie, tue alors son frère, ce qui donne lieu, selon la Bible, au premier meurtre de l'histoire de l'humanité. Caïn est alors chassé des terres fertiles dont il jouissait par Dieu et condamné à errer parmi les hommes. Pour le protéger de l'agression des hommes, Dieu appose une marque sur le front de Caïn, et ce dernier fonde ensuite une famille et a une longue descendance¹¹⁷. Cette histoire, dans la diégèse de *Putá Madre*, est uniquement textuelle. Or, le lecteur la perçoit de manière iconographique. L'iconographie sert alors le récit de manière extradiégétique, puisqu'elle informe visuellement le lecteur du contenu textuel au sein du récit. Ce faisant, le style graphique des cases concernées change et aborde un trait monochrome de teinte ocre, évoquant la gravure. La gravure rappelle quant à elle l'immuabilité, car l'histoire acquiert un caractère permanent et ajoute une dimension sacrée au récit biblique qui est ici retranscrit. L'iconographie accompagne le texte et l'illustre, car les scènes représentées résument le texte en choisissant l'image la plus pertinente, délivrant un message clair et mémorable. Ainsi, comme dans l'histoire de l'iconographie religieuse, les images délivrent l'essentiel du message et permettent de comprendre la direction à suivre pour rester dans la morale chrétienne. Ce passage précis de la Bible est représenté dans la mesure où il sert le récit, ce qui induit l'idée que le personnage est lié à l'histoire de Caïn, notamment car il se retrouve en prison en étant accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis.

¹¹⁷ Thomas RORNER, *Ancien Testament, Genèse 4 : 1-26*, Que sais-je ?, 2019.



Extrait de *Put a Madre #1*, Roubaix, Ankama éditions, 2017, coll. Label 619. Dessins de NEYEF et RUN, © Ankama.

Le personnage-héros, en étant associé à Caïn, ne devient pas un héros messianique, mais acquiert tout de même une dimension mystique, car l'histoire de Caïn est liée à Dieu dans la Bible, et même sa malédiction lui a été assénée par Dieu. Jesus, en s'identifiant à Caïn, se considère comme maudit. Mais à la différence de Caïn, il n'a encore tué personne, ce qui laisse penser qu'il peut renverser la malédiction pour se révéler en héros messianique.

La reproduction iconographique de scènes religieuses dans les *comics* s'effectue donc généralement de manière discrète. En effet, la transposition de ces scènes dans l'univers des *comics* et la présence de personnages hauts en couleurs tranche avec le caractère traditionnel et sacré des textes bibliques. Voir ces personnages évoluer dans un décor ou une composition référencée peut alors être interprété comme une scène originale, alors qu'elle est chargée de symbolisme. Mais ce décalage n'atténue pas pour autant la fonction messianique du héros, elle entre seulement dans une nouvelle dimension narrative. En revanche, il est une scène

religieuse qui ne peut passer inaperçue, et qui donne indubitablement aux héros un caractère messianique, même dans l'univers des *comic books* : la crucifixion.

Le Christ en croix

La croix est le symbole de la religion chrétienne. Elle symbolise la mort de Jésus Christ, qui selon la Bible, meurt cloué sur la croix dans le but de racheter les péchés de l'humanité. La position du Christ suit alors la forme de la croix : les bras écartés perpendiculairement à l'axe de son tronc, et les pieds cloués l'un sur l'autre pour maintenir le corps le plus droit possible. Le thème du Christ en croix est donc évidemment repris dans les *comics* traitant de religion chrétienne. Toutefois, cette reprise n'est pas un facsimilé de Jésus cloué sur la croix, mais plutôt une reproduction de la position du Christ en croix dans un environnement totalement différent. Cette reproduction est, dans les œuvres de notre corpus, la consécration de la dimension messianique des personnages-héros.

Si l'environnement des personnages représentés en croix diffère, leur apparence peut davantage faire écho à celle de Jésus. Bien que les personnages ne soient pas représentés coiffés d'une couronne d'épines, vêtus d'un simple pagne, les pieds et les mains cloués et avec une plaie due à un coup de lance sur le flanc, certains sont tout aussi mal en point. Dans *Daredevil*, *Renaissance*, lorsque Matt Murdock est en convalescence, nous pouvons le voir allongé inconscient, les jambes tendues et les pieds joints, la paume des mains tournées vers l'extérieur, et le tronc bandé. Cette représentation physique du personnage est donc relativement fidèle à la figure du Christ sur la croix, puisque la souffrance est visible sur le visage de Matt et que les bandages suggèrent une blessure au niveau des côtes.



Extrait de *Daredevil, Renaissance #4*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have. Dessin de David MAZZUCHELLI, © Marvel comics.

D'autres éléments iconographiques appuient l'analogie avec le Christ en croix, en particulier le lit dans lequel se repose Matt Murdock, dont les draps sont blancs. Ce blanc est le même que la couleur du mur contre lequel le lit est appuyé. La disposition des fenêtres à gauche et à droite de l'image, et la position perpendiculaire du lit par rapport à la partie inférieure du mur forment une croix blanche. Ce blanc apparaît comme immaculé, renforçant le symbole de pureté morale du personnage. Enfin, un Christ en croix est fixé au mur au-dessus du lit de Matt. Ce symbole est le plus explicite de l'image car il est iconique. Il se présente également comme une mise en abyme de la figure de l'iconographie du Christ en croix visible sur cette case, renforçant la dimension religieuse et symbolique de la scène, liant intimement le personnage de Matt Murdock à la figure de Jésus Christ.

D'autres personnages de *comics* connaissent une analogie christique en adoptant la position du Christ sur la croix. Cependant, pour les œuvres constituant notre corpus, aucune n'est aussi

prononcée que celle que nous venons d'analyser. Depuis le récit *Daredevil, Renaissance* publié en 1986, la figure de Daredevil est irrémédiablement associée à la religion chrétienne en tant que super-héros ouvertement croyant. Ainsi, dans le récit *Daredevil, Sous l'aile du diable* publié en 1998, le rapport du personnage à la religion est davantage exploré, au point d'être placé au centre de l'intrigue. Le récit permet donc aux auteurs d'explorer la représentation de la religion chrétienne sur tous les plans, et en particulier celui de l'iconographie. Il n'est donc pas étonnant de voir le personnage représenté dans la position du Christ en croix. Or, cette série se présentant comme une suite directe au récit *Daredevil, Renaissance*, il paraît difficile de dépeindre une analogie iconographique plus explicite de Jésus sur la croix. Ainsi, bien que le personnage prenne la position iconique des bras tendus perpendiculairement au tronc et des pieds joints tendus, Daredevil n'est jamais « cloué » à



Extrait de *Daredevil, Sous l'aile du diable #1*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have. Dessin de Joe QUESADA, © Marvel comics.

quoi que ce soit. Au contraire, Daredevil apparaît à plusieurs reprises dans cette position, toujours dans la même circonstance : lorsqu'il saute de toit en toit pour surveiller *Hell's Kitchen* ou pour fondre sur les criminels qu'il poursuit.

Cette représentation aérienne du Christ en croix porte alors un message ambigu. Ce qui est présenté comme le sacrifice de Jésus pour l'humanité dans la Bible est un symbole de rédemption, d'acceptation de la mort d'un ancien monde pour donner au nouveau toutes les chances de réussir. La position de la croix représente alors la mort en tant que sacrifice pour le bien d'autrui. Néanmoins, si Daredevil côtoie la mort en sautant de toit en toit dans le but de protéger ses concitoyens, il représente dans le même temps un danger physique pour les criminels. De plus, ses deux apparitions dans cette position sont accompagnées de vols d'oiseaux. Étant donné que seule la silhouette de ces oiseaux est visible, nous ne pouvons affirmer de quelle espèce il s'agit. L'action se situant dans un milieu urbain, nous pouvons supposer que ce sont en réalité des pigeons. Or, sur l'image ci-contre, leur silhouette est entièrement noire, couleur qui évoque le plumage des corbeaux. Le

corbeau est, dans l'imaginaire collectif, un oiseau de mauvais augure. Charognard, il est souvent associé à la mort. L'association des corbeaux à la position du Christ sur la croix donne une autre connotation à cette iconicité, celle de l'annonce de la mort. Déguisé en diable pour effrayer les criminels, Daredevil se présente alors comme l'annonciateur de la mort de ceux qui enfreignent la loi, jouant par la même occasion sur la potentielle superstition religieuse des criminels, qui pourraient paniquer en voyant cette pose iconique fondre sur eux depuis le ciel. Qui plus est, comme nous pouvons le voir avec la représentation de la pleine lune, Daredevil arpente généralement les toits de nuit. La nuit et l'obscurité participent à cette superstition, car au Moyen Âge, la nuit était perçue comme le domaine du diable, le moment où, soustrait à la lumière rendant la moindre action visible, le mal pouvait s'emparer de ceux qui s'aventuraient à l'extérieur.

Sous l'effigie de Daredevil, la figure du Christ en croix apparaît donc comme mortelle, tranchant avec la connotation rédemptrice qui est donnée à son alter égo Matt Murdock, alors qu'il s'agit du même personnage. Cette dichotomie est rendue possible par le médium du *comic book* de super-héros car l'iconographie propre à ce genre permet de distinguer, voire de dissocier plastiquement un héros en costume de son identité civile, ce qui peut donner une aura différente à chaque itération du personnage. Or, cette distinction ne peut s'effectuer si le personnage n'a qu'une seule identité, ce qui est le cas d'Adam Warlock. Présenté comme « une sorte de Jésus Christ super-héroïque »¹¹⁸, Adam Warlock est le personnage de notre corpus qui aborde le plus la position du Christ sur la croix, rappelant constamment son caractère messianique. Dès sa première apparition plastique dans la première case de *Marvel Premiere 1* de 1972, Warlock arbore cette position iconique. Dans son cas, la dimension divine de cette position est renforcée par le caractère cosmique de ses aventures, donnant souvent lieu à un arrière-plan présentant l'immensité de l'espace et de ses étoiles. Ce décor rappelle le Ciel, c'est-à-dire la demeure de Dieu se situant au-delà du ciel bleu perceptible par l'œil humain. L'idée du Ciel est renforcée par le visage du Maître de l'Évolution, en si gros plan que seule sa tête peut apparaître là où Warlock est entièrement visible. Cette différence d'échelle divinise d'autant plus le Maître de l'Évolution qui se fond dans l'arrière-plan, comme pour souligner que les étoiles sont son domaine et que la présence de Warlock bouleverse son quotidien. Bien que les yeux du Maître de l'Évolution soient livides et son regard difficile à interpréter, la composition de l'image nous permet de connaître son état d'esprit. En effet, il est situé dans le coin inférieur gauche de l'image, et bien qu'il occupe une grande partie de

¹¹⁸ Christian GRASSE in *Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

l'espace, Warlock, situé au centre et traversant l'image en diagonale, le surplombe. Ainsi, le Maître de l'Évolution est contraint de relever la tête pour observer le super-héros. Cet angle, associé à la disposition des sourcils du Maître de l'Évolution, suggèrent une forme d'admiration, mais également de tristesse car la position du Christ en croix symbolise la mort. L'analogie avec Jésus Christ s'établit donc dans la position de la croix, mais également dans l'apparence. Sur cette image, Warlock a l'air effectivement mort, ou du moins inconscient, et est seulement vêtu d'un pagne, comme Jésus au moment de sa crucifixion. De plus, le caractère divin est exacerbé par l'aura informe qui enveloppe Adam Warlock, car elle donne une idée d'élévation à la fois physique et spirituelle. Qui plus est, la musculature exagérée d'Adam Warlock illustre un caractère de puissance physique. Ce trait physique est propre au genre super-héroïque et permet de faire une distinction nette avec Jésus Christ pour qui l'aspect « héroïque » n'est pas physique mais spirituel. Or, dans ce récit, la musculature associée à la représentation graphique de l'élévation spirituelle tend à présenter Warlock comme un être parfait. Si cette caractéristique est bien celle qui définit la création du personnage, elle serait dangereuse si elle était considérée en tant qu'analogie de la figure de Jésus Christ, car elle indiquerait une supériorité morale de Jésus, et donc de la religion chrétienne.



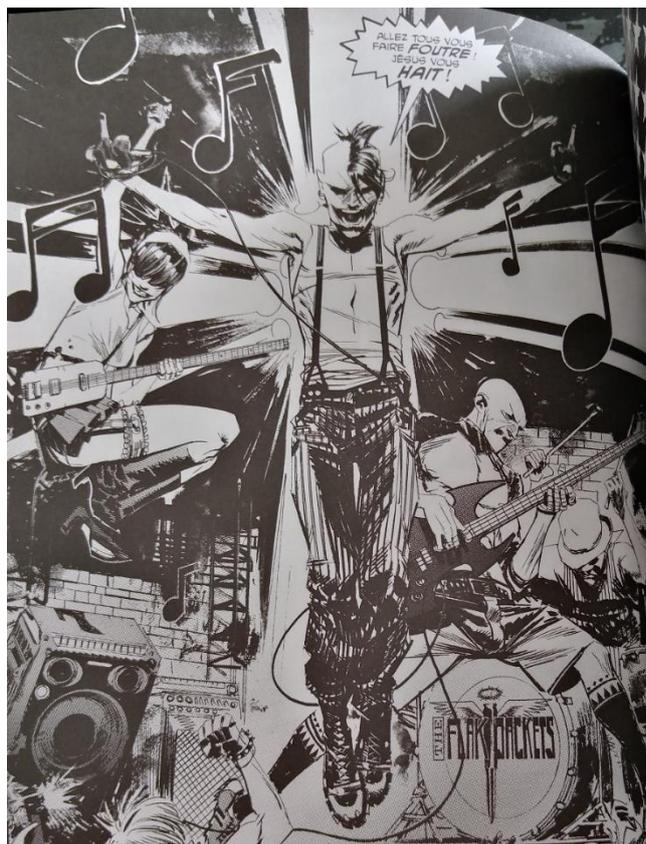
Extrait de *Marvel première 1 in Marvel classic*
n°11, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel
classic. Dessin de Gil KANE, © Marvel comics.

Dans d'autres *comics*, la position du Christ en croix diffère légèrement de la représentation classique de la crucifixion. Pour cette raison, nous ne pouvons pas affirmer qu'il s'agit bel et bien d'une reproduction du Christ en croix, mais d'une métaphore iconographique de cette représentation précise. Pour illustrer notre propos, nous pouvons nous appuyer sur le récit *Batman, Le culte*, dans lequel le diacre Blackfire est présenté à plusieurs reprises, de face ou de dos, tendant les bras perpendiculairement à son tronc. Néanmoins, si par deux fois seule la partie supérieure de son corps est visible, dans l'image ci-contre, le corps du diacre est entièrement représenté. Pour une question d'équilibre, ses pieds ne peuvent être joints puisqu'il est en train de marcher. Nous pouvons penser que le mouvement trahit alors le symbole du Christ en croix et que le diacre exhorte seulement la foule à l'écouter en tendant les bras. Or, le diacre adopte cette position plusieurs fois, dont une face à une croix accrochée sur un mur, produisant un effet de mimétisme avec l'objet qu'il contemple. De plus, sur l'image ci-contre, la main droite du diacre est dessinée dans une position qui paraît impossible. Ce détail peut alors évoquer une main clouée, à l'instar de Jésus sur la croix. Qui plus est, à ce moment précis du récit, le diacre Blackfire a plusieurs fois évoqué son souhait de mourir en martyr tel Jésus pour apparaître comme un Messie pour les habitants de Gotham City. Sa pose récurrente avec les bras tendus laisse alors peu de doute quant à l'image qu'il veut laisser dans l'esprit des citoyens de Gotham City, car il reproduit l'iconographie religieuse facilement identifiable dans une société majoritairement chrétienne. L'équivocité de la position que prend le diacre est alors subjectivée par l'iconographie du Christ en croix, car il suffit d'un élément iconique que sont les bras tendus perpendiculairement au corps et les jambes maintenues dans l'axe du tronc pour évoquer la mort de Jésus sur la croix, aussi bien aux personnages dans le récit qu'au lecteur.



Extrait de *Batman, Le culte #4*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe. Dessin de Bernie WRIGHTSON, © DC comics.

Dans le *comic Punk Rock Jesus*, qui dépeint l'emprise de la religion chrétienne dans la société, la représentation iconique de la croix est omniprésente. Bien que le personnage de Chris, censé être un clone du Christ et le nouveau Messie, se détourne de la croyance religieuse, le voir dans la position du Christ en croix semble inévitable. En effet, Chris aborde cette position lors d'un concert de son groupe punk, au moment où il saute sur scène, porté par la musique. Il saute à pieds joints, tendant les bras perpendiculairement à l'axe de son



Extrait de *Punk Rock Jesus #4*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label. Dessin de Sean Gordon MURPHY, © DC Comics.

tronc. Bien que cette position soit explicite, elle est renforcée iconographiquement par une lumière jaillissante. Nous ne connaissons pas exactement la provenance de cette source lumineuse, mais l'action se situant sur une scène de spectacle, nous pouvons supposer qu'elle est émise par un projecteur. Ce projecteur semble littéralement projeter la lumière sur Chris, car elle se fragmente dans son dos en forme de croix. Mais en plus, à chaque angle, un effet d'éclatement est visible, comme si la lumière ne pouvait pas traverser ni dépasser le personnage. La lumière disposée en croix s'ajoute à la position du personnage de Chris en finissant de l'iconiser comme la figure du Christ. Cependant, l'analogie au Christ s'arrête à cette comparaison, car d'autres éléments plastiques déconstruisent la pensée chrétienne.

La croix lumineuse visible derrière le personnage de Chris diffère de la croix classique droite. Effectivement, la croix lumineuse se présente comme une croix pâtée, c'est-à-dire que les bras sont étroits au niveau du centre et s'élargissent en périphérie. Cette croix n'est pas sans rappeler celle de l'ordre des Templiers, dont la légende les présente comme des personnages maléfiques dans l'imaginaire collectif. L'archevêque Guillaume de Tyr, dans son ouvrage *Historia rerum in partibus transmarinis gestarum*, rédigé à partir de 1167, participe à construire l'image négative de cet ordre. À mesure que les Templiers gagnent en puissance – privilèges,

droit de réaliser des quêtes dans les églises, comptes à rendre exclusivement au pape –, l'archevêque les discrédite en les présentant comme arrogants et irrespectueux envers la hiérarchie ecclésiastique et séculière¹¹⁹. Cette irrévérence face à l'autorité religieuse dite officielle est l'essence même du personnage de Chris dans *Punk Rock Jesus*. La croix pâtée en arrière-plan évoque donc une opposition idéologique à la hiérarchie religieuse établie, exacerbée par les gestes de Chris, qui fait le signe du doigt d'honneur à son public. Ce signe est non seulement irrespectueux, mais il est en plus insultant. De plus, ce signe fait écho à la coupe de cheveux de Chris : une crête punk. Le mouvement punk étant associé au rejet de toute forme d'idéalisme, cette crête finit donc de présenter iconographiquement Chris comme un antéchrist, niant et rejetant l'autorité morale religieuse tout en l'insultant.

L'iconographie du Christ en croix peut donc servir un *comic book* en présentant un personnage comme messianique. Mais cette dimension peut nuire à l'image de la religion, car les personnages peuvent alors supplanter la morale religieuse en véhiculant des valeurs nouvelles, légitimées par une iconographie qui implicite, voire explicite un soutien religieux. Or, dans certains cas, la dimension messianique tend à l'iconoclasme, car les valeurs religieuses sont remises en cause, voire rejetées.

¹¹⁹ Malcolm BARBER, *Le Procès des Templiers*, Paris, Tallandier, 2021.

3/ L'iconoclasme

L'iconoclasme est la destruction délibérée d'images religieuses. Cette destruction s'opère généralement pour des motifs religieux ou politiques. Comme le rappelle Alain Besançon, l'iconoclasme, dans ses premières occurrences historiques, indique une volonté de « purification de l'Église, de retour à sa tradition véritable, corrompue par l'idolâtrie »¹²⁰. En revanche, la chercheuse Isabelle Guillaume précise que dans son sens le plus courant, « l'iconoclasme signifie le refus de la tradition et des usages établis, ce qui inclut, entre autres, mais pas exclusivement, la tradition religieuse. En ce sens, l'image que l'iconoclaste moderne cherche à démanteler n'est plus une icône matérielle, mais bien une représentation mentale »¹²¹. Ainsi, l'iconoclasme moderne peut prendre des formes diverses et variées.

La parodie

Le sujet de la religion est un sujet de société qui peut s'avérer délicat à traiter, surtout lorsqu'il touche la sensibilité des adeptes du culte concerné. Pourtant, comme nous avons pu le voir en introduisant les œuvres de notre corpus, la plupart des auteurs ont été élevés dans la croyance dont ils proposent l'analyse critique, ou vivent dans une société où la majorité des personnes croient en la religion à laquelle ils appartiennent. Cette prise de position peut être due à une expérience personnelle qui conduit les auteurs à reconsidérer leur foi ou à une volonté d'apporter un regard critique sur une religion en laquelle ils ne croient pas. Dans les deux cas, l'analyse de la religion présentée dans ces œuvres n'est pas un défouloir, mais bien un discours présentant les conclusions de l'observation de la place de la religion dans la société. Le héros messianique est alors le personnage qui véhicule cette réflexion. Cependant, certaines façons de représenter la religion suggèrent de tourner en dérision, voire en ridicule la croyance visée pour mieux l'analyser. C'est notamment le cas de la parodie.

La parodie est une imitation burlesque d'une œuvre littéraire ou artistique, une imitation satirique d'un ouvrage considéré comme sérieux dont on transpose comiquement le sujet ou les procédés d'expression. Dans le cas des *comic books*, la parodie est avant tout visuelle.

¹²⁰ Alain BESANÇON in Isabelle GUILLAUME, « Religion et iconoclasme dans les *comics* de la collection "Vertigo" » in Philippe DELISLE (dir.), *Bandes dessinées et religions, des cases et des dieux*, Paris, Karthala, 2016, coll. Esprit BD, p. 207

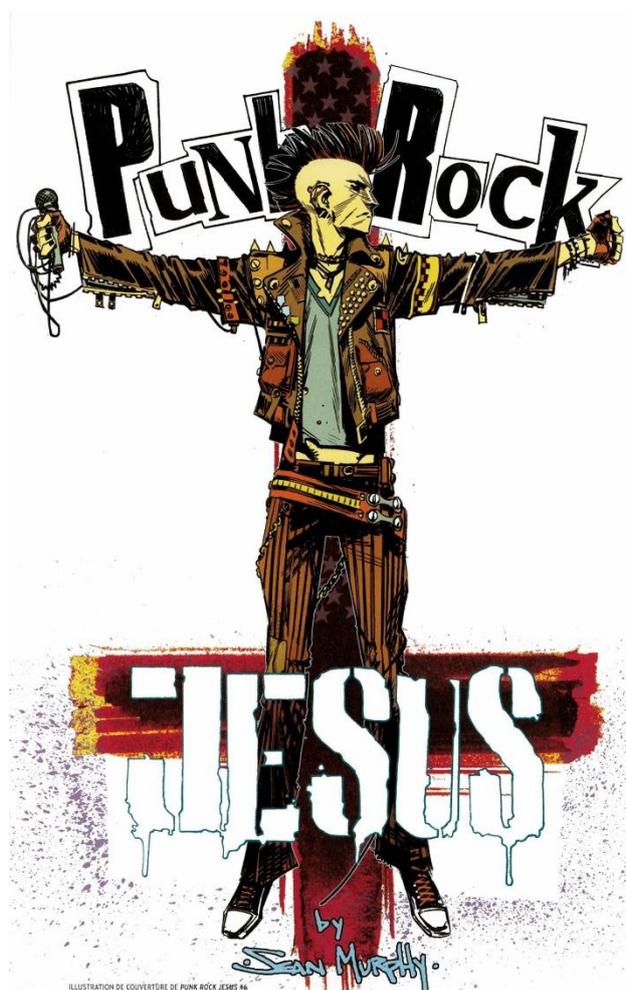
¹²¹ Isabelle GUILLAUME, op. cit., idem.

Cette dernière s'exprime à travers les personnages, et en particulier le personnage-héros, qui a besoin de revêtir une dimension messianique pour agir efficacement en tant qu'élément parodique de la religion. Le ton satirique de la parodie est la première dimension qui nous intéresse car elle s'applique notamment à *Punk Rock Jesus*. En effet, cette œuvre n'apporte aucune relecture comique de la religion chrétienne, mais bien une présentation des travers du culte et des vices des croyants les plus fanatiques. Dans ce *comic book*, les débordements sociaux sont dus à la mobilisation de fanatiques religieux réunis sous l'organisation nommée Nouvelle Amérique Chrétienne, qui considèrent l'existence de Chris comme diabolique car il n'est pas le fils de Dieu, mais un clone né de la science. Or, la science réfute le discours religieux qui s'appuie sur l'intervention d'une puissance divine pour expliquer le fonctionnement de la nature et de la vie. Au fil des chapitres, les interventions de la NAC sont de plus en plus violentes et dangereuses pour l'intégrité physique de Chris. La voie anti-conformiste et athée choisie par Chris ne fait que conforter la NAC dans son fanatisme et la rendre plus virulente encore. Sean Murphy joue alors avec son œuvre et ses personnages, puisque la couverture du sixième et dernier chapitre de *Punk Rock Jesus* met en image le personnage de Chris dans une composition dichotomique.

Sur cette couverture, Chris adopte une apparence physique qui verse dans l'iconoclasme, puisqu'il porte des vêtements en cuir parsemés de piques, une veste grande ouverte, une ceinture lâche et un pantalon baissé rendant visible le haut de son bassin. Cet accoutrement va à l'encontre de la bienséance prônée par la religion chrétienne. En revanche, il s'accorde parfaitement à la crête punk mise en évidence par le visage de profil et le micro qui évoque la scène punk, car Chris fonde un groupe de punk rock. Le texte « Punk Rock » constitué de lettres encadrées de taille inégale et de polices différentes, ainsi que les couleurs criardes de la croix en arrière-plan soulignent le côté anti-conformiste de Chris en reprenant les codes du mouvement punk. Cet anti-conformisme est renforcé par le texte « Jesus », dont la typographie évoque les pochoirs à dessin et les graffitis à travers l'aspect dégoulinant du bas des lettres. Les graffitis ne sont pas directement associables au mouvement punk, mais ils illustrent une volonté de rébellion face au système à travers une forme d'expression artistique. La dichotomie de cette couverture s'exprime davantage dans la composition que dans l'apparence. En effet, Chris est représenté dans la position du Christ en croix, bien que ses jambes soient écartées, le texte « Punk Rock » faisant office de *patibulum*¹²². Or, l'axe vertical de la croix en arrière-plan possède son propre *patibulum*, faisant ainsi apparaître une croix

¹²² Partie horizontale de la croix destinée au crucifiement.

inversée. Cette croix est également appelée croix de Saint-Pierre, en référence à l'apôtre de



Couverture de *Punk Rock Jesus* #6, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label. Dessin de Sean Gordon MURPHY, © DC Comics.

Jésus ayant souhaité être crucifié la tête en bas car se déclarant indigne de mourir de la même manière que le Christ¹²³. Cette croix est reprise par de nombreux groupes de métal en tant que symbole anti-religieux. Sur la couverture de *Punk Rock Jesus*, la croix inversée symbolise donc l'anti-christianisme. En ce sens, Chris se tenant à l'endroit du point de vue de la composition telle qu'elle est présentée, apparaît comme le Messie, puisqu'il s'oppose au symbole iconique anti-chrétien. Or, ce Messie est parfaitement iconoclaste, puisqu'il aborde une apparence et des symboles anti-conformistes sur un fond d'iconographie religieuse. Enfin, un élément du dessin ci-contre permet de contextualiser l'iconoclastie de ce dessin : les étoiles blanches sur fond bleu du drapeau américain visibles sur la croix inversée, juste au-dessus de la tête de Chris. Le drapeau suggère ici la cause et la conséquence de l'anti-conformisme de Chris, censé être le clone parfait de Jésus.

Dans la diégèse de *Punk Rock Jesus*, Chris grandit dans une société se raccrochant à la télé-réalité consacrée au clone de Jésus comme s'il s'agissait de sa dernière chance de rédemption. « Les événements malencontreux s'enchaînent, dopés par une production assoiffée d'audimat et d'argent, et peu à peu, on se rend compte que ce n'est plus le "fils de Dieu", mais la télévision, qui est devenue la religion principale de tous les spectateurs »¹²⁴. De plus, Chris est pris entre ses fanatiques défenseurs et ses fanatiques détracteurs qui ne

¹²³ Eusèbe de CESAREE, *Histoire Ecclésiastique*, livre III, 1, Paris, Cerf, 2003, traduction de Gustave BARDY.

¹²⁴ Lise FAMELART, « Punk Rock Jesus : un Truman Show à la sauce biblique », *Clubic*, 30/01/2021, Punk Rock Jesus : un Truman Show à la sauce biblique (clubic.com), consulté le 11/10/2021.

nuancent jamais leur idéologie et ne tolèrent aucune autre façon de penser que la leur. Face à cet environnement malsain et ces tensions sociales, Chris choisit la voie de la rébellion, entendant mener sa vie comme il l'entend. Cependant, pour compenser la pression sociale exercée sur lui, il verse petit à petit dans le fanatisme anti-religieux, devenant aussi intolérant que les camps qui s'opposent en son nom. Ainsi, l'œuvre dresse le portrait d'une Amérique fanatique de toutes parts. La couverture du dernier numéro de *Punk Rock Jesus* présente alors le Messie iconoclaste des États-Unis créé par les États-Unis eux-mêmes.

La satire de la religion s'exerce de nouveau à travers la parodie du Christ en croix dans *Punk Rock Jesus*, lorsque Thomas McKael, garde du corps de Chris, s'élance à corps perdu dans un combat contre un groupe de terroristes islamistes ayant capturé le clone de Jésus, agacés par son discours et son influence anti-religieuse. Au cours du combat, Thomas saisi deux terroristes par la gorge pour les projeter contre les piliers d'une arche de pierre. En réalisant cette action, le garde du corps tend les bras perpendiculairement à son tronc, les jambes maintenues le long de l'axe de son corps par sa course, évoquant la position du Christ en croix. Or, cette scène est bien une parodie du Christ en croix, car le personnage arborant cette position n'est ici pas la victime, mais le bourreau. Thomas McKael semble alors doté d'une force surhumaine, car les piliers de pierre contre lesquels il projette ses ennemis sont fortement fissurés sous l'impact du choc. Un tel choc nous laisse alors supposer les graves blessures, voire la mort de ces deux fanatiques. La mort est justement le symbole que suggère cette parodie du Christ en croix. Si cette posture iconique évoque d'ordinaire la mort sacrificielle pour le bien d'autrui, elle représente ici la mise à mort d'autrui. De plus, les armes à feu attachées dans le dos de Thomas McKael participent à l'image d'une mort qui se diffuse. La posture iconique de la croix devient alors l'annonce de la mort. Néanmoins, dans le contexte de la scène, nous pouvons penser que cette mort annoncée ne concerne que les non-chrétiens, car seuls les islamistes sont victimes de la violence de Thomas McKael durant ce moment précis. Cette image se présente alors d'autant plus comme une parodie satirique, car elle joue sur la confrontation des croyances se voulant supérieures les unes par rapport aux autres, rappelant ainsi les guerres de religion et les croisades exacerbées par le fanatisme des fidèles de chaque religion.

Si la parodie dans *Punk Rock Jesus* évoque un humour noir, empreint d'ironie visant à porter un discours satirique, la bande dessinée *Mutafukaz* en adopte quant à elle l'aspect burlesque. Nous avons précédemment pu voir que la religion chrétienne, ou du moins une représentation

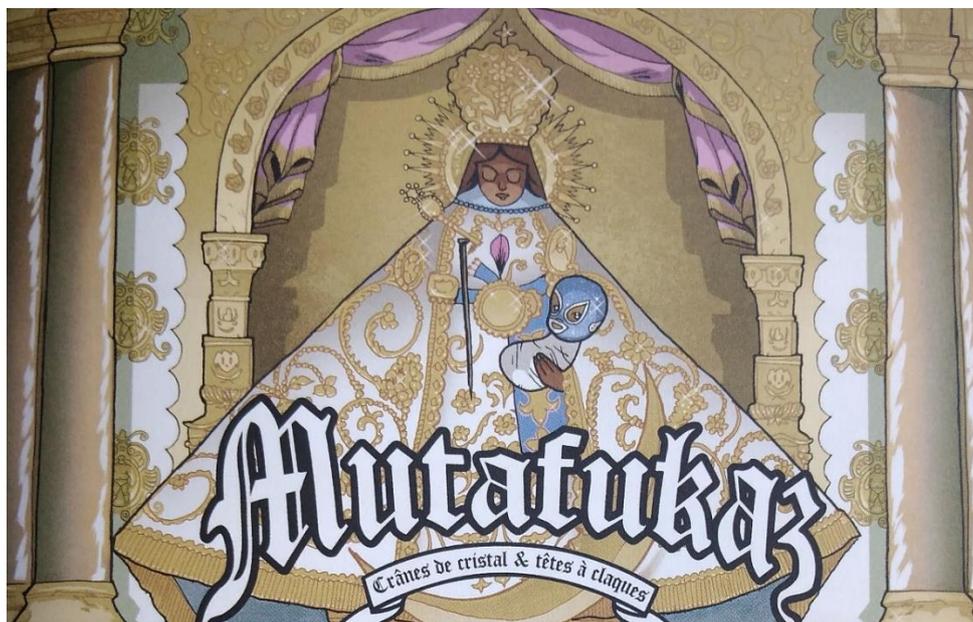
équivoque de cette croyance, existe dans cette œuvre, notamment à travers les tatouages et les pendentifs qu'arborent les gangsters, mais aussi par la présence de la Bible. Pourtant, ces représentations de la chrétienté sont secondaires, car elles servent seulement à contextualiser la scène sociale de l'univers de *Mutafukaz*. En effet, la religion mise en avant dans l'œuvre est une parodie de la religion chrétienne, assimilée à l'iconographie du catch mexicain : la *lucha ultima*. Le nom de la discipline sportive est repris dans *Mutafukaz*, car les luchadores portant des masques de catch mexicain forment la Lucha Ultima. Ces personnages sont introduits dès les premières pages de l'œuvre, et bien que leur lien à une organisation religieuse soit révélé plus tard, l'apparence de plusieurs d'entre eux évoque la chrétienté de manière comique. Les deux principales figures de la Lucha Ultima sont Jessy Christ et Diablo. Le nom du premier possède des similarités phonétiques avec Jésus Christ, car seul le prénom change. L'américanisation non-officielle du nom de Jésus inscrit le personnage dans la société américaine où se déroule l'action. Jessy Christ est vêtu d'une chemise et d'un pantalon blancs – couleur symbole de pureté – a une barbe et des cheveux longs conformément aux représentations iconographiques de Jésus, et l'analogie au personnage biblique est exacerbée par la présence exagérée d'objets dorés en forme de croix : un énorme pendentif, des boutons de chemise, des décorations de ceinture ou encore des bagues. De plus, nous apercevons sur son torse une partie d'un tatouage blanc, lui aussi en forme de croix. La surabondance d'objets en croix couplée à l'apparence surmusclée et orgueilleuse de Jessy tranche totalement avec la représentation classique de Jésus, ce qui renforce d'autant plus la dimension parodique du personnage¹²⁵. La couleur bleue des cheveux de Jessy est délibérément choisie pour s'opposer au rouge du costume de Diablo. Diablo porte une tenue rouge et noire, ainsi qu'un masque arborant les mêmes couleurs dans un effet de flammes. La représentation même de ce personnage évoque une certaine sauvagerie, car ses longs cheveux noirs dépassent de son masque et des cicatrices sont visibles sur ses bras découverts. Qui plus est, il présente des éléments diaboliques, comme de longues cornes sur le masque, des grandes canines supérieures lui donnant l'aspect d'un vampire, des tatouages aux avant-bras se terminant en flammes, ou encore des yeux noirs à l'iris jaune¹²⁶. Diablo évoque alors le Diable de manière tout aussi parodique que Jessy évoque Jésus, car leur apparence exagère les références aux personnages dont ils sont des analogies.

Dans la suite de l'œuvre, il est révélé que cette présentation parodique des luchadores n'est pas un simple effet comique, mais bien une introduction à une religion tout aussi parodique de

¹²⁵ Cf. annexe 9.

¹²⁶ Idem.

la religion chrétienne, qui est sérieusement considérée par ses fidèles dans le *comic*. C'est lors de la veillée funéraire de Jessy Christ que nous découvrons l'iconographie parodique de la religion chrétienne. La scène se déroule dans un lieu de culte. Ainsi, des fresques sont visibles, notamment une figure féminine de couleur, vêtue d'une toge blanche avec des motifs dorés et coiffée d'une mitre elle aussi dorée, portant dans ses bras un nourrisson avec un masque de luchador. Cette fresque se présente comme une parodie de la religion chrétienne car une croix latine siège au sommet de la mitre de la figure féminine, et parce que la disposition de la toge par rapport à la tête forme un triangle, évoquant alors le concept chrétien de la Trinité – soit l'incarnation de Dieu en trois entités : Père, Fils et Saint-Esprit.



Extrait de l'interlude « Crânes de cristal & têtes à claques » in *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619. Dessin de RUN © Ankama.

La fresque fait référence à la figure de Marie tenant dans ses bras un nouveau-né. Or, l'ajout du masque de luchador sur le nourrisson fait basculer la dimension sacrée de l'iconographie religieuse dans un registre burlesque. La parodie est amplifiée dans *Put a Madre*, lorsque Diablo entre dans l'église de la Lucha Ultima, découvrant un Christ en croix avec un masque de luchador. La présence du symbole de la croix latine sur son masque évoque à la fois la culture religieuse et la culture du catch du Mexique. De nombreux luchadores de la *lucha ultima* arborent en effet des croix latines sur leurs masques. Ainsi, Run se réapproprie la culture mexicaine pour exposer un mélange de héros populaire et de héros biblique, faisant

de Jésus un super-héros : « d'une certaine manière, Jésus est un des premiers super-héros de l'histoire des hommes »¹²⁷.

La hiérarchie sociale chrétienne est également parodiée dans *Mutafukaz*. En effet, si les luchadores sont les fidèles de cette religion parodique, ils doivent se référer à une figure d'autorité religieuse pour les guider dans leur foi. Cette figure est incarnée par Padre – « père » en espagnol –, qui n'est autre que le prêtre de la Lucha Ultima, guidant spirituellement les luchadores. Ce personnage arbore un col romain, symbole d'appartenance à l'Église catholique. La représentation satirique se fait là aussi par le biais d'un masque de luchador arborant la croix de malte, mais

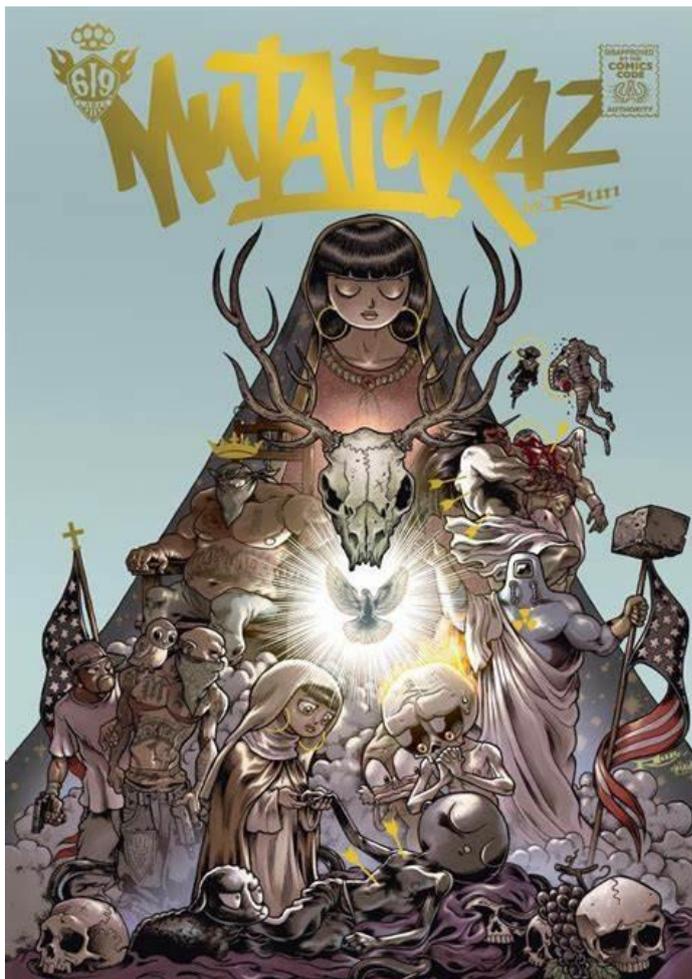


Extrait du chapitre 17 de *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619. Dessin de RUN, © Ankama.

également par ses sourcils qui semblent situés par-dessus son masque, lui conférant une apparence comique. Conformément au rôle du prêtre dans l'organisation ecclésiastique, Padre est la mémoire de sa religion et le guide des croyants. L'effet comique est ici renforcé par le Christ en croix que brandit Padre, qui contraste totalement avec la représentation classique de Jésus. Si les tableaux comme *La crucifixion* d'Hans Pleydenwurff¹²⁸ présentent un Christ décharné et quasiment nu, le Christ que tient Padre est très musclé, porte des bracelets de force aux poignets, des chaussures montantes à lacets et un slip moulant, à l'instar des luchadores mexicains. Le modèle de pauvreté prôné par l'Église est alors détourné pour faire place à un idéal physique défini par la musculature et à des accessoires d'apparat. La religion et le catch ne font plus qu'un, montrant que ce qui uni les luchadores dans *Mutafukaz* est avant tout un mode de vie défini par une culture et non par un idéal moralisateur.

¹²⁷ Propos de RUN recueillis par Jérôme BRIOT, « Mutafukaz, l'interview », *BD Gest'*, 20/02/2010, Mutafukaz, l'interview (bdgest.com), consulté le 11/10/2021.

¹²⁸ Cf. annexe 10.



Couverture du tome 5 de *Mutafukaz* : V, Roubaix, Ankama éditions, 2015, coll. Label 619. Dessin de RUN, © Ankama.

Toutefois, dans *Mutafukaz*, la religion chrétienne est parodiée en dehors du cadre de la Lucha Ultima. Souvent, ces représentations parodiques de la religion tournent autour du personnage d'Angelino. La dimension messianique de ce personnage s'illustre notamment sur la couverture du tome cinq de *Mutafukaz*. Cette dernière regorge de parodie d'iconographie religieuse. D'abord, la composition en triangle grâce au voile de Luna en arrière-plan fait référence à la Trinité. Son voile symbolise la figure de Marie, la mère de Jésus. Ensuite, au centre de l'image, un crâne de cerf évoque la figure du diable à cause de ses bois assimilables à des cornes et de son aspect morbide. En dessous se trouve une colombe, symbole de paix, qui irradie d'une lumière blanche montrant sa pureté. La superposition de ces deux éléments laisse présager le

surgissement de l'espoir de paix après le déferlement de maux causés par des divinités maléfiques. À gauche de ces éléments se tient un gangster surnommé Popeye, assis sur une chaise faisant office de trône. Une couronne dorée flotte au-dessus de sa tête, lui conférant le statut de roi des gangsters se situant à ses pieds. Popeye peut être assimilé à Hérode, roi des juifs supposé avoir commandité la purge de nouveau-nés pour empêcher que Jésus, amené à devenir roi des juifs, ne le renverse. Dans *Mutafukaz*, Popeye unit tous les gangs de Dark Meat City pour purger la ville des extraterrestres qui y sévissent. À l'extrême gauche de l'image, en arrière-plan, se dresse un drapeau américain surmonté d'une croix chrétienne dorée, en référence aux valeurs de la société américaine que défendent les gangsters. À droite de la colombe, les luchadores morts au combat s'élèvent vers les cieux. De haut en bas, Padre guide métaphoriquement ses fidèles : Momie, Espirito et Diablo. Tous sont auréolés à l'exception de Diablo, probablement à cause de son apparence diabolique. Diablo et Espirito sont tous deux touchés par des flèches dorées. Or, ces flèches ne semblent pas leur faire le

même effet, car seul Espirito saigne abondamment pour une flèche plantée dans la poitrine, tandis que Diablo n'a aucune égratignure alors que trois flèches encombrant son flanc. Ironiquement, Diablo, figure du Diable, semble protéger Espirito, le Saint-Esprit, de ces flèches et l'aider à s'élever, alors même que seul Espirito possède des ailes. À leurs pieds se trouve Becquerel Boy, luchador associé à la radioactivité, vêtu d'une toge blanche et tendant une main vers le centre de l'image, entre la colombe et le crâne de cerf. Dans l'autre main, il tient son marteau de combat, auquel un drapeau américain est accroché. L'association de la combinaison anti-radiations du luchador, du pictogramme indiquant la radioactivité flanqué sur son torse, et du drapeau américain peut être perçue comme une critique de l'expérimentation et l'utilisation de la bombe nucléaire par les États-Unis au cours de l'histoire, qui s'élèvent comme un danger pour l'environnement et l'humanité, ce qui expliquerait pourquoi sa main tendue se situe entre un symbole de paix et de mort. Le drapeau accroché à son marteau résonne avec celui situé à gauche de l'image, confinant l'action au territoire des États-Unis. Tous ces personnages sont situés au-dessus d'une masse brumeuse s'apparentant à des nuages, icônisant alors la composition en lui donnant un caractère divin. Ainsi, nous pouvons interpréter la composition en Trinité comme suit : Luna serait le Père – en l'occurrence la Mère – veillant sur la création, les gangsters incarneraient le Fils car ils défendent la création pour le bien de l'humanité, et les luchadores symboliseraient le Saint-Esprit car ils participent au sauvetage de l'humanité dans l'ombre et montent au ciel une fois leur devoir accompli. Pourtant, de nombreux éléments iconoclastes figurent sur cette couverture, notamment un détail comique ajouté au cortège de luchadores morts : Momie, décapité dans le récit, qui tient sa tête auréolée sous son bras. Tous ces éléments font de la composition de cette couverture un détournement de l'histoire et des symboles de la religion chrétienne, tout en soulignant la violence, voire l'absurdité.

Enfin, en bas de cette composition se trouve Angelino, qui paraît décédé car transpercé de deux flèches dorées, entouré de Luna portant les habits de Marie, de Vinz et Willy – un ami des deux protagonistes – faisant office d'apôtres. Cette scène est une reproduction du Christ descendu de la croix, tournée en parodie par la présence d'un mouton noir, symbole de la marginalisation d'Angelino, à l'instar de celle de Jésus, qui peut éventuellement présenter le personnage comme l'antéchrist. Les crânes dispersés devant lui évoquant la mort et la grappe de raisin la débauche appuient d'ailleurs l'idée qu'Angelino sème la mort. Le tentacule noir se glissant dans l'orbite d'un crâne et sous le tissu violet sur lequel repose le personnage réfère quant à lui aux machos – race extraterrestre à laquelle Angelino appartient à moitié – détruisant à petit feu l'humanité. Mais cette composition peut être interprétée plus

traditionnellement. Le mouton noir serait en réalité l'agneau sacrificiel, symbole du sacrifice d'Angelino pour le bien de l'humanité. La grappe de raisin symboliserait quant à elle le sang du Christ versé lors de ce sacrifice. Les crânes éparpillés représenteraient donc le lieu où le Christ est crucifié dans la Bible : Golgotha, la montagne du crâne. Ces crânes feraient alors écho au crâne de cerf et à la colombe qui lui est indissociable, car c'est seulement du sacrifice mortel que peut naître la paix. Bien que cette image d'Angelino et des personnages qui l'entourent soit une parodie de l'iconographie chrétienne, elle entre davantage en résonance avec le pastiche, ce qui lui confère une tout autre dimension iconoclaste.

Le pastiche

Le pastiche est une œuvre littéraire ou artistique qui imite le style d'un auteur, soit pour assimiler son style dans l'optique de lui rendre hommage, soit dans une intention parodique, mais qui ne vise pas le plagiat. Le pastiche est donc lié à la parodie, mais définit davantage ses codes et ses limites, comme nous l'avons vu pour une partie de la couverture du tome cinq de *Mutafukaz*. Cette même composition renvoyant au Christ descendu de la croix est utilisée dans l'œuvre, car au cours de l'histoire, Angelino est capturé par les machos et libéré par la Lucha Ultima. À bout de souffle, il s'effondre. Diablo le prend alors dans ses bras, ce qui donne lieu à une composition pastichée des tableaux de la descente du Christ de la croix, notamment *Le Christ descendu de la croix* de Nicolas Tournier¹²⁹. Dans ce tableau, le dos de Jésus est maintenu en élévation par un apôtre venu le détacher de la croix, ses bras sont ballants, et trois autres personnages dont Marie, sa mère, se lamentent sur sa dépouille.

¹²⁹ Cf. annexe 11.



Extrait du chapitre 10 de *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619.

Dessin de RUN, © Ankama

Dans l'image qui nous intéresse, aucune figure féminine n'apparaît, conformément à la situation d'Angelino qui est orphelin. Les personnages qui l'entourent sont les luchadores de la Lucha Ultima. Angelino est alors entouré de dix luchadores le regardant gravement, car selon la prophétie dictée par leurs treize crânes de cristal, il est le « rebelle à la peau d'onyx »¹³⁰ qui peut les aider dans leur quête pour sauver le monde. Cette image peut faire référence à un tableau comme celui de Tournier puisque de nombreux éléments de sa composition s'y retrouvent, notamment la position à genoux de certains luchadores qui reproduit celle de Marie et Marie-Madeleine agenouillées devant le corps de Jésus. De même, la posture des mains jointes de deux luchadores pastiche celle de Marie qui joint ses mains et les pose contre sa poitrine pour signifier sa douleur. Un décalage important est notable car c'est Diablo, la figure du Diable, qui tient Angelino dans ses bras. Ainsi, l'image du diable est déconstruite car Diablo n'en revêt que l'apparence, puisque son objectif est de sauver le monde en sauvant Angelino. Le fait que Diablo ne soit pas totalement agenouillé en portant Angelino suggère une idée de mouvement de sa part. Dans le récit, il le relève du sol sur lequel

¹³⁰ RUN, *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619, p. 107.

il gisait. Mais le possible pastiche du tableau de Tournier évoque également la descente du Christ de la croix. À travers le pastiche, l'image dégage une atmosphère comique puisqu'un décalage s'opère entre la gravité de la situation dans laquelle se trouve Angelino et dix personnages masqués qui se tournent vers lui comme s'il était le Messie.

Les tableaux du Christ descendu de la croix comme celui de Tournier sont pastichés dans d'autres œuvres de notre corpus, notamment *Punk Rock Jesus*, en raison du motif de la croix liée à la mort, en particulier au moment de la mort de Chris, le supposé second Messie. Poursuivi, Chris fuit à bord d'un hélicoptère qui essuie les tirs de la NAC et finit par se crasher. La scène donne alors lieu à une parodie de la mort de Jésus Christ. Une croix gigantesque est formée par les débris des pales de l'hélicoptère. Chris ne s'y retrouve pas cloué, mais est étendu au pied de cette croix, sur des débris de l'hélicoptère. Sa posture allongée avec le dos redressé, maintenu plus en hauteur par les débris, et son bras ballant pastichent alors *Le Christ descendu de la croix*¹³¹. Dans ce tableau, tous les personnages endeuillés autour de Jésus sont situés au pied de la croix, maintenue droite par un personnage dont nous n'apercevons que les mains. La croix située au centre de la composition, représentée en contre-plongée, suggère la forme pyramidale de la Trinité et apparaît donc comme un symbole de puissance divine veillant sur l'humanité pour laquelle Jésus s'est sacrifiée. Or, dans le dessin de Sean Murphy, Chris est séparé des autres personnages par la croix formée par les pales de l'hélicoptère. Pourtant, parmi ces personnages se trouve Sarah Epstein, une scientifique juive faisant office de figure maternelle pour Chris à la mort de sa mère biologique, métaphore de la figure de Marie. Ce dessin est chargé de symboles, car la croix symbolise à la fois la mort



Extrait de *Punk Rock Jesus #6*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label. Dessin de Sean Gordon MURPHY, © DC Comics.

¹³¹ Cf. annexe 11.

« vaine » de Chris, qui n'est pas sacrificielle puisqu'il meurt dans un accident au pied d'une croix et non dessus, et l'isolement d'un personnage qui n'a pas réussi à « sauver l'humanité ». De plus, la croix n'est pas centrée dans l'image ci-contre et ne suggère aucune construction pyramidale. L'idée de la Trinité étant absente, la mort de Chris ne peut donc pas être considérée comme le dessein de Dieu mais pour ce qu'elle est dans le récit : un accident. La croix représenterait donc la séparation entre la pensée de Chris et le reste de l'humanité, un message d'athéisme radical séparé des croyants par une croix, signifiant que la religion est très solidement ancrée dans la société américaine et qu'il est difficile de faire évoluer les mentalités, notamment quand la voix des fanatiques est la plus médiatisée.

Le pastiche iconographique peut donc apporter un ton satirique à l'œuvre à laquelle il réfère pour y ajouter une analyse critique. Mais dans *Mutafukaz*, le pastiche est majoritairement comique. Ainsi les luchadores deviennent eux-mêmes des rouages de la parodie de la religion chrétienne. Un des premiers pastiches de l'œuvre est celui de Saint-Georges tuant le dragon. La figure de Saint-Georges terrassant le dragon est l'allégorie de la victoire du bien sur le mal, ou de la foi chrétienne sur le démon selon la pensée religieuse. Il est intimement lié à la chevalerie chrétienne, c'est pourquoi il est quasi constamment représenté en armure de chevalier¹³², bien qu'il ait vécu durant l'Antiquité tardive et non durant le Moyen Âge. Le concept de « soldat croyant » est repris dans *Mutafukaz* lorsque nous voyons apparaître un luchador dont le masque est flanqué d'une croix chrétienne prêt à abattre son épée sur un démon¹³³. Contrairement à Saint-Georges qui revêt une armure, le luchador ne possède ici qu'une jupette en plus de son masque. Ce fait s'explique par le code d'honneur des luchadores, pour qui le masque est l'équivalent d'une armure car il reflète leurs convictions. Conformément à l'iconographie de Saint-Georges, le luchador est auréolé. En revanche, il est modernisé par rapport à la représentation classique du chevalier, qui chevauche logiquement une monture¹³⁴. En effet, le luchador se tient debout. Cet élément rappelle à la fois le Mexique antique, qui ne domestiquait pas les chevaux, et les troupes armées pédestres modernes. Toutefois, le fait que le luchador soit à pied et saisisse la corne du démon qu'il s'apprête à occire en le dominant physiquement évoque davantage le tableau de Jost Haller, *Saint-Georges terrassant le dragon*, dans lequel Saint-Georges tient le manche de sa lance saisi par la gueule du dragon blessé d'une main, et lève son épée pour abattre la créature de l'autre¹³⁵. Cependant, ce pastiche laisse apparaître des silhouettes casquées de soldats au-

¹³² Cf. annexes 12 et 13.

¹³³ RUN, op. cit., p. 106.

¹³⁴ Cf. annexe 12.

¹³⁵ Cf. annexe 13.

dessus desquelles flotte le drapeau nazi. Ce détail permet de restituer la vocation des combats de la Lucha Ultima dans le monde réel, en rappelant que les démons qu'ils combattent ne revêtent pas nécessairement une apparence mythologique. La croyance de la Lucha Ultima pastiche donc l'iconographie chrétienne, puisque pour les luchadores de *Mutafukaz*, la foi en leur religion est synonyme de victoire sur le mal.

Par la suite, la Lucha Ultima continue d'incarner la parodie de la religion chrétienne en devenant les quatre cavaliers de l'apocalypse. Ici, le pastiche est autant celui de l'iconographie chrétienne que de l'histoire de cette même iconographie, car il est indiqué sur le dessin : « Les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse d'après Dürer »¹³⁶. L'œuvre pastichée est alors indiquée, ce qui suppose que son pastiche est un hommage parodique. En effet, les quatre luchadores incarnant les cavaliers de l'apocalypse sont illustrés selon le modèle graphique de la gravure, étant donné que l'œuvre originale est une xylographie, c'est-à-dire une gravure sur bois. En dessous de ce dessin, une autre case présente le texte écrit dans une police gothique sur un volumen. Comme sur la gravure¹³⁷, au-dessus des cavaliers vole un ange. Ici, c'est Angelino qui incarne Azraël, l'ange de la mort. Les cavaliers de l'apocalypse sont quant à eux représentés à travers les luchadores Becquerel Boy, Espirito, Diablo et Momie. Contrairement à la gravure originale, tous les luchadores ne brandissent pas d'armes, et celles qu'ils brandissent ne sont pas les mêmes, excepté l'épée que tient Diablo, bien qu'elle ne corresponde pas à son emplacement dans la xylographie originale. Momie est le seul luchador qui présente des similitudes avec le cavalier qu'il pastiche. En effet, son cheval est maigre, et lui-même a une morphologie squelettique. L'apparence de Diablo et celle de Becquerel Boy suggèrent quant à eux une ruée démonique accompagnée d'une offensive nucléaire, visant à tout détruire sur leur passage. Les personnages piétinés par les chevaux des luchadores sont semblables aux victimes des cavaliers de Dürer. Cependant, dans le dessin de Run, ce ne sont peut-être pas de simples civils, car dans *Mutafukaz* les machos peuvent prendre l'apparence d'êtres humains. Un macho dans sa forme naturelle est justement visible à droite de l'illustration, apeuré par la charge des luchadores. Enfin, en bas à gauche de l'image, ce qui s'apparente à la tête d'un chien des enfers sort de terre dans un lit de flammes pour happer un personnage précis. Sur la gravure de Dürer, il s'agit d'une figure s'apparentant à un homme d'Église, mais qui est plus probablement un faux prophète. Dans le dessin de Run, c'est Gore W. Tex, le président des États-Unis dans *Mutafukaz*, qui se retrouve dans cette posture. Or, le président est complice des machos, voire subordonné à cette race extraterrestre et œuvre

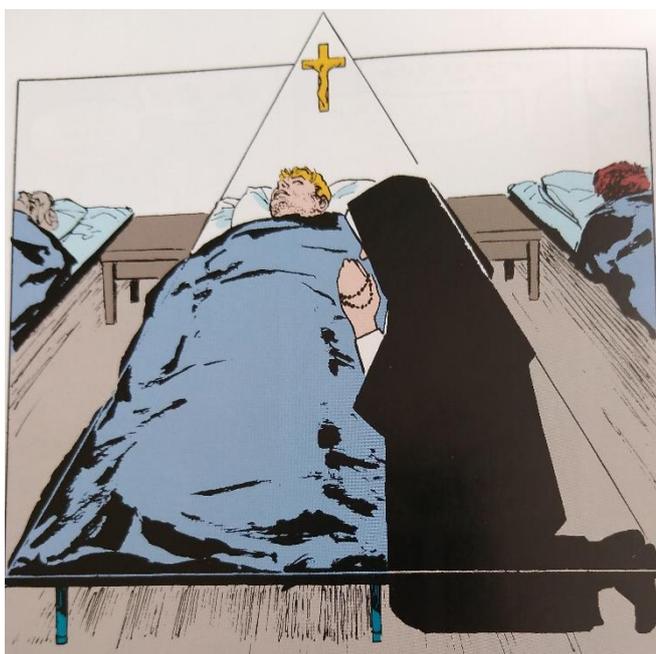
¹³⁶ RUN, *op. cit.*, p. 434.

¹³⁷ Cf. annexe 14.

donc contre l'espèce humaine. Ainsi, à travers ses mensonges, Gore W. Tex incarne parfaitement le rôle du faux prophète, et à travers lui, la classe politique dans son ensemble. Le pastiche de la gravure de Dürer permet alors à Run d'exploiter au maximum la mythologie qu'il a construite dans *Mutafukaz* en évoquant l'histoire de l'art chrétien afin de rappeler le rôle de chaque personnage dans le récit.

Si le pastiche permet d'apporter un tout autre ton à la représentation de la religion chrétienne, ce procédé manque parfois de subtilité, comme c'est le cas dans *Daredevil, Renaissance*. Lorsque Matt Murdock est en convalescence, Maggie prie régulièrement au pied de son lit. Dans l'image ci-contre, une statuette dorée de Jésus Christ est accrochée au mur, juste au-dessus du lit de Matt. La perspective de ce dessin suppose déjà une composition pyramidale. Or, un triangle est dessiné à même la case, dont le sommet comme la statuette dépassent des limites de la case, reliant la statuette aux pieds du lit et de Maggie. Le concept de Trinité est alors rendu explicite, cependant la représentation des lignes du triangle tranche avec le reste du récit et peut perturber le lecteur. En effet, ce triangle est extradiégétique, il n'est visible que par le lecteur et ne fait pas partie du monde visible par les personnages. Toutefois, dans

le manque de subtilité du pastiche du concept de Trinité, un choix graphique original se démarque. Si Matt Murdock représente le Fils, Maggie en train de prier le Saint-Esprit, et la statuette de Jésus le Père, le caractère divin de la statuette se manifeste par sa capacité à passer outre la limite de la case. Bien que le sommet de la croix soit enfermé dans le triangle qui le rattache aux éléments présents dans la case, il dépasse le haut de la case et acquiert le caractère d'omnipotence du concept du Père. De même, si Jésus représente le Père et Matt Murdock incarne le Fils, alors Matt peut être perçu comme le successeur de Jésus, le nouveau Messie.



Extrait de *Daredevil, Renaissance #4*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have. Dessin de David MAZZUCHELLI, © Marvel comics.

À l'inverse du manque de subtilité iconographique de Daredevil, la série *Warlock* présente un pastiche peu conventionnel du Nouveau Testament. En effet, les deux premiers numéros de *Marvel premiere* et les deux premiers numéros de la série *Warlock*, qui constituent une continuité, sont un pastiche de la Bible. Ainsi, de nombreuses scènes littéraires sont mises en image dans la série de *comic books* et adaptées au genre super-héroïque. Un des épisodes du Nouveau Testament le plus facilement identifiable dans *Warlock* est « la tentation du Christ ». Dans le Nouveau Testament, Jésus jeûne dans un désert durant 40 jours. Lorsque la faim se fait sentir, le Diable se présente devant lui pour le tenter. Après deux tentatives



Extrait de *Warlock #2 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic. Dessin de John BUSCEMA, © Marvel comics.

échouées de voir le Christ céder à ses propositions, le Diable le tente une dernière fois en le transportant sur une montagne, en lui montrant des royaumes et en lui disant : « je te donnerai tout cela, si tu te prosternes pour m'adorer ». Jésus refuse et le Diable se retire¹³⁸. Dans *Warlock*, les circonstances de cette tentation sont différentes, car c'est en voyant qu'il risque de perdre le combat au corps à corps, inhérent aux récits super-héroïques, que l'Homme-Bête, figure du Diable, propose à Adam Warlock son royaume, la Contre-Terre, à condition qu'il reconnaisse sa souveraineté. L'épisode de la tentation est alors immédiatement identifiable par le lecteur seulement à travers l'iconographie de la scène. En effet, l'Homme-Bête se tient droit, les bras croisés, sûr de lui, et parle en regardant Warlock. Ce dernier regarde vers le bas, les bras avancés mais pas tendus, les mains grandes ouvertes, comme s'il craignait de tomber, trahissant le fait qu'il ne maîtrise pas la situation. Les deux personnages se tiennent debout sur une masse nuageuse. En dessous d'eux, en direction du regard de Warlock, se trouve une ville, allégorie du royaume de notre société contemporaine, identifiable grâce aux bâtiments et complexes d'activités qui la composent.

¹³⁸ *Évangile selon Matthieu*, 4 : 1-11, Quentin Moreau, Roosdaal, 2017.

Par la suite, l'Homme-Bête essaie d'hypnotiser Adam Warlock qui tentait de lui montrer les valeurs de bonté et d'amitié possibles dans la société de la Contre-Terre. Mais Warlock se débat, et pour empêcher le combat, l'Homme-Bête l'interpelle sur les concepts d'amitié et de confiance en lui ordonnant de regarder de nouveau vers la ville. Dans cette case, l'Homme-Bête est représenté en gros plan, au point que seuls sa tête, son bras et son buste sont visibles. Le rapprochement du plan est par ailleurs général, puisque la ville en contre-bas se dessine plus précisément, car nous apercevons cette fois-ci les fenêtres des bâtiments. Dans cette illustration, l'Homme-Bête apparaît hargneux, ses sourcils sont froncés et ses dents de loup bien visibles. De plus, la couleur verte qui le recouvre intégralement suggère son agacement et son changement de ton. Or, cette couleur uniforme peut également évoquer l'hypnose dont il a essayé d'user sur Warlock, qui aurait alors réussi sans que le héros ne s'en rende compte. Comme l'Homme-Bête pointe la ville du doigt, le lecteur comprend alors qu'il essaie de nouveau de tenter Warlock, sa première tentative ayant échoué.



Extrait de *Warlock #2 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic. Dessin de John BUSCEMA, © Marvel comics.

Après avoir regardé et vu que ses disciples adolescents le reniaient alors qu'ils étaient acculés par une foule en colère, Warlock se sent trahi. Il se met alors en colère, et ce sentiment est visible à travers le froncement de sourcils et le poing serré brandit en avant. La scène étant dessinée en contre-plongée et Warlock se tenant accroupi, son poing se brandit alors vers la ville en contre-bas, vers laquelle il dirige sa colère. Qui plus est, il serre violemment dans son autre main un drap bleu, ce qui illustre davantage son énervement. Derrière Adam Warlock se tient fièrement l'Homme-Bête qui semble satisfait du comportement de son adversaire. Il repose son poing sur sa hanche, ce qui lui donne une attitude détendue. La disposition de sa gueule suggère une esquisse de sourire. Cette attitude physique donne à l'Homme-Bête un aspect arrogant qui, iconographiquement, traduit l'idée qu'il continue à énerver Warlock en

l'exhortant à regarder en bas, à le tenter une troisième fois. Après cette troisième tentation, Adam Warlock cède davantage à la colère qu'aux propositions de l'Homme-Bête, car il s'en prend aussi bien à son ennemi qu'à la Contre-Terre, avant de se confronter à ses amis adolescents et de se rendre compte qu'il était victime d'hypnotisme. Dans le cas de Warlock, le pastiche permet donc de réécrire des épisodes de la Bible en les modernisant et en les adaptant au genre super-héroïque. En effet, dans le pastiche de la tentation du Christ, les propositions de l'Homme-Bête sont entrecoupées de manifestations de force physique ou de super-pouvoirs, dirigeant inéluctablement la fin de cet épisode et la réponse définitive au tentateur vers un combat au corps à corps.

Le pastiche iconographique de tableaux ou d'épisodes littéraires de la Bible permet alors aux *comic books* de moderniser les œuvres originales en les adaptant à leurs histoires et à leurs personnages. Ce procédé crée ainsi une mythologie propre aux *comic books*, car ils proposent une réécriture, et donc une nouvelle interprétation des valeurs religieuses. Par le même biais, le personnage-héros devient la nouvelle figure messianique de son univers, mais également du lecteur qui adhère tacitement à son univers à travers sa lecture. Qui plus est, les pastiches de tableaux religieux sont des références à l'histoire de l'art chrétien, et permettent de caractériser les personnages en fonction du rôle qu'ils parodient. Les analogies à l'histoire de l'art permettent aussi de légitimer la dimension messianique des héros qui se réapproprient cette culture. Le pastiche peut donc mener à une autre dimension que la parodie pure et simple, qui n'est autre que le détournement.

Le détournement

Le détournement est une manière générale de réutiliser un matériau préexistant au profit d'un nouveau dispositif sémiotique. Dans le cadre de la représentation de l'iconographie religieuse, il s'agit de dévier des signes ou des symboles de leur signification initiale pour la changer partiellement ou totalement. Le détournement iconographique peut alors donner lieu à une réinterprétation comme à une critique de la religion. Le héros messianique est le catalyseur de cette déconstruction, car c'est à travers lui que la pensée religieuse classique est remise en question et que de nouvelles valeurs morales sont mises en avant. L'iconographie religieuse détournée dans les *comic books* entre donc au service du message porté par le personnage, qui s'étend au récit dans son ensemble.

Punk Rock Jesus fait preuve de détournement iconographique comme nous l'avons observé avec le symbole de la croix latine. Si dans la Bible la croix latine est une métaphore de la mort sacrificielle, du salut de l'humanité, dans *Punk Rock Jesus*, la croix adopte une dimension morbide. Dans le *comic book*, la présence de la croix annonce toujours la mort d'un personnage ou d'une idée. Ce phénomène s'illustre parfaitement lorsque le passé de Thomas McKael en tant que terroriste de l'IRA nous est révélé. Après avoir massacré un groupe d'unionistes dans un bar, Thomas entre dans un salon de tatouage et demande à se faire tatouer autant de croix latines qu'il a fait de victimes. La case suivante est une reproduction actualisée de la précédente. Ce procédé est une ellipse, et il permet de comprendre qu'avec la différence de coupe de cheveux de Thomas et l'augmentation du nombre de croix tatouées sur son dos et ses épaules, le temps a passé de la même façon que les victimes se sont accumulées. La démarche de Thomas McKael nous interroge alors sur la signification de ses tatouages. Le personnage étant un fervent catholique, la croix latine signifie pour lui le salut de l'âme dans l'au-delà. Par la même occasion, il espère secrètement que les sépultures improvisées sur son corps permettront de racheter sa propre âme, que Dieu lui pardonnera grâce à cet acte de foi non conventionnel qui commémore la mémoire de chaque victime. Toutefois, l'accumulation des tatouages de croix latines confère une dimension morbide au dos de Thomas McKael, car ils évoquent ce qui a donné son surnom au personnage : le cimetière¹³⁹. Les tatouages de Thomas McKael détournent alors l'icône chrétien pour rappeler son origine : la mise à mort par la torture. La croix latine est effectivement le symbole de la mise à mort de Jésus Christ. Que cette mort soit sacrificielle, providentielle ou cruelle, elle reste la mort pure et simple, et donne au pictogramme une dimension morbide, renforcée par le discours de l'Église selon lequel la vie éternelle s'obtient après la mort.



Extrait de *Punk Rock Jesus #4*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label. Dessins de Sean Gordon MURPHY, © DC comics.

¹³⁹ Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus #6*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label.



Extrait du chapitre 6 de *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619. Dessin de RUN, © Ankama.

La mort est justement la thématique du détournement opéré dans *Mutafukaz*. Nous avons déjà évoqué la présence de graffitis ou d'autocollants à l'effigie de la Vierge de Guadalupe, pastiche de la Vierge Marie car elle est voilée et joint ses mains en signe de prière. Or, au fur et à mesure qu'Angelino est poursuivi par des agents au service des machos, qu'il découvre sa nature semi extraterrestre et qu'il frôle la mort ou tue ses adversaires, il commence à percevoir le monde qui l'entoure différemment. Ainsi, lorsqu'un agent des machos faisant face à Angelino et Vinz est écrasé par un autobus, Angelino semble prendre conscience qu'une figure divine veille sur lui. Cette figure n'est autre que Santa Muerte, une parodie de la Vierge de Guadalupe reprenant ses codes vestimentaires mais revêtant une apparence squelettique. La

figure de Santa Muerte n'est pas introduite au préalable, elle s'impose comme faisant partie intégrante de l'univers de *Mutafukaz* qui n'a simplement pas été mentionnée auparavant. Elle se présente comme un squelette vêtu d'une toge et d'un voile blanc, serrant ses mains contre sa poitrine et semblant tenir un bouquet de fleurs, détournant ainsi l'image de la Vierge Marie tout comme celle de la Vierge de Guadalupe. Le détournement s'opère ici par la dualité qu'entretiennent l'apparence et la signification de la figure de Santa Muerte. En effet, son apparence squelettique évoque sans conteste la mort. Pour preuve, sa première apparition concorde avec la mort d'un personnage et y semble même liée puisqu'elle est rendue visible par le sang de la victime. De plus, le ballon présentant le texte « thrill » – frisson – est entouré de piques, évoquant le danger. Néanmoins, Angelino la perçoit comme une figure protectrice. Ainsi, Santa Muerte annoncerait bel et bien la mort, mais seulement celle des ennemis de celui qu'elle protège. Cependant, nous n'avons aucun moyen de savoir si elle protège Angelino parce qu'il porte son image en pendentif ou non. Cette situation conférerait alors à Santa

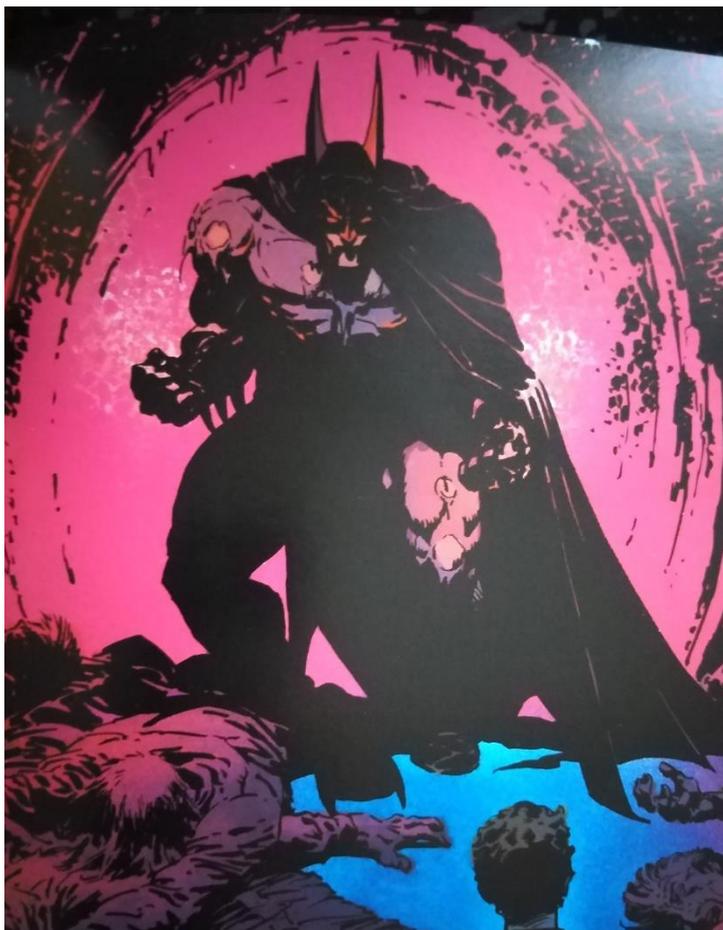
Muerte une dimension magique, ce qui entre en dissonance avec les valeurs religieuses catholiques.

Après cette apparition, Santa Muerte supplante la Vierge de Guadalupe en tant que figure maternelle protectrice d'Angelino. Elle continue d'apparaître comme un détournement de la figure de la Vierge, c'est-à-dire la guide spirituelle. Ainsi, lorsque Angelino est en danger sans s'en rendre compte, Santa Muerte lui apparaît comme sa conscience et le conseille sur les actions qu'il doit mener. Or, la Vierge de Guadalupe ne disparaît pas pour autant. Quand Angelino est inconscient après avoir été capturé par les machos, c'est d'abord la Vierge de Guadalupe qui lui apparaît et le sermonne quant à son comportement selon le discours chrétien. Mais Santa Muerte lui apparaît ensuite pour contredire le discours religieux et le nier. Si les deux figures saintes représentent la bonne et la mauvaise conscience d'Angelino en incarnant la réflexion interne du personnage, elles acquièrent également un caractère indépendant en se parlant l'une à l'autre sans réellement s'adresser à Angelino. La figure de Santa Muerte peut ainsi évoquer plusieurs concepts : une croyance extérieure à celle à laquelle le personnage appartient, apportant une réflexion nouvelle sur le monde, la face sombre d'une croyance, ou le discours véritable dissimulé derrière une mauvaise interprétation de la croyance. Dans tous les cas, la figure de Santa Muerte détourne la représentation de la croyance religieuse car son apparence choque et prouve que contrairement aux représentations iconographiques chrétiennes classiques, l'habit ne fait pas le moine.

Ce dicton illustre parfaitement le récit de *Batman, Le culte*. Dans ce *comic book*, l'antagoniste, ou le vilain pour reprendre les termes du genre super-héroïque, est un diacre nommé Joseph Blackfire. Ce personnage revêt la tenue d'un homme d'Église dans son habit noir et son col romain. L'apparence du diacre évoque inéluctablement le concept de bien pour les croyants, car en tant que diacre, il est censé incarner un guide spirituel et aider les fidèles en les confortant dans leur foi. Or, Blackfire se sert de la superstition religieuse pour monter une secte et tenter de prendre le pouvoir à Gotham City en semant la destruction et la mort. Face à lui se dresse Batman, le super-héros arborant un costume de chauve-souris. Son costume gris et noir se compose d'un masque avec des oreilles pointues, de gants avec trois longs ailerons chacun, et d'une cape rappelant la forme des ailes des chauve-souris. Les couleurs sombres du costume associées à des éléments pointus suscitent un effet de peur. C'est notamment sur la peur superstitieuse des criminels que Batman cherche à jouer pour les effrayer par sa simple présence. De plus, l'interprétation de Batman par le dessinateur Bernie

Wrightson est particulièrement effrayante. Sous son trait, les oreilles du masque du super-héros sont bien plus longues et pointues que dans d'autres de ses itérations¹⁴⁰. De but en blanc, en se référant seulement à la représentation iconographique des personnages, le lecteur pourrait aisément croire que Batman est le méchant de l'histoire et le diacre Blackfire le gentil. Seuls le titre du *comic book* et l'histoire trahissent cette interprétation.

Bernie Wrightson approfondit dans la suite du récit l'apparence terrifiante de Batman. Cette occurrence se manifeste lorsque Batman, encore sous l'effet des drogues qui lui ont été administrées par le diacre Blackfire, voit la secte de sans-abris s'en prendre à son acolyte Robin venu le secourir. Le super-héros entre alors dans une rage folle et frappe violemment ses adversaires jusqu'à leur faire perdre connaissance. Batman se dresse alors au sommet de corps inertes entassés, penché en avant, les poings serrés et prêt à attaquer. Le bas de son corps est plongé dans l'ombre et la confusion entre sa silhouette et sa cape lui procurent une apparence difforme. La scène se déroule dans un souterrain, la lumière rouge qui colore le centre de



Extrait de *Batman, Le culte #3*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe. Dessin de Bernie WRIGHTSON, © DC comics.

l'image donne alors l'impression que la bataille s'est déroulée dans une grotte. Les yeux de Batman sont colorés de rouge pour faire écho à la lumière en arrière-plan, rendant le personnage encore plus dangereux et agressif et le définissant comme une bête tapie dans son antre. Les trous dans son costume soulignent la rage dont Batman semble pris, laissant supposer un combat violent, voire sauvage. Enfin, les oreilles sur son masque paraissent plus

¹⁴⁰ Cf. annexes 5 et 6.

grandes et plus pointues que d'ordinaire, ce qui confère au super-héros un aspect monstrueux. En l'occurrence, les oreilles en pointe, la cape, les yeux rouges et l'éclairage rouge lui prêtent les traits d'un vampire. Cette représentation de Batman révèle le côté le plus sombre du personnage, aux antipodes de l'image d'un super-héros inspirant la bonté et l'espoir, ou encore d'une figure sainte associée aux notions d'empathie et de dévouement pour son prochain.

Cependant, cette représentation monstrueuse de Batman s'explique par les circonstances : il a été drogué, manipulé, brisé mentalement, poussé au bout de ses limites physiques et laissé pour mort, il devient fou de rage. Mais une fois le calme revenu, il reprend ses esprits et redevient un super-héros défenseur de la justice. En somme, Batman est un homme qui a touché le fond et qui se raccroche à son humanité pour remonter la pente. En revanche, le diacre Blackfire, qui arbore fréquemment un sourire et un air jovial durant ses apparitions, voit son image entachée par des expressions graves qui trahissent sa véritable nature de manipulateur. Mais la révélation survient lors du combat final entre Batman et le diacre. À ce moment précis, le diacre a déclaré qu'il souhaitait être tué par Batman pour mourir en martyr, et par effet de mimétisme être adoré comme le Christ. Lorsque Batman se trouve face au diacre, son organisme a totalement purgé les drogues qui lui avaient été administrées. Pourtant, il le perçoit comme un démon, voire comme le Diable. Les dessins représentant Joseph Blackfire sous son apparence humaine et ceux montrant un démon se superposent de sorte à créer un effet de clignotement, comme si chaque mot dissimulant les véritables intentions du diacre révélait sa vraie nature.



Extrait de *Batman, Le culte #4*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe. Dessin de Bernie WRIGHTSON, © DC comics.

Blackfire se présente alors comme un diable cornu aux dents acérées, la peau entièrement rouge et parsemée de piques. Son apparence est à la fois effrayante et repoussante, comme l'est en réalité l'esprit du diacre, qui s'est servi de la religion pour manipuler les foules et instaurer le chaos dans Gotham City. Représenter un diacre en démon est le plus grand iconoclasme de *Batman, Le culte*, puisque ce procédé détourne le rôle que sont censés tenir les hommes d'Église dans la société. Néanmoins, ce phénomène est davantage un détournement qu'un iconoclasme, car au moment de cette analogie, Joseph Blackfire est torse nu, il ne porte plus son habit de diacre. Ainsi, cette scène de *Batman, Le culte*, ne montre pas un homme d'Église maléfique, mais un homme parmi les autres ayant usurpé le rôle de guide spirituel et détourné le message religieux pour son propre profit. C'est en ce sens que Joseph Blackfire se révèle être un diable, car il ne connaît aucune limite morale et trahi les valeurs de la chrétienté.

Le personnage de notre corpus le plus iconoclaste est sans aucun doute Daredevil. La thématique du diable est inhérente au personnage. En effet, Daredevil signifie littéralement « tenter le diable », il défend le quartier de *Hell's Kitchen* – « la cuisine du diable » –, et son costume dont la couleur rouge évoque l'enfer arbore des cornes de diable. Or, Daredevil est un justicier, un personnage situé du côté du bien. Si cette dualité entre le symbole du costume et les idées que le super-héros défend existent depuis sa création, elle est renforcée depuis l'affiliation du personnage à la religion catholique dans le récit *Daredevil, Renaissance*. Cette dualité est par la suite approfondie dans *Daredevil, Sous l'aile du diable*, notamment par la confrontation de Daredevil aux symboles religieux. Comme nous pouvons le voir sur la couverture ci-contre, le personnage se tient accroupi au pied d'une croix au sommet d'une église. Mais l'atmosphère pesante donnée par les couleurs sombres et la nuit, ainsi que l'allure menaçante d'un Daredevil au visage plongé dans la pénombre dont seuls les cornes et les yeux rouges luisent donnent la sensation qu'il est une entité maléfique prête à émerger pour détruire les valeurs catholiques. Le fait que son bras enlace la base de la croix, que ses lasso l'enserrent et qu'elle soit fissurée semble indiquer une relation de cause à effet, signifiant que l'étreinte du diable détruit lentement la morale religieuse. De plus, l'arrière-plan de cette image présente des bâtiments abîmés et de la fumée qui s'élève de cheminées, évoquant à la fois la saleté urbaine et le feu des enfers produisant de la fumée. La lueur rouge en bas de l'image renforce cette idée de flammes gagnant peu à peu le sommet des toits. Qui plus est, les bâtiments qui constituent la ville sont plus hauts, plus imposants que l'église et la croix. Ainsi, la ville, en particulier le quartier de *Hell's Kitchen*, se présente comme le domaine du diable, surplombant la croix prise en



Couverture de *Daredevil, Sous l'aile du diable* #3, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have. Dessin de Joe QUESADA, © Marvel comics.

étau entre la figure du Diable et les flammes prêtes à la brûler.

Pourtant, bien que la religion le confronte à ses doutes et le pousse dans ses retranchements, elle est également un réconfort moral et une source d'inspiration pour le personnage de Daredevil. La couverture du numéro 3 de *Daredevil, Sous l'aile du diable*, illustrerait alors les doutes et les mauvaises pensées de Matt Murdock se rattachant à la religion pour tenter de trouver du réconfort. Ironiquement, Daredevil serait alors le champion des valeurs chrétiennes tout en arborant un costume de diable. Cependant, cette idée semble compromise par la violence à laquelle s'adonne Daredevil pour arrêter les criminels. Dans le récit *Sous l'aile du diable*, en proie à la colère, Daredevil casse le bocal en verre qui sert de casque au super-vilain nommé Mysterio avant de le saisir par le col et de menacer de le tuer. Cet accès de violence se rapproche davantage des comportements associés au diable qu'à la morale d'empathie défendue par la religion catholique. Pourtant, malgré ses menaces, Daredevil



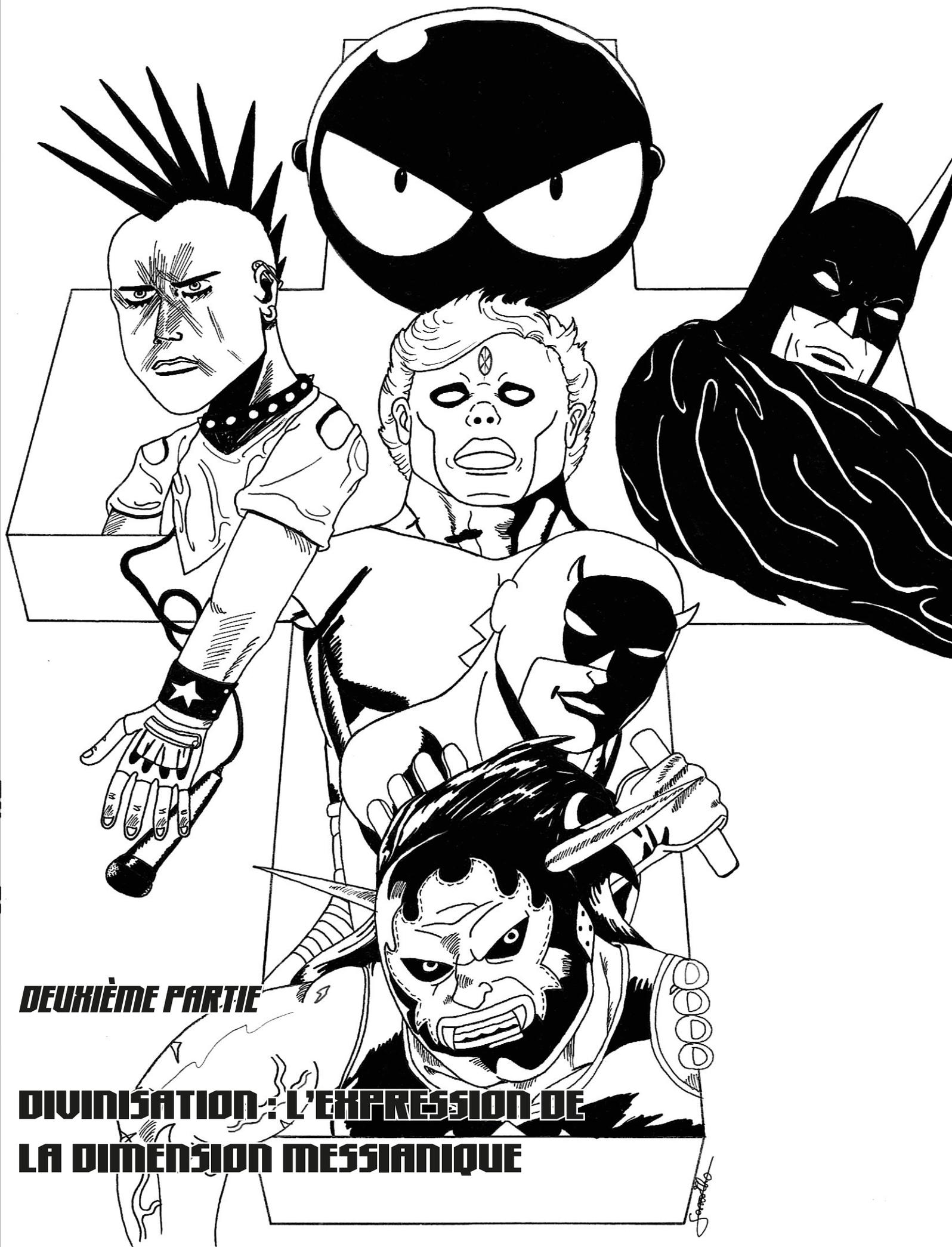
Extrait de *Daredevil, Sous l'aile du diable* #7, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have. Dessin de Joe QUESADA, © Marvel comics.

contient sa rage et jette son ennemi à terre pour lui signifier qu'il n'a pas besoin de le tuer pour le vaincre. Encore une fois, cette scène censée montrer que Daredevil a fait le bon choix est détournée par l'iconographie diabolique qui l'imprègne. En effet, Daredevil n'est pas présenté comme un super-héros victorieux mais comme une sorte de démon plongé dans la pénombre dont les yeux rouges luisent. Mis à part ses gants, sa ceinture et ses bâtons visibles à travers leur couleur rouge, le seul détail de son costume visible sur sa silhouette sont ses cornes. Ce procédé confère au personnage une apparence menaçante, appuyée par l'arrière-plan de fumée rougeoyante évoquant les flammes de l'enfer. Ce détail permet de donner au dessin une double lecture, car si Daredevil jette Mysterio à terre, on pourrait croire qu'il tend la main pour

saisir le vilain apeuré au sol et l'entraîner dans la brume. Le dessin de Joe Quesada joue ici sur l'apparence du costume de Daredevil qui, même si le personnage est empreint de bonnes intentions, fait référence à l'iconographie diabolique et suscite la peur. Ainsi, Daredevil apparaît comme le Diable, renvoyant une image effrayante et surtout contraire aux valeurs morales qu'il défend, ce qui fait de lui le super-héros iconoclaste par excellence.

Les *comic books* abordent donc l'iconoclasme de différentes manières, mais toujours en passant par la figure du héros qui évolue dans un monde où la religion est présente, et qui s'impose en Messie à la fois mimétique et opposé à la chrétienté. Certains *comics* se servent de la parodie pour donner un ton plus léger à la critique de la religion à travers l'humour, tandis que d'autres emploient la parodie à des fins satiriques. D'autres encore usent du pastiche pour reproduire des scènes religieuses tout en remplaçant les figures bibliques par les personnages de *comics*. Ce procédé permet ainsi d'apporter une réflexion à la fois sur le rôle de chaque personnage au sein de l'œuvre et sur le sens de la religion lorsqu'elle est mise en lien avec le récit. Enfin, plusieurs *comic books* utilisent le détournement pour apporter une critique ouverte de la religion chrétienne, ses symboles et ses messages en les plaçant dans un contexte particulier. Bien qu'« aux États-Unis, la bande dessinée a longtemps été considérée comme un média iconoclaste au sens large, c'est-à-dire contraire à la tradition des bonnes mœurs, nuisible à la moralité de ses lecteurs »¹⁴¹, ces procédés ne font pas de l'iconoclasme moderne la négation de la religion chrétienne, mais bien une analyse critique de la religion et ses symboles iconographiques. Cette analyse s'effectue alors à travers le héros messianique, qui supprime le rôle du Messie établi par la religion chrétienne pour apporter une vision plus moderne du discours religieux, ou le déconstruit pour prôner de nouvelles valeurs morales tranchant parfois totalement avec la religion. Qui plus est, la manifestation de l'iconoclasme inhérente à certains personnages comme Diablo dans *Mutafukaz* ou Daredevil, qui défendent des valeurs morales proches de l'empathie chrétienne alors qu'ils revêtent des costumes évoquant le mal, permet de détourner la vision binaire du bien et du mal prêchée par la religion chrétienne. Mais pour endosser pleinement le rôle de Messie, l'iconographie seule n'est pas suffisante, et le héros doit également se confronter aux procédés textuels et iconotextuels permis par le *comic book*, tout comme aux possibilités plastiques du médium qu'est la bande dessinée.

¹⁴¹ Isabelle GUILLAUME, op. cit., p. 208.



DEUXIÈME PARTIE

**DIVINISATION: L'EXPRESSION DE
LA DIMENSION MESSIANIQUE**

Signature

4/ Textes et dialogues

L'iconographie dans les *comic books* est à l'image de l'iconographie religieuse : elle transmet un message que tout le monde peut interpréter grâce aux représentations communes et aux symboles visuels mis en avant. Mais dans la religion, le discours textuel a une place primordiale. En effet, la Bible est considérée comme un livre sacré par les chrétiens et tient lieu de référence absolue et de modèle de morale et de vie. Le pape, les cardinaux, les évêques et les prêtres sont les transmetteurs du discours de la Bible qu'ils enseignent aux fidèles catholiques. Il en est de même pour les pasteurs protestants. Perçu comme le détenteur de la parole de Dieu, le clergé est la figure d'autorité de la communauté chrétienne, car c'est lui qui permet aux fidèles de rester dans la morale en imposant un discours dit sacré. La transmission du discours religieux est donc majoritairement orale, bien qu'aujourd'hui l'alphabétisation de la population permet au plus grand nombre de lire la Bible. Le *comic book* étant un médium iconotextuel, le texte est son deuxième composant principal, bien qu'il ne soit pas indispensable. Généralement, le texte apporte un contexte narratif que le dessin peut peiner à représenter, ou s'exprime à travers les dialogues. Le texte seul apporte alors un autre niveau de lecture pour les *comics*. Dans le cas de *comics* mettant en avant des héros à caractère messianique, le texte peut revêtir un aspect sacré, car il peut regorger de références bibliques. Mais le texte peut également désacraliser le discours religieux en apportant une critique des textes dits sacrés. Dans les deux cas, l'association du texte au héros messianique peut présenter ses valeurs comme un nouveau *credo*.

Le berger guidant son troupeau

Nous avons préalablement examiné la place des personnages reprenant les codes des figures religieuses de notre société dans les *comic books*. Les figures bienveillantes, à l'image de Padre dans *Mutafukaz* ou Maggie dans *Daredevil*, sont capables d'inspirer les héros messianiques à travers leurs simples paroles. Ces paroles peuvent être des références bibliques ou de simples phrases emplies de sagesse prodiguant de bons conseils. Dans l'imaginaire collectif, et particulièrement celui des chrétiens croyants, les textes de la Bible sont synonymes de sagesse, et dans la bouche d'un représentant de l'Église, ils font office de loi sacrée. De la même façon, le moindre conseil d'un homme d'Église est perçu comme sage, comme une leçon de vie provenant d'un esprit éclairé à la fois par un mode de vie particulier

coupé du monde et permettant de prendre davantage de recul vis-à-vis de ce dernier, et par une supposée proximité avec Dieu.

Or, les figures malveillantes comme le diacre Blackfire dans *Batman, Le culte*, ou encore le Prophète dans *Warlock* peuvent jouer de leur image sociale et reprendre les psaumes bibliques à leur avantage. Le Prophète, pour conférer davantage d'autorité à son discours, invoque la colère de Dieu : « Moquez-vous ! Mais Sodome et Gomorrhe aussi riaient... ! »¹⁴². En faisant référence à des villes pécheresses détruites par Dieu, le Prophète utilise un discours menaçant, se métaphorisant comme Dieu lui-même, ou du moins son représentant. En effet, il sous-entend que lui manquer de respect revient à manquer de respect à Dieu, et que cette impudence peut provoquer la même destruction que pour les villes de Sodome et Gomorrhe¹⁴³. Pour accentuer son aura mystique, le Prophète s'exprime principalement par des phrases énigmatiques : « Je ne suis là que pour ouvrir la voie à un autre ! Lui vous aidera... Comme je ne peux le faire ! »¹⁴⁴. Cependant, bien que se présentant comme un simple prophète, il fait en sorte d'être au centre de l'attention en prétendant que la survie du monde dépend de son bien-être : « Ils veulent que vous vous moquiez de moi... Pour m'oublier ensuite... Et s'ils y parviennent... Alors ce monde sera condamné ! »¹⁴⁵. Son discours est alors totalement ambigu : il est censé être un simple messager, mais il serait capable de déclencher un courroux divin s'il lui arrivait malheur. Le Prophète s'appuie donc à la fois sur la superstition et les textes bibliques pour s'imposer comme une figure d'autorité sociétale. De son côté, le diacre Blackfire emploie le même discours de fond, mais la forme est totalement différente. Si le Prophète tente d'effrayer ses auditeurs en les menaçants de connaître la colère de Dieu pour tenter de s'imposer comme autoritaire, Blackfire délivre des paroles calmes, car ses fidèles voient réellement en lui une figure d'autorité. Lors de sa première apparition, le diacre appelle ses fidèles au calme lorsque ces derniers s'impatientent en voyant que Batman rejette encore et encore leurs idées : « Patience, mon fils. Nous devons accorder du temps à ceux qui n'ont pas vu la lumière, afin qu'ils acceptent la divine noblesse de notre cause »¹⁴⁶. Contrairement au Prophète, le diacre n'essaie pas de se faire entendre par le biais de la peur, mais en réconfortant ses auditeurs, en se présentant comme un guide empathique : « N'ayez pas peur, mon fils. Et que la gloire vous soit révélée ! »¹⁴⁷. Malgré son dégoût pour la ville de

¹⁴² Roy THOMAS, Gil KANE, *Warlock (vol.1) #1 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

¹⁴³ Louis SEGOND, *Genèse 19 : 23-29*, Société Biblique de Genève, 2007, coll. Bible SEGOND 21.

¹⁴⁴ Roy THOMAS, Gil KANE, *Warlock (vol.1) #1*, op. cit.

¹⁴⁵ Idem.

¹⁴⁶ Jim STARLIN, Bernie WRIGHTSON, *Batman, Le culte #1*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe.

¹⁴⁷ Idem.

Gotham City, le diacre en vient à paraître bon en partageant la volonté de Batman de sauver les innocents. Quand ce dernier, en entendant Blackfire détailler les vices de la ville, tente de rétorquer, le diacre l'interrompt aussitôt pour exposer la nuance de son jugement :

« Il y a encore des gens bien qui...

- Qui doivent être protégés ! C'est pour cela que Dieu m'a envoyé ici »¹⁴⁸.

Blackfire ne se veut alors pas un émissaire de la colère de Dieu, mais un guide envoyé pour ramener la paix et l'ordre dans une ville corrompue par le crime : « Cette ville... Ce pays abordent le carrefour du destin auquel Sodome et Gomorrhe sont arrivées, dans les temps bibliques ! Ils doivent s'en écarter, ou bien être aspirés dans la nuit ! J'ai été envoyé afin de les aider à prendre leur décision ! ». En évoquant Sodome et Gomorrhe, Blackfire révèle le sort destiné à Gotham, mais il ajoute que la ville détient le libre arbitre, c'est-à-dire la possibilité de choisir entre la rédemption ou la condamnation. Cependant, la dernière phrase de son discours révèle l'ambiguïté de sa personne. Blackfire prétend qu'il pourrait tout aussi bien sauver Gotham que la détruire. En ce sens, il commence à suggérer la peur superstitieuse au sein de son discours, ce qui lui donne un ascendant encore plus important sur les esprits le considérant comme un homme lié à Dieu. La vraie nature du diacre est révélée lorsqu'il s'entretient avec son associé à propos de Batman : « Je les convertis, tu les contrôles. [...] Il est brisé. Il croit »¹⁴⁹. Cette phrase indique une critique de la religion portée par l'auteur Jim Starlin. En effet, la croyance des fidèles peut être manipulée pour qu'ils croient en un discours qui n'a rien de sacré ou de moralement vertueux. C'est exactement ce que fait le diacre Blackfire en jouant avec les croyances religieuses pour asseoir son autorité. En se référant au discours biblique et aux coutumes catholiques, il s'impose comme le guide spirituel des fidèles, à même de transmettre la parole divine, c'est-à-dire la bonne marche à suivre. Or, en manipulant ainsi les esprits, Blackfire fait de sa volonté la bonne marche à suivre pour ses fidèles, qu'elle soit bonne ou mauvaise.

À la différence de ces antagonistes qui tentent d'imposer leur pensée aux autres personnages, les figures religieuses qui se révèlent bénéfiques pour les héros messianiques apportent une vision spirituelle de la vie. Leurs idées paraissent parfois arrêtées, car elles réfèrent toujours à Dieu ou à la religion, sans jamais appréhender la situation sous un autre angle. Mais leurs paroles invitent justement les héros à observer avec une perspective différente, sans pour autant l'imposer. C'est le cas de Padre, le guide spirituel de la Lucha

¹⁴⁸ Idem.

¹⁴⁹ Idem.

Ultima dans l'univers de *Mutafukaz*. En tant que prêtre, il se doit de trouver les mots justes pour garder ses fidèles dans le droit chemin. Mais son rôle ne le limite pas à ne s'adresser qu'aux fidèles. Dans *Putá Madre*, lorsque Diablo entre dans son église, Padre l'accueille en se référant à la Bible, pour lui prouver que son église et sa religion sont ouvertes à tous :

« Jésus a dit : "car quiconque demande reçoit, celui qui cherche trouve, et l'on ouvre à celui qui frappe".

- Mon nom est Jesus. Et je ne me rappelle pas avoir dit ce genre de conneries.
- Jesus ? Vraiment ? Avec la marque maudite sur le front, voilà qui est original !
- Pas plus qu'un Jésus avec un masque de catch sur le visage...
- On pense à tort que Jésus notre sauveur était un pacifiste convaincu... Mais c'était avant tout un révolutionnaire, un rebelle. Il a dit, selon Matthieu 10 : 34 : "je ne suis pas venu apporter la paix, mais l'épée"... Il n'a pas abandonné. Il a obéi à Dieu, notre Père à tous. Il s'est sacrifié pour laver les hommes de tous leurs péchés. Ce sacrifice ultime, c'est la victoire de l'humilité sur l'orgueil »¹⁵⁰.

Nous pouvons observer que, malgré l'insolence de Diablo à l'égard de la religion, Padre continue de lui répondre en adaptant son discours à son interlocuteur, démontrant à la fois une grande connaissance des textes dits sacrés, et une volonté d'accueillir coûte que coûte un individu au sein de son église, même s'il paraît récalcitrant. La bienveillance de Padre tient davantage de sa personnalité que de sa fonction de prêtre, mais ces deux éléments réunis en font la figure de guide par excellence, car il se montre à même d'adapter son discours à la personne qui lui fait face, pour mieux l'aider dans sa spiritualité. Bien que Diablo lui réponde : « Je vais continuer à vivre dans le péché, alors... Je voudrais pas qu'il soit mort pour rien... »¹⁵¹, les mots de Padre et son attitude débonnaire ont su le toucher, car par la suite, il voue sa vie à aider les nécessiteux et se sacrifie pour sauver l'humanité dans *Mutafukaz*.

Mais toutes les figures d'autorité religieuse ne se valent pas. Au début du récit *Daredevil, Sous l'aile du diable*, Matt Murdock se rend au confessionnal afin d'absoudre ses péchés. Avant même qu'il ne les ait exposés, le prêtre tente de le rassurer en lui indiquant que son choix de venir se confesser est le bon, car il sera forcément pardonné par Dieu : « Que Dieu te donne la foi... et te pardonne les péchés que tu vas confesser. Dans son infinie

¹⁵⁰ RUN, NEYEF, *Putá Madre #6*, Roubaix, Ankama éditions, 2017, coll. Label 619, p. 174-175.

¹⁵¹ Idem.

miséricorde... il t'accordera sa grâce par le sacrement de pénitence »¹⁵². À la différence de Padre, le prêtre ne semble ici pas prêt à écouter les fidèles, mais plutôt à leur promettre le pardon quelle que soit leur confession. Mais ce procédé peut aussi permettre au prêtre d'instaurer la confiance chez les fidèles, qui seraient ainsi plus enclins à se confesser en sachant que Dieu va leur pardonner. Le prêtre qui écoute Matt semble amer vis-à-vis du comportement de ses fidèles, et semble leur reprocher un manque de pratique de la foi : « Vous vous souvenez de Dieu quand les autres vous oublient »¹⁵³. Cependant, le prêtre écoute les tourments de Matt, et lui répond par des paroles convenues, ne cherchant pas à apporter des réponses précises à la situation, mais une morale générale qu'il présente comme une bonne marche à suivre : « Quand on a de la peine, on se tourne aussitôt vers Dieu. [...] On se sent coupable. Cette culpabilité débouche sur un regain de foi. Mais je suis là pour te rassurer et te dire que si tu as oublié Dieu, lui se souvient de toi. [...] En cette fin de siècle, les fidèles ont tendance à oublier que Dieu les soigne mieux qu'un manuel de psychologie ou un gourou à la mode. Il suffit d'un élan de foi »¹⁵⁴. Les dernières paroles du prêtre sont tout aussi ambiguës que les précédentes. Il ne prodigue aucun conseil applicable, sinon celui de garder la foi, et profite de son discours pour discréditer la médecine et le fanatisme, décrivant une société décadente ayant abandonné Dieu pour soulager son esprit d'une autre façon qui serait vaine. Pourtant, malgré l'apparence qu'il veut se donner, le prêtre ne substitue pas à la psychologie, et n'apporte aucune aide réelle sinon un réconfort spirituel. En expliquant que seule la foi peut expier les péchés, le prêtre pousse en réalité les fidèles à croire en eux, car eux seuls trouveront la force d'aller de l'avant s'ils parviennent à avoir la foi. Dans ce récit, le prêtre ne semble donc pas être un guide attentif aux besoins de chacun, mais un guide de la masse de fidèles. C'est auprès d'une autre figure religieuse que Matt Murdock va trouver les mots qu'il a besoin d'entendre pour être guidé dans la bonne direction.

Toujours dans *Daredevil, Sous l'aile du diable*, lorsque Matt Murdock est au plus bas, terrassé par ses doutes et ses accès de colère, et qu'il récupère de sa fatigue dans une église, il se confronte à sœur Maggie, sa mère. Si jusqu'alors Matt Murdock était un bon croyant, l'arrivée du nourrisson qui lui est présenté comme l'antéchrist ébranle sa foi et la remet perpétuellement en question, au point qu'il ne sait plus à qui, ou à quoi, se fier. Il exprime alors sa colère envers la situation, et sa mère lui répond :

¹⁵² Kevin SMITH, Joe QUESADA, *Daredevil, Sous l'aile du diable #1*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have.

¹⁵³ Idem.

¹⁵⁴ Idem.

« Que de colère. La vie t'a gâté pourtant.

- Quoi ?! Ma vie n'est que ténèbres, mère ! Je vis dans la nuit ! Je combats la noirceur ! Alors excuse-moi si je ne peux pas avoir foi en ton Dieu ! Et puis, c'est facile pour toi de prendre sa défense ! Après tout, il t'a bien tirée d'affaire ! »¹⁵⁵.

Matt Murdock fait ici référence au départ de Maggie de la maison familiale, lorsqu'elle a quitté son mari et son jeune fils pour rejoindre les ordres, et sous-entend qu'elle s'est ainsi débarrassée du fardeau d'élever un enfant. Suite à ce reproche implicite, Maggie gifle Matt, qui s'excuse aussitôt.

« Je lui dis que je ne sais plus en qui croire. Elle répond...

- Et Dieu ?
- C'est une option dans ton monde. Pas dans la réalité.
- C'est un cliché.
- Pardon...
- Ton père t'a élevé dans la foi. Et dans tes deux vies, tu te bats depuis des années du côté des justes. Tu es un ange. Non pas une créature céleste mais un serviteur de Dieu. À ce titre, tu peux avoir foi en lui. Demande-lui... De t'aider.
- Non... Je ne suis plus sûr qu'il existe.
- Matthew, tu es trop mature pour tenir ce genre de propos. Après tout ce que tu as fait et vu... Au sens... figuré... Comment peux-tu avoir des doutes ?
- Et toi... Comment peux-tu ne pas en avoir ? Regarde ta vie. Tes ouailles... Des malheureux. Des pauvres. Des braves gens brisés par la crise pendant que des types comme le Caïd prospèrent sur leur dos ! Après tout ce qu'on a traversé, comment peux-tu croire en un Dieu infiniment bon, qui te prépare une place dans son royaume magique, où justice sera faite ? C'est un conte de fées ! Un canular inventé pour empêcher les opprimés de se révolter ! Un canular qui te déculpabilise d'avoir abandonné ton fils ! Où puises-tu tes certitudes ? »¹⁵⁶.

Plusieurs niveaux de lecture s'offrent alors à nous. Dieu peut ici être perçu non pas seulement comme un modèle divin, mais comme la notion même du bien, car Maggie fait une analogie entre les anges serviteurs de Dieu et les personnes prenant le parti des justes. Les « justes » désignent ici les honnêtes citoyens à qui Matt Murdock vient en aide en tant qu'avocat, mais aussi en tant que Daredevil lorsqu'il les protège physiquement. Par ces actions, Matt perpétue donc le bien, participe à maintenir l'ordre social, conformément à la morale prônée par le

¹⁵⁵ Ibidem, #4.

¹⁵⁶ Idem.

discours religieux chrétien. Mais comme Matt doute encore de l'existence de Dieu après avoir entendu cette analogie, Dieu peut alors être interprété comme une force intérieure qui nous pousserait à faire le bien. Cette analyse résiderait dans la réponse de Maggie qui explique à Matt que toutes les horreurs qu'il a combattues et toutes les bonnes actions qu'il a accomplies malgré la dépravation de la société prouvent que Matt a foi en Dieu, ou du moins en le concept d'un Dieu intérieur le poussant à agir en bien jour après jour. Malgré les explications de Maggie, Matt se refuse à croire en un Dieu infiniment bon, et surtout capable d'améliorer le quotidien. Il oppose la réalité à la spiritualité, reprochant de nouveau à Maggie son départ, car en choisissant la spiritualité, elle a causé du malheur dans sa réalité. Face à l'entêtement de Matt, Maggie invoque une parabole. Celle-ci vise à pousser Matt à regarder les choses sous un autre angle. Pour cela, elle raconte l'histoire du chevalier et du moine. Le chevalier ne croit pas en Dieu et jouit de tout ce qui peut lui procurer plaisir et pouvoir. Il se moque alors du moine en lui affirmant qu'il n'y a rien après la mort. Mais le moine répond au chevalier : « (...) mais imaginez qu'une fois mort... Vous découvriez... Que Dieu existe ? »¹⁵⁷. Cette parabole illustre parfaitement la divergence entre Matt et Maggie. Pourtant, le biais de la parabole semble plus efficace que la liste des exploits de Matt. En effet, cette histoire permet à la fois de réfléchir quant à nos choix et nos actions en société, mais également à leurs conséquences. Ainsi, en agissant pour lui-même, le chevalier ne laisse aucun héritage à la société, tandis que le moine verra ses bonnes actions rendues utiles à la communauté. La parabole ne vise alors pas à prouver ou non l'existence de Dieu ou la vie post-mortem, mais bien à réfléchir aux conséquences de nos choix de vie, qui s'avéreront bénéfiques ou non. Cette parabole fait justement réfléchir Matt à sa propre existence et aux choix qu'il a fait. Cette réflexion symbolise alors la foi chrétienne, puisque Matt se demande si ce qu'il fait est bon et utile aux autres, conformément au discours religieux chrétien qui exhorte à se questionner quant au bien-fondé et à la justesse de chaque choix.

La nécessité des personnages d'être guidés dans leur foi ou dans leur parcours pourrait entacher leur image de héros messianique. Or, dans la Bible, Jésus demande plusieurs fois conseil à Dieu, démontrant que même une personne considérée comme le Messie a besoin des conseils d'un mentor. De plus, les héros de notre corpus paraissent encore plus humains du fait de cette nécessité à être remis en question et guidés pour devenir meilleurs. En effet, ce besoin expose leurs faiblesses, et les rend plus identifiables pour les lecteurs qui ne disposent pas de leurs capacités hors normes. Ce qui les rend davantage faillibles, et donc

¹⁵⁷ Idem.

humains, est, à l'image de Diablo ou Daredevil, leur propension à rejeter la religion et à s'en moquer. En d'autres termes, leur capacité à blasphémer.

Blasphèmes

Le blasphème est un outrage à la religion et au sacré. Pour un héros messianique, le blasphème paraît inconcevable, surtout pour les héros croyants comme Daredevil. Cela reviendrait à nier ce en quoi ils croient ou les valeurs qu'ils sont censés défendre. Mais les héros messianiques restent avant tout humains et faillibles, et sont donc capables, en proie à la colère ou au désespoir, de blasphémer. Dans *Daredevil, Sous l'aile du diable*, la discussion entre Matt et Maggie, en plus de montrer la sagesse d'une figure religieuse, met également en avant le rejet de la religion, que les croyants peuvent considérer comme du blasphème. Ainsi, lorsque Matt reproche à sa mère son départ du foyer familial, il lui demande si elle s'en sent encore coupable, ce à quoi elle répond :

« Je ne me sens plus coupable depuis longtemps. Dieu m'a accordé ça.

- Au moins, il est généreux avec un Murdock. Il a été moins charitable avec papa et moi.
- Tu as beau être mon fils, je t'interdis de blasphémer ! »¹⁵⁸.

Le blasphème est ici invoqué pour désigner un reproche envers le sacré, et non un véritable outrage. Le blasphème tient donc une dimension large, puisqu'il désigne toute médisance, implicite ou explicite, envers Dieu ou les textes considérés comme sacrés. Certaines expressions contenant le terme « Dieu » peuvent par ailleurs être considérées comme du blasphème, car elles retirent au concept de Dieu son essence sacrée, ou l'associent à une dimension négative. Plusieurs de ces expressions sont utilisées dans de nombreux *comics* de notre corpus : « Oh mon Dieu ! Mon Dieu... »¹⁵⁹, « Seigneur Dieu ! »¹⁶⁰, « Bon Dieu ! »¹⁶¹, etc. En implorant Dieu dans le quotidien, ces expressions lui retirent sa dimension sacrée, ce qui peut être perçu comme un blasphème. Mais ces expressions ne font qu'encrener les récits dans le réel, car elles reproduisent le langage de notre société, ce qui rend à la fois le texte et les situations crédibles.

¹⁵⁸ Idem.

¹⁵⁹ Jim STARLIN, Bernie WRIGHTSON, *Batman, Le culte #2*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe.

¹⁶⁰ Ibidem, #3.

¹⁶¹ Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus #2*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label.

En revanche, de nombreuses autres phrases contenant le terme « Dieu » sont plus blasphématoires encore, car elles détournent le caractère sacré de la religion pour l'adapter à une situation sociale. Dans *Put a Madre*, lorsque Diablo, alors enfant, est interrogé concernant la mort de son petit frère, les interrogateurs lui demandent : « Qu'est-ce que tu crois que Dieu pense de tout ça ? L'heure de la repentance est venue, petit. Pense un peu à ta mère, Jesus, tu lui dois la vérité »¹⁶². En invoquant le nom de Dieu, les enquêteurs jouent sur la superstition que peu ressentir Diablo en tant qu'enfant ayant grandi dans une famille apparemment chrétienne, à en juger par les crucifix fixés au mur de sa maison¹⁶³. Ils se servent alors du caractère sacré de leur discours pour justifier leur interrogatoire, en prétendant que la justice divine équivaut à celle de la société. N'ayant pas d'autorité religieuse, les enquêteurs blasphèment donc en manipulant un discours dit sacré pour parvenir à leurs fins. Le sacrilège devient plus grand encore dès les premières pages de *Punk Rock Jesus*, lorsque les parents de Thomas McKael sont assassinés, et que son oncle lui dit : « Et un jour, si tu le mérites, et si Dieu le veut... le sang des enfoirés qui ont fait ça coulera dans les rues de Belfast »¹⁶⁴. En incitant au massacre au nom de Dieu, l'oncle de Thomas détourne les valeurs religieuses à ses fins, souhaitant légitimer la mort d'autres individus à travers Dieu. Son acte s'inscrit dans la guerre d'indépendance irlandaise, où la religion est un marqueur d'opposition majeur entre l'IRA, les catholiques, et les loyalistes soutenant l'autorité britannique, les protestants. En incitant à tuer au nom de Dieu, l'oncle de Thomas souhaite donc exterminer une religion qu'il ne reconnaît pas comme légitime. Il noue ainsi avec les époques médiévales et modernes, où les guerres de religions visaient à détruire les autres religions pour imposer la sienne comme la seule valable. Or, les persécutions religieuses vont à l'encontre des valeurs prônées par la religion chrétienne. Bien que la Bible enseigne : « Tu adoreras le Seigneur, ton Dieu, et tu le serviras lui seul »¹⁶⁵, elle n'incite certainement pas au meurtre, puisque le premier des dix commandements, qui sont sacrés pour les chrétiens, indique : « Tu ne commettras pas de meurtre »¹⁶⁶. Encourager le meurtre est donc un péché, mais le revendiquer au nom de Dieu est un blasphème.

Le blasphème ne se limite pas à détourner les valeurs religieuses, il concerne aussi la remise en question de l'existence de Dieu, qui interroge à son tour la légitimité de la religion qui lui est dévouée. Batman déclare dans *Batman, Le culte* : « Le même bon Dieu de rêve que je fais

¹⁶² RUN, NEYEF, *Put a Madre #1*, op. cit., p. 9.

¹⁶³ Ibidem, p.3.

¹⁶⁴ Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus #1*, op. cit.

¹⁶⁵ Louis SEGOND, *Exode 20 : 3*, Société Biblique de Genève, 2007, coll. Bible SEGOND 21

¹⁶⁶ Louis SEGOND, *Exode 20 : 13*, op. cit.

depuis une semaine. Si j'étais superstitieux, j'y verrai un signe. Mais je ne crois pas en ce genre de choses »¹⁶⁷. Batman blasphème ici par deux fois. D'abord, en considérant d'abord la religion comme une superstition, soit une peur fondée par des croyances populaires qui n'ont aucune légitimité. Ensuite, en affirmant qu'il ne croit pas aux idées superstitieuses, il indique qu'il ne croit pas au discours religieux. En réfutant la légitimité de la religion chrétienne, Batman fait preuve d'outrage. Dans *Mutafukaz*, Angelino remet en question l'existence de Dieu en remerciant un personnage pour son aide : « Merci, amigo ! J'sais pas pourquoi tu fais ça, mais Dieu te le rendra... Si jamais il existe »¹⁶⁸. En parlant ainsi, il assure à son interlocuteur que la seule chose qu'il est certain d'acquérir est la gratitude et une dette de sa part, et que son acte de bonté devrait être récompensé dans le futur. Mais Angelino a sans doute réalisé que cette expression est populaire, et non une vérité générale, ce qui expliquerait son blasphème mettant en doute l'existence de Dieu. Pour Daredevil, l'existence de Dieu devient un doute lorsqu'il est poussé à bout et se jette dans le vide avec le nourrisson qu'il pense être l'antéchrist, afin de mettre fin à leurs vies. Alors qu'il chute, il pense : « J'ai l'esprit confus. Plus rien n'a de sens. Je ne distingue plus... Le bien... du mal. Et je tombe. Mon Dieu. Pardon. Non. Pas Dieu. [...] Veinard. Tu as un bienfaiteur »¹⁶⁹. En proie au doute quant à son action et la véritable nature du nourrisson, Daredevil affirme que ses sens sont confus, au même titre que sa foi. Il demande d'abord pardon à Dieu, mais en apercevant une croix au sommet d'une église, il semble se ressaisir, et nie pourtant l'intervention divine. Il parvient alors à agripper la croix grâce à une canne dissimulant un grappin, ce qui lui permet de ne pas tomber dans le vide. En disant : « Non. Pas Dieu. », Daredevil affirme qu'il ne s'en remet pas à Dieu pour agir, mais seulement à lui-même, car il ne croit pas qu'une intervention divine puisse le sauver au dernier moment. Pourtant, il ne semble pas rejeter l'idée d'une entité divine, comme le confirme la fin de sa phrase, lorsqu'il parvient à toucher le sol, sauf : « Tu as un bienfaiteur ». Ce bienfaiteur ne désigne aucun personnage, puisque Daredevil ne doit son salut qu'à lui-même. En revanche, nous ne savons pas si Daredevil se parle ou s'il parle au nourrisson, mais le pronom personnel « tu » indique qu'il s'adresse au bébé. Dans ce cas, il considère qu'une entité veille sur le nourrisson, sans préciser s'il pense qu'elle est bénéfique ou maléfique, et sans la désigner comme Dieu. Dans *Punk Rock Jesus*, éprouvée par le décès de Chris et les événements du récit, la scientifique Sarah Epstein s'adresse à Thomas McKael en lui demandant : « Tu crois toujours en Dieu ? À un enfer pour les types comme Slate ? Et si tu avais tort ? »¹⁷⁰. En tant que scientifique, Sarah Epstein ne croit pas en Dieu, ses propos visent

¹⁶⁷ Jim STARLIN, Bernie WRIGHTSON, *Batman, Le culte #1*, op. cit.

¹⁶⁸ RUN, *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619, p. 86.

¹⁶⁹ Kevin SMITH, Joe QUESADA, *Daredevil, Sous l'aile du diable #4*, op. cit.

¹⁷⁰ Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus #6*, op. cit.

donc à confronter Thomas, qui est croyant, à la réalité du monde qui les entoure. Elle lui fait prendre conscience du fait que, malgré ses péchés, Slate, le directeur de J2, n'a pas été puni, et ne le sera sans doute jamais de sa vie, que la mort de Chris révèle qu'aucun Dieu ne l'a protégé alors même qu'il était censé en être le fils. En implantant dans l'esprit de Thomas l'idée que la justice divine n'est qu'une hypothèse, ce dernier décide de tuer Slate. Ce faisant, Thomas adhère au blasphème de Sarah, qui est de réfuter le discours religieux. Mais il commet un sacrilège plus grand encore en recourant au meurtre. Ce dialogue illustre parfaitement la dualité entre les scientifiques et les croyants : les croyants ont foi en ce que les scientifiques considèrent comme une hypothèse, car aucune preuve tangible ne valide le discours religieux à leurs yeux. Ainsi, la société de *Punk Rock Jesus*, qui ressemble à la nôtre, est constituée d'un grand nombre de blasphémateurs, car ils rejettent ou nient tout ce qui est sacré aux yeux des chrétiens.

Une autre forme de blasphème est l'hérésie. L'hérésie est une doctrine émise au sein de l'Église catholique, et condamnée par cette même Église. En d'autres termes, il s'agit d'un contre-courant de pensée au sein de l'Église. L'hérésie peut très bien désigner les croyances de la Lucha Ultima dans *Mutafukaz*, étant donné que leur iconographie parodie les représentations chrétiennes classiques, et que leurs cultes ne sont pas les mêmes. La dimension hérétique du culte de la Lucha Ultima est exacerbée par la prophétie des crânes de cristal¹⁷¹. Du point de vue de la religion chrétienne, ce rituel est païen, car il ne correspond à aucun culte chrétien, et s'en remet à la prédiction faite par des objets qui ne font pas partie des reliques sacrées de la chrétienté. Pour les chrétiens, ce n'est donc pas Dieu qui parle à travers les crânes de cristal, mais une divinité païenne illégitime. Croire en cette divinité relève à la fois de l'hérésie et du blasphème, car comparer la prophétie des crânes de cristal à la parole de Dieu est un outrage à la religion. Pourtant, les luchadores de la Lucha Ultima perçoivent la prophétie comme sacrée, et partagent les valeurs traditionnelles de la religion chrétienne, puisqu'ils croient en Jésus Christ. Seulement, leur Jésus revêt un masque de luchador, ce qui signifie que leur religion est un mélange entre la chrétienté et le paganisme. Mais dans cette religion hérétique, le blasphème peut également se manifester. Dans *Put a Madre*, lorsque Diablo voit Jessy Christ monter sur le ring en débordant de confiance, il ne peut s'empêcher de penser : « Je me suis demandé si à un moment il se prenait pas vraiment pour le fils de Dieu... »¹⁷². En prenant son personnage pour sa réelle identité, Jessy – qui

¹⁷¹ RUN, *Mutafukaz : intégrale*, op. cit., p. 107.

¹⁷² RUN, NEYEF, *Put a Madre #6*, op. cit., p. 192.

s'appelle en réalité Caïn¹⁷³ – pourrait commettre un péché d'orgueil doublé d'un blasphème. En effet, en se prenant pour le fils de Dieu, Jessy se prétendrait d'ascension divine, et porterait outrage aux croyances chrétiennes qui considèrent que Jésus Christ est le seul fils de Dieu, ce qui caractérise sa fonction messianique. La parodie de la chrétienté que représente le culte de la Lucha Ultima est en réalité une mise en abyme des codes de la religion chrétienne, qui se construit autour de cultes et de personnages fondateurs de sa pensée, qui rejette tout blasphème ou toute hérésie. En étant une hérésie en lui-même, le culte de la Lucha Ultima nous indique qu'il peut exister plusieurs visions d'une même croyance, mais que ces visions peuvent se révéler aussi étriquées que le dogme chrétien traditionnel.

Le rôle d'usurpateur dont Diablo suspecte Jessy est un blasphème de plus, car c'est un outrage à la religion de considérer que l'on est le Messie. Mais dans les *comic books* super-héroïques, l'exploration de concepts cosmiques pousse les auteurs à créer des personnages toujours plus puissants. Ainsi, en 1972, dans les pages de *Marvel premiere*, le scénariste Roy Thomas utilise un personnage créé en 1966 par Stan Lee et Jack Kirby : le Maître de l'Évolution. Le Maître de l'Évolution est à l'origine un être humain ayant évolué sur le plan génétique, vivant dans une armure sophistiquée qui contient l'essence de son nouveau corps. Il doit son nom à sa capacité à faire évoluer le code génétiques des êtres vivants. Il est le créateur des Hommes-Nouveaux, hybrides mi-humains mi-animaux dont fait partie l'Homme-Bête. Mais modifier la nature ne semble pas suffire au Maître de l'Évolution, qui déclare : « Je vais réaliser ce qu'aucun homme naît d'une femme ait jamais rêvé de faire... Même si je dois y perdre mon âme immortelle »¹⁷⁴. Le Maître de l'Évolution s'apprête ici à créer la Contre-Terre, autrement dit, à se prendre pour Dieu à nouveau en créant la vie. Mais nous pouvons constater dans la deuxième partie de sa phrase que ce personnage se considère déjà comme un dieu, du fait de sa condition d'immortel. Cette idée est confirmée par les paroles qu'il adresse à Adam Warlock par la suite : « J'étais autrefois un humain... Puis je suis devenu l'égal d'un dieu »¹⁷⁵. Le Maître de l'Évolution se considère donc comme l'égal de Dieu, notamment car il est à même de créer un monde. Mais cette création semble plus motivée par l'orgueil que par la volonté de créer la vie pour qu'elle se développe d'elle-même : « Mais à quoi bon être un dieu sans un monde comme sanctuaire ? »¹⁷⁶. Le Maître de l'Évolution, par ces paroles, souhaite donc voir un monde le vénérer comme son unique Dieu, ce qui signifie

¹⁷³ Ibidem, p. 199.

¹⁷⁴ Roy THOMAS, Mike FRIEDRICH, Gil KANE, John BUSCEMA, *Marvel premiere 1 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

¹⁷⁵ Idem.

¹⁷⁶ Idem.

qu'il ne se considère plus davantage comme l'égal de Dieu, mais comme Dieu lui-même. Cette considération est un blasphème, car selon la Bible, il ne peut y avoir qu'un seul Dieu : « Tu adoreras le Seigneur, ton Dieu, et tu le serviras lui seul »¹⁷⁷. L'existence du Maître de l'Évolution est donc un blasphème, puisqu'elle remet en question la singularité de Dieu. De plus, les créations du Maître de l'Évolution proviennent de machines, et donc de la science, ce qui va à l'encontre du créationnisme chrétien qui voit l'évolution naturelle comme l'intervention divine, et qui considère que seul Dieu peut faire évoluer la nature.

L'existence du Maître de l'Évolution est possible dans l'univers des *comic books* car il s'agit de fictions. Le caractère fictionnel et toutes ses possibilités sont justement questionnés dans *Daredevil, Sous l'aile du diable*, lorsque Matt Murdock reçoit la visite de Nicolas Macabes, un homme se présentant comme le serviteur d'une association qui protège secrètement la Terre du mal. Macabes expose à Matt Murdock la réalité de l'univers Marvel : « M. Murdock... Matthew... Je ne vous apprend pas qu'il y a dans ce monde des forces qui dépassent l'entendement. Dans votre vie, vous avez vu... Au sens figuré bien sûr... des miracles devenus si courants que notre raison a cessé de chercher des réponses aux questions comme "comment" et "pourquoi", qu'il s'agisse des mystères insondables d'un "dévoreur de mondes" ou de l'aptitude de certains à générer de la glace, des rafales d'énergie ou à se déformer au niveau moléculaire... On a renoncé à élucider ces mystères pour les accepter comme des postulats. Je vous demande d'en faire autant sur un sujet plus... Spirituel »¹⁷⁸. Macabes décrit ici toutes les extravagances de l'univers Marvel, allant de Galactus, le « dévoreur de mondes », un être céleste capable de dévorer des planètes entières, aux X-Men, des humains porteurs d'un gène mutant ayant évolués, capables de « générer de la glace, des rafales d'énergie ou [de] se déformer au niveau moléculaire ». Mais ces capacités peuvent aussi désigner des humains victimes d'accidents radioactifs leur transmettant des capacités surhumaines, à l'image de Daredevil. Suite à cette exposition, nous ne pouvons que nous questionner quant à la légitimité de la religion chrétienne dans l'univers Marvel, car face à tous ces êtres cosmiques et surhumains, la conception religieuse de Dieu ne semble pas exister. De plus, dans l'univers Marvel, des personnages issus de religions polythéistes existent, à l'image de Thor, le dieu du tonnerre (*Journey into Mystery* n°83, août 1962), ou encore Hercule (*Journey into Mystery Annual* n°1, septembre 1965). Bien que Jean-Marc Lainé précise qu'« il n'y a aucun communautarisme dans ces personnages, même s'ils sont teintés d'une morale

¹⁷⁷ Louis SEGOND, *Exode* 20 : 3, op. cit.

¹⁷⁸ Kevin SMITH, Joe QUESADA, *Daredevil, Sous l'aile du diable #2*, op. cit.

judéo-chrétienne »¹⁷⁹, ils représentent néanmoins des croyances anciennes, qui ne peuvent correspondre aux valeurs chrétiennes, notamment à cause de leur caractère polythéiste. Dans l'univers Marvel, « les dieux sont présentés comme des surhommes débarrassés des folklores et des croyances »¹⁸⁰. Le Dieu chrétien ne serait alors qu'un dieu parmi d'autres, représentant une des nombreuses communautés religieuses de l'histoire de l'humanité, dont certaines sont légitimées par l'existence physique de leurs divinités. Pourtant, les civils continuent d'avoir la foi en leurs églises. En présentant les supers-humains comme des nouvelles divinités, Nicolas Macabes convainc Matt Murdock de l'existence de Dieu. Selon lui, si des pouvoirs impossibles et irrationnels existent, alors Dieu également. Cependant, cette démonstration continue de reposer sur une hypothèse, car l'existence du Dieu chrétien n'est pas prouvée dans l'univers Marvel. L'univers Marvel pourrait lui aussi apparaître comme un blasphème aux yeux de la religion chrétienne.

Le blasphème s'exprime donc de nombreuses façons dans les œuvres de notre corpus. Il est le lot de nombreux personnages, que ça soit les personnages secondaires, ou bien les héros messianiques. En blasphémant, les héros semblent justement remettre en question leur caractère messianique, puisqu'ils vont à l'encontre des valeurs religieuses qu'ils sont censés représenter et défendre, et décrédibilisent ainsi leur symbole. Cependant, le blasphème n'a de légitimité qu'aux yeux de la religion. Ce n'est donc pas une caractérisation recevable pour les non-croyants, ou même pour les héros messianiques, surtout s'ils ne sont pas croyants, à l'image de Chris dans *Punk Rock Jesus*, dont la dimension messianique lui a été imposée avant même sa naissance. Pourtant, Chris comme les autres héros messianiques parviennent à être vus comme des modèles dans leurs récits, car d'autres personnages ont foi en eux. Cette dimension messianique persistante ne vient donc pas d'une reconnaissance de l'autorité religieuse, mais bien d'une perception symbolique de la part d'un grand nombre de personnages.

Nouveau Credo

Le Credo est la formule contenant les articles fondamentaux d'une loi religieuse. Ce terme latin signifie « je crois ». C'est donc le principe sur lequel est fondé l'opinion et la conduite des fidèles d'une religion. Pour les chrétiens, le *Symbole des apôtres*, autrement appelé Credo, est la profession de foi qui résume leur pensée religieuse, dans laquelle ils affirment croire en

¹⁷⁹ Jean-Marc LAINE, *Super-héros ! La puissance des masques*, Lyon, Les moutons électriques, 2011, p. 134.

¹⁸⁰ Idem.

Dieu et en Jésus Christ tel qu'ils sont présentés dans la Bible. En tant que héros messianiques, les personnages de notre corpus devraient adhérer au Credo, en particulier Daredevil qui est chrétien. Mais leur dimension messianique ne correspond pas nécessairement aux valeurs chrétiennes. Les différents blasphèmes et doutes émis quant à l'existence de Dieu par nombre de ces personnages en est la preuve. Leur dimension messianique se révèle alors en dehors des traditions chrétiennes, ce qui signifie qu'en devenant des figures messianiques uniques, les héros incarnent un nouveau Credo.

Pour renverser le modèle religieux établi, les héros messianiques disposent d'une faculté proprement humaine : le libre-arbitre. Dans la Bible, le libre-arbitre est à l'origine du péché originel, puisque c'est en choisissant de goûter au fruit défendu qu'Adam et Ève ont scellé leur sort. Mais ce même libre-arbitre est celui dont a fait preuve Jésus Christ pour consacrer sa vie à répandre la parole de Dieu, plutôt que de vivre dans le péché. Le libre-arbitre est donc ce qui rend les héros de *comic books* maîtres de leur destin, aptes à choisir eux-mêmes les valeurs qu'ils souhaitent défendre et les rend libres de leurs actions. Ils peuvent alors choisir de se positionner en faveur ou en défaveur des valeurs chrétiennes et des textes dits sacrés pour la religion. Adam Warlock illustre parfaitement la notion de libre-arbitre. Alors qu'il a été créé par des scientifiques humains malintentionnés, et que le Maître de l'Évolution a créé une planète avec des habitants similaires que Warlock jugeait « primaires, mesquins et misérables »¹⁸¹, il décide de s'interposer avant la destruction de la Contre-Terre, car il voit en ses habitants « la fierté, et même une étincelle de bonté »¹⁸². Warlock ne se fie donc pas uniquement à ses expériences passées ni aux paroles du Maître de l'Évolution pour prendre des décisions, mais bien à son instinct et à ses observations. Il ne se laisse donc pas influencer dans ses décisions, et jouit pleinement de son libre-arbitre. De même, lorsqu'il est appelé par le Maître de l'Évolution au cours de son aventure, et que cet être cosmique lui dit que la Contre-Terre n'en vaut peut-être pas la peine, Warlock fait de nouveau appel à ses observations pour le contredire. Il invoque la responsabilité de l'Homme-Bête dans les tourments de la Contre-Terre, la vie de trois milliards d'êtres sur cette planète et leur capacité à faire le bien, pour montrer au Maître de l'Évolution que sa création mérite que l'on se batte pour la sauver : « Il n'y a pas que du mal, mais du bien aussi dans l'humanité ! Tu l'as vu... Car c'est toi qui l'y as mis ! »¹⁸³. En prenant constamment le parti de l'humanité, Warlock devient un héros messianique. Mais en s'opposant au Maître de l'Évolution dans l'intérêt de la Contre-Terre, il

¹⁸¹ Roy THOMAS, Gil KANE, *Marvel premiere #1 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

¹⁸² Idem.

¹⁸³ Roy THOMAS, Gil KANE, *Warlock #1 in Marvel classic n°11*, op. cit.

rompt avec sa fonction d'intermédiaire entre Dieu – dont le Maître de l'Évolution est la figure métaphorique – et l'humanité, pour exprimer des valeurs qui lui sont propres. Ainsi, ses paroles deviennent un nouveau Credo pour l'humanité, car elles lui permettent de croire en elle et en sa protection face à un éventuel courroux divin.

Le nouveau Credo que représentent les héros messianiques ne s'incarne pas nécessairement en un personnage. Il peut être une valeur commune à plusieurs personnages, qui se transmet à un plus grand nombre lorsqu'ils mettent leur foi en application. Dans *Mutafukaz*, la Lucha Ultima choisit de perpétuer une tradition antique. Le narrateur nous explique qui sont réellement les luchadores : « Les lutteurs de la Lucha Ultima sont les descendants des guerriers Aigle et Jaguar, l'élite martiale des Aztèques. Passés maîtres de la *mistica*, l'art de décrypter les signes du destin, ils luttent depuis des temps immémoriaux contre les forces de l'inframonde. Aujourd'hui, les luchadores modernes n'ont plus de guerres à mener, mais restent opérationnels grâce à un solide entraînement »¹⁸⁴. Les origines des croyances de la Lucha Ultima n'ont aucun lien avec la religion chrétienne, pas plus que leurs pratiques. Là où la chrétienté prône la paix par la non-violence, la Lucha Ultima la prône par la défense. En ne se battant que pour protéger l'humanité, la Lucha Ultima choisit de n'utiliser son pouvoir qu'à des fins bénéfiques, sans volonté d'imposer ses croyances. Par son mode de vie, la Lucha Ultima s'impose comme le Messie secret de l'humanité, qui croit fermement en la mission qu'elle s'est donnée : « Messieurs, nous sommes les gardiens secrets du bien contre le mal »¹⁸⁵.

Cependant, le Credo de la Lucha Ultima n'est pas facilement accessible au commun des mortels, comme le montre Diablo dans *Putá Madre*. Avant de rejoindre la Lucha Ultima, il met en exergue le fait que malgré l'endoctrinement religieux présentant Dieu comme omnipotent, ce dernier ne semble pas réellement agir sur le destin de l'humanité : « Dieu tout-puissant, mon cul ! Qu'on m'explique alors pourquoi il ne change pas ce monde pourri en monde meilleur... De deux choses l'une : soit ça lui plaît, il kiffe toute cette merde, et il ne veut toucher à rien... Et alors c'est un grand pervers. Soit il ne peut rien y changer... Et donc il n'est pas tout-puissant... »¹⁸⁶. Diablo ne remet pas ici en question l'existence de Dieu, mais bien ses capacités. Ainsi, il considère que Dieu décide de ne pas agir, laissant les humains à leur sort

¹⁸⁴ RUN, *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619, p. 108-109.

¹⁸⁵ Ibidem, p. 106.

¹⁸⁶ RUN, NEYEF, *Putá Madre #6*, Roubaix, Ankama éditions, 2017, coll. Label 619, p. 178-179.

et à leur libre-arbitre, ou qu'il est incapable d'agir. L'influence sociale de la religion chrétienne perdrait alors sa légitimité, puisque son discours serait en désaccord avec la réalité, puisque les humains devraient s'en remettre à leur libre-arbitre plutôt qu'à un supposé jugement divin. Diablo continue de proférer cette pensée en plein combat de catch. Il explique que ces combats sont scénarisés en divisant les luchadores en deux groupes : les *técnicos*, qui sont athlétiques et représentent la lumière, et les *rudos*, les bourrus qui représentent les ténèbres. Avec son nom et son costume, Diablo fait évidemment partie des *rudos*. Durant les combats, chaque groupe prend tour à tour l'avantage, mais la symbolique religieuse qui imprègne les combats pousse la plupart du temps les luchadores à satisfaire le public en présentant la victoire des *técnicos*¹⁸⁷. Lors d'un combat contre Jessy, Diablo ne supporte plus cette écriture convenue des combats, et se relève pour provoquer un vrai pugilat qui verra le meilleur gagner. Pour ce faire, il se saisit du micro et provoque le public en même temps que Jessy : « Vous tous qui me détestez... Vous pensez que vous valez mieux que moi, pas vrai ? Vous êtes le bien, et un peu grâce à vous, le mal est en train de se faire botter le cul sur le ring... Voilà qui est rassurant. Mais la vraie vie, c'est pas un match de catch, c'est le chaos. Vous pensez être du bon côté de la barrière, parce que vous respectez les règles, comme de bons petits candidats pour le paradis ? J'ai respecté les règles toute ma vie, et voyez où ça m'a mené... Ce soir, j'ai décidé de ne plus suivre les règles, les amis... Tu veux la victoire, Jessy ? Alors va falloir venir la chercher... »¹⁸⁸ À travers son discours, Diablo exprime ses frustrations : celles de n'avoir connu que le malheur alors qu'il a respecté les règles de la société, et que ni le système, ni le supposé Dieu tout-puissant ne lui sont venus en aide. En révélant son histoire au public, Diablo lui fait réaliser que la *lucha* n'est qu'un divertissement qui idéalise la pensée religieuse en présentant un scénario qui conforte le dogme chrétien, mais qu'elle ne représente en aucun cas la vie et ses aléas. Comme pour lui donner raison, son combat contre Jessy se termine en match nul, prouvant bien qu'aucun personnage n'incarne la notion de bien ou de mal, et que Dieu n'a choisi aucun combattant pour représenter ses valeurs. Face à ce spectacle, le public ne peut que penser que le luchador qu'il doit soutenir doit représenter son modèle de pensée et refléter ses valeurs, en prenant en compte ses compétences et non son apparence symbolique.

Mais la remise en cause du discours religieux par Diablo ne s'arrête pas à ce combat, puisque dans sa chambre d'hôpital, il demande à Jessy :

¹⁸⁷ Ibidem, p. 190-191.

¹⁸⁸ Ibidem, p. 195.

« Tu crois en Dieu, Jessy ?

- Bien sûr.
- Parce qu'on dirait qu'il t'a pas vraiment aidé hier soir...
- Dieu à autre chose à faire que de s'occuper de nos petits ego.
- Ouais, c'est sûr... Il doit être débordé : il doit aussi ne pas s'occuper des famines, des guerres, des catastrophes naturelles...
- Il laisse aux hommes leur libre-arbitre. Dieu n'interfère pas directement avec sa création.
- C'est marrant que tu dises ça, parce qu'il me semble quand même que dans vos légendes... Il est intervenu un paquet de fois, et pas pour rigoler... Le Déluge... Sodome et Gomorrhe... La femme de Lot... Les dix plaies d'Égypte. En fait, c'est surtout quand il veut, j'ai l'impression... Ou plutôt quand ça vous arrange... »¹⁸⁹.

En invoquant la Bible, Diablo met un croyant, Jessy, face aux incohérences des textes qu'il considère comme sacrés. Il questionne la possible intervention de Dieu en parlant des textes relatant son intervention directe et effective, et en les comparant aux problèmes politiques et sociaux actuels. En opposant des textes antiques témoins d'une époque où la superstition était le lot d'une population peu ou pas éduquée à notre époque contemporaine où la population est majoritairement éduquée et où la science est en mesure de prouver de nombreux phénomènes, Diablo dévoile le caractère littéraire, et donc fictif, de la Bible. Mais il ne l'affirme pas, préférant sous-entendre que si Dieu existe, il n'intervient que quand son action donne à l'autorité chrétienne un moyen d'effrayer la population, et donc de mieux la contrôler. La réponse de Jessy balaye toute la réflexion de Diablo, lui expliquant que ce n'est pas à Dieu d'agir pour le bien de l'humanité, mais ses fidèles : « C'est à travers nous que Dieu intervient, désormais. C'est notre mission, à nous, les gardiens. Et c'est la tienne aussi »¹⁹⁰. Diablo comprend alors que le discours religieux n'est pas ce qui doit déterminer ses actions, mais bien son libre-arbitre. En sachant ce qui est bien et mal, chaque choix est établi en connaissance de cause, et ses conséquences sont déterminées comme bonnes ou mauvaises selon le jugement de chacun, notamment celui de la religion. Ainsi, lorsque Diablo anéantit seul une cellule du Ku Klux Klan, qu'il sauve une centaine de personnes d'un ouragan ou démantèle un cartel colombien avec l'aide de Jessy¹⁹¹, il choisit d'agir ainsi, de se ranger du côté de la morale chrétienne comme publique. C'est justement par ses actions que Diablo devient un modèle, voire un saint aux yeux des personnes qu'il sauve. Il ne s'en remet pas à

¹⁸⁹ Ibidem, p. 198.

¹⁹⁰ Idem.

¹⁹¹ Ibidem, p. 199.

Dieu pour agir, mais agit pour les autres en ayant foi en lui-même. Sa dimension messianique se révèle au détour de ses choix et de son libre-arbitre.

Pour Chris, dans *Punk Rock Jesus*, la dimension messianique se révèle également dans son libre-arbitre, et surtout dans son choix de s'insurger contre les valeurs de la religion chrétienne, et toute religion de manière générale. Lors d'une cérémonie de Grammy Awards qu'il doit ouvrir, Chris apparaît pour la première fois avec une crête punk et des piercings aux oreilles. Il lance alors au public un discours provocateur : « Quoi ? Plus d'applaudissements ? Qu'est-ce qu'il y a ? Je ne suis pas le Jésus que vous attendiez ? Eh bien merde, désolé de vous décevoir, mais je ne suis pas Jésus Christ ! La religion est dangereuse. Elle entrave les progrès de l'humanité comme un cancer. C'est l'opium dégueulasse du peuple, ça l'abrutit avec des conneries magiques et ça flatte nos egos. [...] Parfois, j'aimerais bien être Jésus et incarner sa seconde venue. Comme ça, je pourrais tous vous envoyer en enfer ! »¹⁹². Avec ce discours, Chris se décrit comme un anti-croyant. Il n'est pas seulement athée, car en plus de ne pas croire en Dieu, il s'oppose fermement au discours religieux en décrivant la religion comme un poids dans l'avancée de l'humanité vers une meilleure société. Il le confirme par ailleurs en affirmant à Thomas McKael : « Tu menais une guerre de religion. Moi, contre la religion »¹⁹³. L'opposition de Chris à la religion s'intensifie tout au long du *comic book*, jusqu'à en devenir extrême : « [...] on n'a pas le temps de cajoler des idiots comme Daisy Milton. Leur liberté religieuse est un frein au progrès. Il y a trop en jeu pour continuer à tolérer leurs croyances dépassées »¹⁹⁴. Or, en prenant ce parti, Chris se révèle aussi étroit d'esprit que les croyants qu'il dénonce, car il refuse leur libre-arbitre et leur libre-pensée. Ce discours pourrait entacher son image de héros messianique, mais la réaction de la NAC suite à cette déclaration est d'investir les locaux du journal télévisé où Chris s'exprime, et de tirer sur l'hélicoptère dans lequel il s'enfuit, ce qui cause son crash. La réaction extrême des croyants suite au discours de Chris pourrait lui donner raison, car sa mort en fait un martyr. La mort en martyr de Jésus Christ a par la suite poussé les chrétiens à persécuter les juifs, jugés comme les assassins du Messie. Il pourrait en être de même dans l'univers de *Punk Rock Jesus*, où les religieux pourraient être persécutés par les athées pour avoir tué leur Messie. Finalement, c'est la mort de Chris qui lui permet de conserver son image de héros messianique aux yeux de ses adeptes.

¹⁹² Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus #4*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label.

¹⁹³ Ibidem, #5.

¹⁹⁴ Ibidem, #6.

En rejoignant le groupe punk *Flak Jackets* – signifiant « gilets pare-balle », ce qui peut symboliser l'étanchéité des personnages face au discours religieux – et en devenant son chanteur, Chris se sert de la musique pour porter sa parole à un plus grand nombre de personnes. Les titres de ses morceaux sont révélateurs de sa pensée anti-religieuse : « *Your fictional forefathers, The church of the White house, Republican nonsense, Science will save us (cuz there's no man in the sky)* »¹⁹⁵. Un journaliste commente l'album des *Flak Jackets* comme suit : « Bien que rebutante pour de nombreux américains, la musique anti-religieuse des *Flak Jackets* parle à un mouvement laïc en plein essor qui s'est développé en réaction à des décennies de fondamentalisme chrétien »¹⁹⁶. En touchant de plus en plus de personnes qui adhèrent à ses idées, Chris prend progressivement l'aura d'un Messie, d'autant qu'il parvient à fédérer de nombreux adeptes à sa cause : « Ce n'est pas surprenant que la présence de Jésus Christ ait rassemblé ici toute une armée de punks »¹⁹⁷. Non seulement, Chris est écouté par ses nouveaux adeptes, mais il fédère également de nombreux individus qui pensaient déjà comme lui. Ainsi, Chris se présente comme le porte-parole des anti-croyants, car il met en lumière un discours souterrain qui ne pouvait s'exprimer pleinement, et le transmet au plus grand nombre qui, en connaissant l'existence de ce discours, est libre de l'accepter ou de le rejeter. Il reproduit ainsi la vie de Jésus Christ, qui proposait un autre système de pensée que celui qui dominait en son temps. Mais au lieu de proposer une vision différente de la religion, Chris la rejette totalement, ce qui emplit sa dimension messianique d'ironie. Cependant, Chris est bel est bien un héros messianique, puisque de nombreuses personnes décident tout simplement de croire en lui et sa capacité à porter un discours auquel ils s'identifient.

Il en est de même pour des personnages tels que Batman et Daredevil. Malgré leur apparence effrayante, ces super-héros défendent des valeurs morales auxquelles les honnêtes citoyens s'identifient. Même si, pour parvenir à leurs fins, ils emploient la violence et l'intimidation, qui sont contraires aux valeurs chrétiennes actuelles, une grande partie de la population place sa confiance en ces justiciers qui ne répondent pas aux lois des sociétés dans lesquelles ils évoluent. Ce qui illustre le nouveau Credo qu'ils incarnent est donc le symbole bénéfique qu'ils représentent. Cette fonction symbolique s'exprime par les propos du philosophe Gilbert Durand : « La fonction symbolique est donc dans l'homme le lieu de "passage", de réunion

¹⁹⁵ Vos pseudo-pères fondateurs, L'Église de la Maison Blanche, Idiotie républicaine, La science nous sauvera (car il n'y a personne dans le ciel). Traduction de Benjamin RIVIERE in Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus #5*, op. cit.

¹⁹⁶ Idem.

¹⁹⁷ Ibidem, #4.

des contraires : le symbole dans son essence et presque dans son étymologie (*Sinnbild* en allemand) est “unificateur de paires d’opposés”. Il serait en termes aristotéliens la faculté de “tenir ensemble” le sens (*Sinn*) conscient qui perçoit et découpe des objets, et la matière première (*Bild*, l’image) qui, elle, émane du fond de l’inconscient »¹⁹⁸. En incarnant des symboles, les héros messianiques revêtent donc la fonction d’intermédiaires, de médiateurs entre les valeurs qu’ils défendent et les adeptes de ces valeurs.

En donnant aux personnes ordinaires la possibilité de croire que leurs valeurs peuvent s’établir comme un modèle de vie, les héros de notre corpus deviennent le nouveau Credo qui remplace les courants de pensée dominants par une pensée nouvelle. Mais ces valeurs ne se transmettent pas uniquement par le texte. Le *comic book* étant un médium iconotextuel, ses possibilités plastiques et narratives sont légion. Ces dernières permettent, elles aussi, de transmettre des caractéristiques nouvelles au médium et de le faire évoluer. Généralement, ces innovations médiatrices servent le message qu’elles transmettent, s’accordant avec les valeurs qu’elles véhiculent au travers de l’histoire des héros messianiques.

¹⁹⁸ Gilbert DURAND in Aurélien FOUILLET, « De Dédale à Batman. Étude sur un imaginaire contemporain : les super-héros », *Sociétés*, 2009/4 (n° 106), p. 25-32.

5/ Les miracles du médium *comic book*

Dans l'introduction de son ouvrage concernant le rapport entre bande dessinée et religion, le chercheur Philippe Delisle déclare que « la BD, médium qui rencontre aujourd'hui, sous des formes variées, un formidable succès, n'est pas indifférente aux questions religieuses. Les auteurs, qui évoluent dans un certain contexte social, ont parfois reçu une éducation confessionnelle, qui transparaît dans leur production. Ils peuvent aussi choisir d'évoquer ces thèmes par intérêt intellectuel, ou encore à la demande d'un éditeur »¹⁹⁹. Le chercheur met en exergue les « formes variées » de la bande dessinée, ce qui signifie que le médium ne se limite pas à une mise en pages fixe, comme nous l'étudierons par la suite. Mais il parle aussi du rapport des auteurs à la religion. Comme nous l'avons expliqué en présentant les œuvres de notre corpus, la plupart des auteurs ont un rapport à la religion, qu'ils soient croyants, ou qu'ils soient athées ayant été élevés dans la croyance. Quoi qu'il en soit, tous apportent un regard critique à la religion qu'ils connaissent, faisant de leurs œuvres « un simple reflet de la culture religieuse ambiante, sans volonté de convertir »²⁰⁰. Mais au-delà du terme abordé par les auteurs dans les *comic books* de notre corpus, c'est leur façon de mettre en images et en mots cette thématique qui nous intéresse particulièrement. Chacun adopte une approche technique différente, mais également une approche de composition qui lui est propre, et qui permet de conférer au lecteur des sentiments précis lors de la lecture.

Nouveaux codes

Selon Philippe Delisle, « [...] la BD obéit à une logique particulière. C'est une littérature séquentielle, qui envisage les images dans leur succession instantanée, et qui mêle parfois de manière inextricable texte et dessin ». Il compare alors le médium aux moyens d'expression des religions qui « utilisent le plus souvent des textes ou des images afin de transmettre leur message ». Il pose alors la question suivante : « Comment la BD reprend-elle ces éléments, comment les associe-t-elle ou les sélectionne-t-elle ? »²⁰¹. La bande dessinée est un iconotexte, c'est-à-dire, « un artefact conçu comme unité non illustrative mais dialogique entre texte(s) et image(s) »²⁰². Cette association du texte et de l'image permet de narrer et de

¹⁹⁹ Philippe DELISLE (dir.), *Bandes dessinées et religions, des cases et des dieux*, Paris, Karthala, 2016, coll. Esprit BD, p. 5.

²⁰⁰ Ibidem, p. 9.

²⁰¹ Ibidem, p. 10.

²⁰² Michael NERLICH in Isabelle GUILLAUME in Philippe DELISLE (dir.), *ibidem*, p. 207.

montrer en même temps le déroulement d'une histoire, d'une réflexion. Le chercheur Thierry Groensteen décrit même la bande dessinée comme un « système » de « combinaison par laquelle la bande dessinée fait sens en recourant à des codes langagiers et picturaux qui ne lui appartiennent pas en propre »²⁰³. En effet, la bande dessinée emprunte ses codes langagiers à la littérature romanesque, et se fait le support de tous les arts picturaux. Sylvain Lesage rappelle qu'à ses débuts, la bande dessinée était une « forme d'expression marginale et indistincte d'autres formes graphiques comme le dessin d'humour », qui ne s'exprimait que dans la presse écrite²⁰⁴. Aux États-Unis, le style graphique est alors à la croisée entre des personnages aux traits arrondis, proches du *cartoon*, et des décors et accessoires réalistes, proches de la gravure²⁰⁵. Par la suite, les *pulps* présentent des dessins se voulant plus réalistes encore dans l'approche anatomique des personnages, tendance qui se poursuit dans les pages des premiers *comics* de super-héros²⁰⁶. D'un style graphique conforme, les *comics* évoluent vers une propension à laisser les artistes exprimer leur singularité graphique²⁰⁷, voire même leurs techniques matérielles, qui peuvent se manifester par la peinture, la gravure, ou encore le collage, sans parler des outils numériques²⁰⁸, et plus seulement le dessin encre. De fait, comme le signale le chercheur Pascal Robert, la bande dessinée, en tant qu'objet livre, « donne toute sa place à l'image. Au point qu'elle envahit la page et offre à son lecteur un espace qui la troue, la perce, lui permet de se glisser dans un au-delà de la page »²⁰⁹. Le rapport entre texte et image a également évolué au cours de l'histoire de la bande dessinée, passant tour à tour de texte décrivant l'action visible dans le dessin, à texte narratif que le dessin illustre²¹⁰, se rapprochant davantage du format de l'album illustré, « un livre exclusivement composé d'images. Celles-ci racontent une histoire, mais ne l'illustrent pas, c'est-à-dire assument le récit, renvoyant le texte à une position auxiliaire (sous le dessin, voire à côté ou à travers bulles et cartouches) »²¹¹. Mais de nos jours, le principal élément narratif de la bande dessinée est le dessin, car comme le dit Pascal Robert, le médium « réduit les mots à une instance auxiliaire dans des espaces décalés comme les bulles ou des cartouches,

²⁰³ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée : vol 1*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 9.

²⁰⁴ Sylvain LESAGE, « La bande dessinée en son miroir. Images et usages de l'album dans la bande dessinée française », *Mémoires du livre*, 2011 (n°2).

²⁰⁵ Cf. annexe 15.

²⁰⁶ Cf. annexes 1 à 3, 5.

²⁰⁷ Cf. annexes 6 à 9.

²⁰⁸ Cf. annexe 4.

²⁰⁹ Pascal ROBERT, « La bande dessinée, une subversion sémiotique des supports de l'intermédialité ? », *Communication & langages*, 2014/4 (N° 182), p. 45-59.

²¹⁰ Phénomène essentiellement visible dans les strips de presse écrite. Cf. annexe 15.

²¹¹ Pascal ROBERT, op. cit.

des espaces précisément délimités et circonscrits semblant les enserrer et comme les emprisonner »²¹².

Cependant, comme nous avons pu le démontrer à travers la diversité des personnages, des récits, de la narration, des styles graphiques, ou encore des valeurs portées par les *comics* constituant notre corpus, il n'y a pas de modèle absolu du rapport entre texte et image. L'iconotexte est propre à chaque *comic book*, car il dépend de la faculté du dessin à transmettre les éléments essentiels de l'histoire, et de l'utilité du texte à apporter au dessin ce que ce dernier ne peut exprimer. Néanmoins, en ce qui concerne notre sujet d'étude, c'est le dessin qui joue un rôle primordial dans la transmission de l'idée de dimension messianique du personnage et des symboles religieux. Pour ce faire, le dessin peut même devenir texte. C'est ainsi que s'expriment les onomatopées, qui s'affranchissent de la circonscription des textes descriptifs et des dialogues. L'onomatopée est un « mot » servant à exprimer le son. Le terme « mot » englobe un spectre plus large en ce qui concerne les onomatopées, qui peuvent aussi bien être des mots que de simples bruits mis en mots n'ayant pas de définition exacte. Ainsi, lorsque les cloches de l'église dans laquelle Matt Murdock récupère de ses blessures sonnent dans *Daredevil, Renaissance*, leur son est exprimé par l'onomatopée « bong ». Ce « mot » désigne ici le son produit par les cloches, qui est universel bien qu'il ne soit pas établi comme l'orthographe exacte de ce son. L'onomatopée tient ici lieu de stimulus visuel référant au son de cloche. Le « bong » est le signifiant du son, c'est-à-dire le modèle théorique du son de cloche, qui se transforme en signifié, le concept qui donne son sens au signe qu'est l'onomatopée. Toujours dans le cas de l'onomatopée des cloches d'église, sa représentation plastique est tout aussi importante que sa seule fonction significative. En effet, l'onomatopée en typographie jaillissante est répétée plusieurs fois, au moins quatre selon ce qui est représenté de manière visible, mais le fait que cette répétition semble s'étendre au-delà de la case suggère que le tintement des cloches s'étend sur une durée plus importante que ce que le lecteur peut apercevoir. De plus, la taille de la police de caractère utilisée rend l'onomatopée, placée au premier plan du dessin, prépondérante dans la composition de l'image. Enfin, le dernier « bong » est orthographié comme suit : « bonggg », signifiant que le dernier tintement dure plus longtemps que les autres et qu'il est bien plus imposant par la même occasion. Or, dans le cas qui nous intéresse, ce dernier « bong » marque le réveil de Matt Murdock après sa perte de connaissance, symbolisant l'intervention divine qui intime au héros de se relever alors qu'il se trouve dans un sanctuaire.

²¹² Idem.



Extrait de *Daredevil, Renaissance #3*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have. Dessin de David MAZZUCHELLI, © Marvel comics.

Les onomatopées peuvent également avoir une fonction esthétique qui amplifie leur nature iconotextuelle. Certaines onomatopées ne sont pas simplement des typographies appliquées sur un dessin, mais des dessins typographiques à part entière. Dans le premier chapitre de *Warlock*, l'appel du Maître de l'Évolution est exprimé par une typographie jaillissante ondulante, dont chaque mot est de plus en plus grand. Ce double effet produit une sensation d'écrasement face à un grondement de plus en plus proche²¹³. De plus, cette représentation iconotextuelle participe au folklore prophétique. L'ondulation des onomatopées leur confère un aspect fantomatique, comme si le son provenait d'un autre monde – ici, le Ciel – et la taille de police laisse supposer que la voix est grave, trop grave pour être réelle, ou du moins humaine. Ceci ne fait évidemment que renforcer l'analogie entre le Maître de l'Évolution et Dieu, et entre Warlock et Jésus, car ce sont les destinataires de ces appels qui semblent assourdissants, et les seuls qui ne cèdent pas à la panique. Les sons peuvent également être portés par le dessin seul, et s'exprimer seulement de manière iconographique. C'est le cas dans *Punk Rock Jesus*, lorsque les *Flak Jackets* se produisent sur scène. Les notes de musique jouées sont dessinées, comme si elles étaient suspendues en l'air.



Extrait de *Punk Rock Jesus #4*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label. Dessin de Sean Gordon MURPHY, © DC Comics.

²¹³ Cf. image p. 50.

Elles acquièrent alors une fonction significative, au même titre que les onomatopées, car elles représentent un son qui ne peut s'exprimer dans la narration ou les dialogues. Or, la première apparition de ces notes se fait dans un style imprécis, tremblotant, comme si les notes sonnaient faux. Cette représentation évoque l'univers punk, mais elle donne surtout l'impression que la musique jouée n'est pas mélodieuse. Par la suite, Bunny, membre du groupe, explique à la foule que le chanteur du groupe est parti pour rejoindre la NAC²¹⁴. C'est alors que Chris fait irruption et se propose de rejoindre le groupe. Lors du premier concert avec Chris en tant que chanteur, l'aspect plastique des notes de musique change du tout au tout. En effet, les notes sont désormais arrondies, leur contour clairement défini, elles sont harmonieuses. Qui plus est, contrairement à leur disposition en ligne lors du concert donné avant l'arrivée de Chris, les notes semblent jaillir des instruments et de la scène pour être projetées vers le public et le lecteur²¹⁵. Symboliquement, Chris montre la voie aux *Flak Jackets*, les guidant dans une meilleure direction musicale, puisque les notes harmonieuses permettent de diffuser la « bonne parole » et de convertir ceux qui les entendent. Les notes de musiques renforcent donc ici la dimension messianique du personnage de Chris. Associées à sa posture de Christ en croix, elles incitent le public à chasser les journalistes venus au concert uniquement pour chercher des scoops et qui sont hermétiques à la parole de Chris²¹⁶.

Dans les *comics* de notre corpus, le dessin seul peut substituer le texte pour porter un message symbolique plus fort encore que les écrits, en particulier lorsqu'il s'agit d'iconographie religieuse. Nous avons préalablement analysé plusieurs de ces représentations, notamment le traitement de la lumière qui paraît surnaturelle et confère une lueur dorée aux personnages qui en sont pénétrés, comme s'ils étaient en relation avec le divin, ou encore la lumière en tant que guide visuel pour les personnages. De même, la parodie ou le pastiche de tableaux religieux permet de mêler les personnages de *comics* à l'histoire de l'art chrétien, et donc aux valeurs religieuses, qu'elles soient respectées ou détournées. De plus, la bande dessinée exprime également la dimension messianique d'un personnage à travers sa plasticité. Pour les super-héros, il s'agit souvent d'une musculature surdéveloppée qui leur confère une apparence imposante, et ce quelle que soit leur posture. Cette représentation est liée à la composition de l'image. La composition est l'art de situer les éléments dans une case ou dans une page. Pour les *comics* de super-héros comme les *comics* d'autres genres, la composition permet de placer un personnage au centre de l'attention, ou

²¹⁴ Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus #4*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label.

²¹⁵ Cf. image p. 60.

²¹⁶ *Idem*.

au-dessus d'autres éléments pour signifier son importance. C'est le cas dans *Punk Rock Jesus* notamment, lorsque Chris saute sur scène en faisant des doigts d'honneur. Il est alors situé au centre de l'image, au-dessus de tous les autres personnages, même ceux qui sont sur scène, ce qui signifie qu'il est l'élément le plus important de la page, ce qui participe à lui conférer une dimension messianique²¹⁷.

Mais la bande dessinée peut aller au-delà de la seule représentation des symboles, car elle peut mettre en images l'impossible. C'est le cas dans *Putá Madre*, lorsque Dieu est représenté. Cette mise en image de Dieu intervient lorsque Jesus lit la Bible. Or, il n'est pas précisé que la Bible qu'il tient entre ses mains soit illustrée. Ainsi, si sa Bible est seulement textuelle, la représentation de Dieu qui est faite ici, et qui reprend les codes du vieux sage à la barbe et à la chevelure blanche abondantes, est celle qui s'exprime dans l'esprit de Jesus. Représenter Dieu revient donc à le rendre réel, du moins dans l'esprit de Jesus. Néanmoins, comme il s'agit de la seule occurrence du personnage, nous pouvons supposer que seul Jesus tient Dieu pour existant, et que cette singularité



Extrait de *Putá Madre #1*, Roubaix, Ankama éditions, 2017, coll. Label 619. Dessins de NEYEF et RUN, © Ankama.

établi un lien direct entre le personnage et le divin. De plus, la représentation de l'imagination de Jesus est dessinée dans un style monochrome, proche de la gravure. La capacité à représenter l'imaginaire d'un personnage dans un style graphique différent est propre à la bande dessinée, puisqu'elle permet la narration de deux lignes spatio-temporelles différentes, tout comme elle permet la représentation de l'imaginaire. Dès lors, le médium est capable de permettre la représentation de l'hypothétique, comme c'est le cas à travers cette représentation de Dieu.

La bande dessinée dispose d'une multitude de possibilités iconographiques et iconotextuelles pour représenter des valeurs religieuses. Pour répondre à la question de Philippe Delisle : « Comment la BD reprend-elle ces éléments [textes et images], comment les associe-t-elle ou les sélectionne-t-elle ? »²¹⁸, nous pouvons répondre qu'elle s'adapte aux besoins des récits. Dans le cas des *comics* de notre corpus, l'iconotextualité sert avant tout à mettre en avant un

²¹⁷ Idem.

²¹⁸ Philippe DELISLE, op. cit., p. 10.

nouveau mode de pensée, issu à la fois des valeurs religieuses chrétiennes et des valeurs portées par les personnages messianiques. Les *comics* de notre corpus font alors preuve de syncrétisme, c'est-à-dire qu'ils combinent deux doctrines ou traits culturels différents, souvent incompatibles, pour donner lieu à une forme culturelle nouvelle²¹⁹. Mais le syncrétisme peut se heurter aux limites de la bande dessinée, à savoir son format.

Formats

Le format d'une bande dessinée n'est pas immuable. Il dépend essentiellement du lieu de production. En France, l'objet que l'on appelle « l'album de bandes dessinées » est, « jusqu'aux années 1970, [...] un objet standardisé, dont la pagination obéit strictement au nombre de cahiers pliés : deux, trois ou quatre cahiers de 16 pages, pour les formats les plus courants »²²⁰. L'album se présente d'ailleurs « avec une couverture volontiers cartonnée »²²¹. Or, dans le cas des *comic books*, le *trade paper back* – l'équivalent de l'album qui regroupe les fascicules précédemment parus – ne revêt pas nécessairement une couverture cartonnée. De même, la différence majeure entre l'album de bande dessinée franco-belge et le *comic book* est la dimension de l'objet. Un album mesure généralement 23 cm de long et 30,2 cm de haut, tandis qu'un *trade paper back* mesure habituellement 17cm de long et 25,9cm de haut. Or, ces dimensions sont les dimensions standards, qui peuvent varier selon la volonté artistique ou éditoriale de présentation de l'objet livre, voire de sa distinction sur le marché. De même, certaines bandes dessinées peuvent adopter un format dit « à l'italienne », qui favorise la lecture toute en longueur des *strips*. Quel que soit le format de l'objet livre que représente la bande dessinée, il s'inscrit dans les contraintes industrielles du livre », imposant « donc son rythme aux récits »²²². Il est intéressant de noter que si nous nous intéressons spécifiquement aux *comics* dans notre développement, les analyses qui suivent peuvent très bien s'adapter aux autres formes de bandes dessinées. C'est pourquoi nous parlons ici de bande dessinée dans son sens large, en tant que 9^e art.

²¹⁹ Le Robert, *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2023.

²²⁰ Sylvain LESAGE in Benoît BERTHOU, (dir.), « Formats, segments, genres : quelle diversité pour la bande dessinée ? », in *Éditer la bande dessinée*, Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, 2016, coll. « Pratiques éditoriales », p. 33-43

²²¹ Benoît BERTHOU (dir.), op. cit.

²²² Sylvain LESAGE in Benoît BERTHOU, op. cit.

Le format, ou plutôt l'innovation du format d'un *comic book* dépend également de son contexte de production. Il en est de même pour la mise en page. Jusque dans les années 1970-1980, sous le contrôle du CCA, les mises en page des *comics* restent convenues. Par exemple, les dessinateurs se permettent des pleines pages imposantes en début de chapitre, mais rarement dans le reste du récit, ce qui donne l'impression que peu d'éléments prennent davantage d'ampleur que d'autres. Toutefois, la mise en page des *comics* apporte une certaine originalité par rapport à la production européenne, car le *comic* parvient à s'approprier le mélange entre les *strips* dont il est l'héritier, et la composition européenne en gaufrier dont il s'inspire en partie. Dans la planche ci-contre, nous pouvons voir que les cases sont divisées



en quatre *strips*, dont deux occupent la longueur de la page. Les deux autres *strips* laissent apparaître des cases distinctes, qui évoquent le système de gaufrier. En revanche, nous pouvons observer un détail avant-gardiste dans cette planche, à savoir le dépassement du cadre de la case par la main de l'Homme-Bête dans le deuxième *strip*. Cette innovation timide en 1972 se développe par la suite, au point de faire de ce dépassement de cases par le dessin une particularité propre au *comic book*, qui souhaite explorer les possibilités du format de la bande dessinée au-delà des limites des cases. Ce phénomène permet également de mettre en évidence des éléments de décor ou des personnages de manière

Extrait de *Marvel premiere 1 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic. Dessin de Gil KANE, © Marvel comics.

symbolique, car leur dépassement du cadre des cases induit leur importance dans le récit²²³.

Par la suite, lors du déclin du CCA, les innovations graphiques se multiplient, de même que la maturité des récits croît. Cette maturité s'accélère dans les années 1990, notamment avec la création du label Vertigo chez DC comics. Lorsque l'éditrice Karen Berger prend la tête de ce nouveau label en 1993, elle exprime sa volonté « d'aider le média à grandir »²²⁴. L'iconoclasme et la provocation deviennent un moyen d'exprimer « une analyse percutante et novatrice » de la société, en particulier la religion, « avec pour but de renouveler les formes d'expression en bande dessinée »²²⁵. Bien qu'Isabelle Guillaume parle essentiellement de la narration des récits de la collection Vertigo dans son analyse, il paraît pertinent de s'intéresser également aux dessins, et en particulier à la mise en page. Parmi les œuvres de notre corpus, *Punk Rock Jesus* fait partie de la collection Vertigo. Le comic book est donc représentatif des possibilités d'innovations dans la mise en page. De nombreuses planches de *Punk Rock Jesus* se présentent comme ci-contre : un dessin occupe toute la planche et les cases qui composent la planche se superposent. Cette composition redéfinit les caractéristiques de la planche, car

si le dessin occupant la planche entière est considéré comme une case, alors les autres cases se superposent par rapport à une plus grande case. En somme, les cases connaîtraient une forme de hiérarchie paradoxale, car malgré leur situation au premier plan, les cases plus petites resteraient visuellement, et donc symboliquement, moins importantes que la case qui fait office de planche.



Extrait de *Punk Rock Jesus* #2, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label. Dessins de Sean Gordon MURPHY, © DC comics.

²²³ Cf. p. 40 et annexe 9.

²²⁴ Isabelle GUILLAUME, « Religion et iconoclasme dans les *comics* de la collection "Vertigo" » in Philippe DELISLE (dir.), op. cit., p. 211.

²²⁵ Ibidem, p. 212.



Extrait de *Punk Rock Jesus #1*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label. Dessins de Sean Gordon MURPHY, © DC comics.

Toujours dans *Punk Rock Jesus*, Sean Murphy utilise d'autres procédés pour casser les codes de la planche, et ce dès la première page du récit. Comme nous pouvons l'observer sur la page ci-contre, les cases qui composent la planche ne respectent pas ses limites. Seule la première case occupe toute la longueur de la page. Les autres cases sont d'une longueur différente, ce qui crée un décalage entre chacun des quatre *strips* qui composent la planche. L'espace vacant entre les cases et le bord de la planche est donc comblé par un fond noir, ce qui donne une impression de profondeur à la page tout entière, comme si les cases flottaient dans le vide. Cet effet de profondeur est accentué par la superposition des cases du deuxième *strip* sur le premier. Par ailleurs, aucun des quatre *strips* ne possède le même format, certains s'exprimant davantage par la

hauteur que la longueur. De fait, cette composition colle parfaitement à l'ambiance du récit, puisque dans les trois premiers *strips*, la focale passe d'un plan large de la scène de prière à des plans rapprochés sur chaque personnage, puis sur le crucifix. Avec le rapprochement des plans s'opère un rétrécissement de la longueur des cases par rapport à celle de la page, aspirant le lecteur dans le calme qui envahit la pièce lors de cette scène de prière, et terminant de porter l'attention sur son destinataire. Le quatrième *strip* voit sa case se rallonger, se rapprochant davantage des bords de la page et élargissant le plan, signe que le calme de la scène a été interrompu. Cette sensation est confirmée par le visuel, puisque le père de Thomas McKael – il s'agit de sa famille lorsqu'il était enfant – se saisit d'une mitraillette en criant à sa famille de s'écarter de la fenêtre, d'où nous pouvons distinguer des silhouettes

d'hommes armés. La composition de la planche joue donc un rôle déterminant dans la narration, car elle permet au lecteur d'être intégré dans le déroulement du récit, tout en mettant en évidence des symboles religieux, préparant le lecteur à l'idée que le *comic* traite de la religion en liant un des personnages au culte chrétien.

Il est également intéressant de noter que, contrairement à une grande majorité de bandes dessinées, dont la plupart des œuvres de notre corpus, les gouttières – l'espace entre les cases – ne sont pas blanches dans *Punk Rock Jesus*. Cette particularité est ici liée au fait que le *comic* soit imprimé en noir et blanc, mais ajoute tout de même une dimension grave au récit en rendant son atmosphère sombre. En revanche, cette spécificité n'est pas propre aux œuvres en noir et blanc. Dans *Mutafukaz*, la majorité des gouttières sont aussi noires. Pourtant, contrairement à *Punk Rock Jesus*, le fond des planches est blanc. Ce contraste, en plus de mettre davantage en évidence les couleurs de l'œuvre, présente chaque planche comme une mise en abyme.



Extrait du chapitre 20 de *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619. Dessin de RUN, © Ankama.



Extrait du chapitre 1 de *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619. Dessin de RUN, © Ankama.

En effet, chaque planche blanche est dotée de cases entourées de contours noirs, créant un effet d'une planche aux contours noirs disposée sur une planche blanche. À l'inverse, les

planches imprimées en noir et blanc possèdent des gouttières blanches, permettant de mettre en valeur les contrastes de clair et obscur. Mais ces mises en page ne s'appliquent pas à l'intégralité du récit, car plusieurs pages présentent des compositions originales, en particulier des pleines pages sans aucune case, seulement des dessins disposés de manière hiérarchique sur un dessin de fond faisant office de planche²²⁶. Ces diversités de mises en page, en plus d'être des innovations graphiques, permettent divers syncrétismes visuels. Comme l'explique le chercheur Benoît Berthou, « l'hybridation [est] un principe de création »²²⁷ dans *Mutafukaz*. En effet, le *comic book* rassemble « des éléments graphiques a priori disparates, une imagerie [...] religieuse voisinant avec des planches en bichromie rappelant le manga ou les *comics* signés par Frank Miller »²²⁸. Cette diversité dans les partis pris graphiques de *Mutafukaz* est en soi un syncrétisme, puisqu'elle permet à plusieurs styles graphiques et narratifs de se côtoyer, au même titre que les textes religieux rencontrent les convictions des héros messianiques pour créer de nouvelles valeurs morales. Le format de *Mutafukaz* est donc à l'image du syncrétisme dont il fait preuve, puisqu'il n'entend « nullement s'ancrer dans une aire géographique ou une tradition graphique, mais faire de la diversité une marque de fabrique »²²⁹.

Le format d'un *comic book* ne définit pas ses possibilités narratives, graphiques, ou encore de composition. Chaque *comic* peut faire preuve d'innovation et d'originalité dans chacun de ces domaines. Ces mêmes innovations s'appliquent aux valeurs morales que peut transmettre chaque récit, notamment à travers ses héros messianiques. La bande dessinée en tant que format participe donc à la messianisation des héros, puisqu'elle permet de changer les codes traditionnels du médium, et de repousser les limites des possibilités. Mais les innovations du format seules ne suffisent pas à conférer aux héros leur dimension messianique, car un élément transitoire est nécessaire à cette transformation.

Au-delà du format

Pascal Robert décrit la multiplicité des formats de la bande dessinée comme un produit de son histoire éditoriale : « L'histoire de la bande dessinée montre que son invention même est

²²⁶ Cf. annexe 16.

²²⁷ Benoît BERTHOU, op. cit.

²²⁸ Idem.

²²⁹ Idem.

liée à sa capacité à exister et à se diffuser sur différents supports : la presse (grand public ou spécialisée, de grand ou moyen, voire petit format), le livre (l'album ou le roman graphique, voire le livre de poche) [...]. Autrement dit, le dispositif sémiotique de la bande dessinée [...] s'est révélé suffisamment souple pour se configurer/se reconfigurer sur des supports variés dès lors qu'ils en respectaient les contraintes sémiotiques : images fixes (mais néanmoins dynamiques) et séquentielles, privées de bande-son (mais réussissant à produire du son dans la bande par une idéographie spécifique), muettes (mais parvenant néanmoins à traduire la parole dans des bulles), spatiale (tout en maîtrisant le temps, grâce au cartouche ou au *flash-back* ainsi qu'à son propre déroulé (rythme) et à la planche comme mémoire), trouant en quelque sorte la surface de la page en projetant un espace 3D en profondeur (et non vers le lecteur) »²³⁰. Le chercheur explique donc que, malgré la diversité de ses formats, la bande dessinée est soumise à des codes visuels. Cependant, de par sa nature séquentielle, le médium peut exprimer ses fonctions narratives au-delà des contraintes sémiotiques précédemment décrites.

Le chercheur Philippe Delisle décrit la bande dessinée comme « une littérature séquentielle, qui envisage les images dans leur succession instantanée »²³¹. Cependant, ces images restent fixes, bien que leur succession instantanée induise une idée de mouvement d'une case à l'autre. Or, ce mouvement n'est qu'une illusion, puisqu'il n'est pas représenté. Pour qu'il soit réellement représenté, il faudrait que chaque case montre le détail de progression du mouvement. Mais la narration en serait interminablement alourdie et perdrait tout son intérêt littéraire. Les artistes de bande dessinée ont donc recours à ce que le théoricien Scott McCloud définit simplement comme « l'ellipse ». L'ellipse survient entre deux cases, car c'est seulement entre les cases que le temps peut s'exprimer visuellement. Pour lui, l'ellipse est le moment où « l'imagination humaine se saisit de deux images distinctes pour les transformer en une idée unique »²³². En effet, « les cases d'une bande dessinée fragmentent à la fois l'espace et le temps, proposant sur un rythme haché des instants qui ne sont pas enchaînés. Mais notre sens de l'ellipse nous permet de relier ces instants, et de construire mentalement une réalité globale et continue »²³³.

²³⁰ Pascal ROBERT, op. cit.

²³¹ Philippe DELISLE, op. cit., p. 10.

²³² Scott MC CLOUD, *L'art invisible*, Paris, Delcourt, 2007, p. 74.

²³³ Ibidem, p. 75.

Par exemple, dans *Punk Rock Jesus*, lorsque Chris suit des cours de catéchisme dispensés par des vidéos projetées sur grand écran, nous pouvons observer deux scènes bien distinctes réparties sur deux cases différentes. La première case montre Jésus marchant sur l'eau, représenté dans un style graphique simple, voire enfantin étant donné que le soleil en arrière-plan et les poissons ont des visages souriants. La deuxième case représente quant à elle le Déluge. Le style graphique est bien plus réaliste, ce qui tranche totalement avec la légèreté de la case précédente.



Extrait de *Punk Rock Jesus* #3, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label. Dessins de Sean Gordon MURPHY, © DC comics.

D'autant que le Déluge est ici représenté de manière violente : les humains sont engloutis par les flots et l'arche de Noé s'apprête à les écraser. Nous pouvons lire sur leur visage une panique totale. De plus, un visage colérique apparaît en arrière-plan. Sa situation spatiale, à savoir dans le ciel, et sa taille – aussi grande qu'un humain – laissent penser qu'il s'agit du visage de Dieu, dont la colère s'exprime par ses sourcils froncés et sa bouche grande ouverte suggérant un cri, et dont la violence se manifeste par des lignes de force, symbolisant l'explosion du courroux divin. L'attitude de Chris, de Sarah Epstein et sa fille qui assistent à ce cours tranche également d'une case à l'autre. Dans la première, tous sont calmes, tandis que dans la deuxième, ils sursautent de peur devant l'horreur de la scène. La narration indique que les cours ont connu une évolution croissante dans le réalisme des cours vidéo. Cependant, les deux cases mises côte à côte peuvent laisser penser que le changement d'image se fait de manière brutale, à l'image de ce que voit le lecteur. Cette scission soudaine symbolise également la dualité du discours religieux, qui prône l'amour du Messie et de son prochain, mais qui incite en même temps à craindre Dieu et son courroux. Mais l'ellipse, constituée par la gouttière entre les cases, ne nous permet pas d'affirmer si ce changement est soudain ou progressif. Ce procédé ne peut que nous laisser imaginer que la deuxième

case représente un cours ultérieur, tout comme il peut nous laisser croire que le changement de scène se fait de manière brutale pour les personnages également.

Cette polysémie narrative n'est pas seulement due à la présence de la gouttière, mais dépend bien de l'imagination humaine, comme l'explique Scott McCloud. Ce dernier présente ainsi la bande dessinée comme un médium « où le public est un participant volontaire et où l'ellipse est le vecteur de la progression du temps et du mouvement »²³⁴. Le théoricien définit plusieurs types d'enchaînement entre deux cases, en décrivant leurs caractéristiques générales. Ainsi, l'extrait de *Punk Rock Jesus* que nous avons analysé s'inscrirait dans un enchaînement de moment à moment, censé faire peu appel à l'ellipse. Or, nous avons pu observer que cette description ne s'applique pas à la scène en question, puisque l'ellipse pousse le lecteur à se questionner sur le changement d'attitude des personnages et de représentations graphiques des scènes bibliques. Les enchaînements types proposés par le théoricien peuvent également se superposer. Dans le premier numéro de *Marvel premiere*, une scène présente un



Extrait de *Marvel premiere 1 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic. Dessin de Gil KANE, © Marvel comics.

enchaînement de moment à moment à action. Ici, l'ellipse s'exprime sur plusieurs niveaux. Entre la première case où l'Homme-Bête s'applique à défaire l'œuvre du Maître de l'Évolution, et la deuxième où un personnage l'interpelle et le surprend, nous ne pouvons dire avec certitude combien de temps s'est écoulé. En effet, l'arrière-plan de la première case, situé derrière l'Homme-Bête, est vide de tout personnage ou d'ombre. Or, c'est justement de derrière le

vilain que provient la voix du personnage qui l'interpelle. Entre les deux cases, il s'est donc écoulé suffisamment de temps pour qu'un personnage entre dans la même pièce que l'Homme-Bête et l'interrompe dans son monologue. La troisième case nous dépeint quant à elle une scène de combat, car l'Homme-Bête est violemment projeté contre les machines du

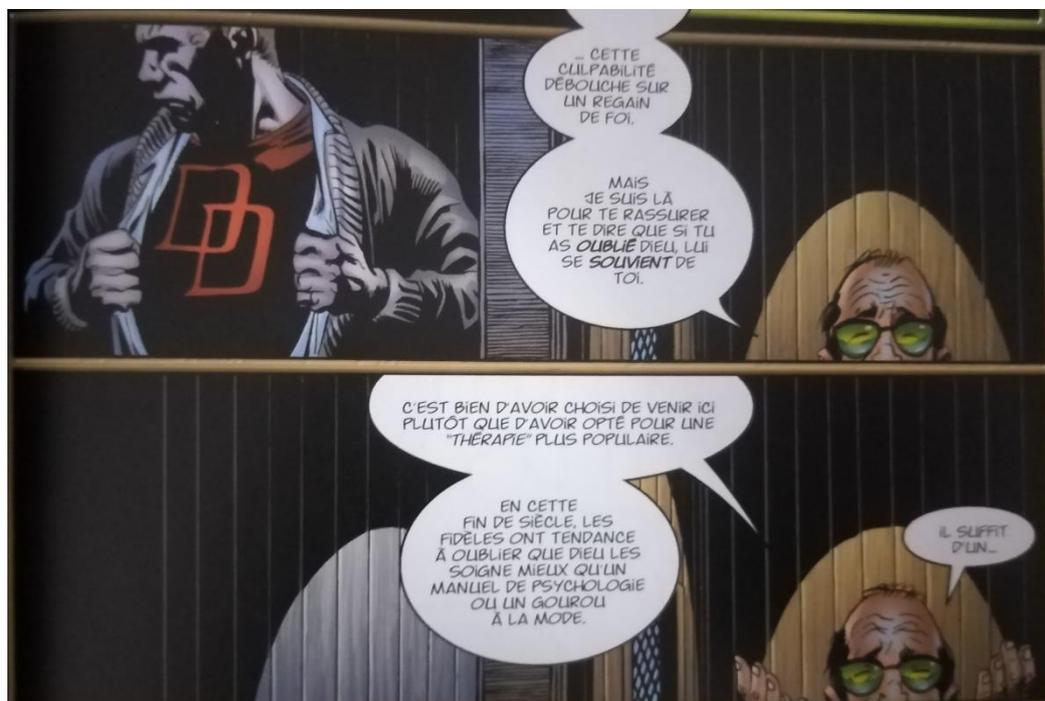
²³⁴Ibidem, p. 73.

Maître de l'Évolution. Or, nous ne voyons aucun élément entre le moment où l'Homme-Bête se retourne et celui où il est projeté. Seule la gouttière qui sépare ces deux cases suggère le combat qui n'est pas montré. Néanmoins, l'ellipse n'est pas le seul facteur qui laisse libre d'interprétation le lecteur. La scène de combat utilise le procédé visuel du hors-champ, ne représentant pas l'action mais montrant seulement ses conséquences. Ainsi, l'enchaînement de moment à action, appuyé par le hors-champ, fait appel au raisonnement déductif du lecteur, qui doit penser que c'est le personnage qui interrompt l'Homme-Bête qui l'attaque ensuite pour le projeter au loin. Ces procédés participent de plus au suspense de la scène, gardant mystérieuse l'identité de l'assaillant.

L'ellipse sert donc des procédés narratifs propres à la bande dessinée. Mais elle peut aussi participer à procurer aux héros de *comics* leur dimension messianique. Le chercheur Douglas Rushkoff en dévoile toute l'importance : « La gouttière [...] – l'espace entre les cases. Les parties de la page auxquelles personne ne fait attention. Ces lignes blanches, vides séparant une case d'une autre, un instant de narration du suivant. C'est ici dans ce pont que la magie des *comics* opère. Dans une case, Clark Kent s'engouffre dans la cabine téléphonique, dans la suivante, il est Superman volant au-dessus de Gotham City. Entre ces deux incarnations, une simple gouttière dans laquelle rien n'est dessiné, alors que l'entière transformation d'un homme en super-héros s'est produite. C'est la chose la plus proche en bande-dessinée de la transsubstantiation, et cela se produit dans l'invisible fissure entre deux moments discrets. C'est tout, et pourtant rien »²³⁵. Parmi les personnages qui constituent notre corpus, celui qui se rapproche le plus de cette description est Daredevil, car il est le seul dont le revêtement de costume n'est pas systématiquement montré – parmi les œuvres de notre corpus uniquement. Le parallèle avec le personnage de Superman est d'autant plus évident que dans l'image ci-dessous, le diable de *Hell's Kitchen* ouvre sa chemise et laisse apparaître le costume qu'il portait en-dessous. Cette représentation est un hommage à la posture iconique de l'homme d'acier, qui montre qu'il est toujours prêt à se transformer en son alter égo pour venir en aide aux nécessiteux. Dans la scène qui nous intéresse, Daredevil est au confessionnal et entend grâce à sa super ouïe qu'une jeune femme est en danger. Il se lève alors pour ouvrir sa veste, et la case d'après, il a disparu. Tout cela se déroule alors même que le prêtre continue de parler pour répondre aux doutes de Matt Murdock quant à sa foi. L'ellipse entre le moment où Matt se lève et disparaît fini de lui procurer une dimension messianique, puisque tout se produit pendant le discours du prêtre, qui ne s'interrompt pas. La double page suivante montre

²³⁵ Douglas RUSHKOFF in A. David LEWIS, Christine HOFF KRAEMER (dirs.), *Graven Images: religion in comic books and graphic novels*, New York, Continuum, 2010. Traduction effectuée par Thomas COUSTERE.

Daredevil bondissant hors de l'église.



Extrait de *Daredevil, Sous l'aile du diable #1*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have.

Dessin de Joe QUESADA, © Marvel comics.

L'ellipse permet alors de retranscrire une transformation. Entre deux cases, le personnage a changé. Nous n'observons plus Matt Murdock mais Daredevil, le super-héros. Le personnage passe de citoyen – plus ou moins – ordinaire à un être surhumain. Bien que les pouvoirs de Daredevil soient inhérents au personnage de Matt Murdock, ce dernier tente de limiter leur expression lorsqu'il ne porte pas son costume. De fait, il semble être un citoyen ordinaire. Mais lorsqu'il revêt son costume de Daredevil, il exprime pleinement ses capacités, ce qui donne l'impression qu'il s'agit d'un tout autre personnage. L'ellipse a donc transformé Matt Murdock en être surhumain, participant ainsi à lui donner une aura messianique. Or, ce phénomène ne peut se produire sans la participation active du lecteur. Douglas Rushkoff exprime cette idée en parlant du rôle du lecteur : « En tant que tel, un *comic* nécessite un acte de foi de la part de ses lecteurs à chaque fois qu'ils passent d'une case à la suivante. Nous passons à la case suivante et nous devons l'absorber avant même que nous ayons compris sa connexion à la case précédente. Alors seulement sommes-nous capables de la relier à la narration dont elle est une composante. Images, mots, puis connexion. Cela donne à l'auteur une opportunité incroyable : celle d'instiller mots et images dans l'esprit du lecteur avant que le lecteur ait un contexte de cette information. C'est le formidable pouvoir derrière l'habileté

des *comics* à générer une iconographie culturelle – à créer une mythologie moderne »²³⁶. La bande dessinée étant un produit littéraire, elle nécessite l'implication et la foi du lecteur du début à la fin du récit. En ce sens, pour reprendre les propos de Scott McCloud : « la bande dessinée est une ellipse »²³⁷. Sa force narrative réside donc dans ses possibilités intermédiatrices.

L'intermédialité des *comics* permet donc de transformer un personnage-héros en héros messianique. Mais cette dimension messianique n'est pas seulement le fruit d'une représentation visuelle, d'une narration textuelle ou d'une iconotextualité interne. Si les personnages-héros peuvent devenir des héros messianiques, c'est bien qu'il existe un élément de comparaison messianique. L'intermédialité de la bande dessinée doit alors dépasser les limites de son médium, et s'élargir aux autres médiums, notamment la littérature. En effet, la vie et les valeurs du Messie sont contées dans la Bible, œuvre sur laquelle s'appuient les constructions narratives, iconotextuelles et symboliques des personnages de notre corpus. Or, en ne représentant pas le Messie d'une religion officiellement reconnue, ils deviennent de nouveaux messies, incarnant un nouveau Credo. Pourtant, par de nombreux aspects, les personnages de notre corpus ont plusieurs points communs avec la représentation messianique de Jésus Christ.

²³⁶ Idem. Traduction effectuée par Thomas COUSTERE.

²³⁷ Scott MC CLOUD, op. cit., p. 75.



TROISIÈME PARTIE

**TRANSUBSTANTIATION: LE HÉROS
DEVIENT MESSIE**

V.D.

6/ Similitudes et différences avec le « Messie »

À l'image de Jésus Christ dans la Bible, les personnages de notre corpus ont des capacités surhumaines, qu'ils utilisent la plupart du temps pour venir en aide aux nécessiteux et rendre justice selon leurs valeurs morales, ce que de simples humains ne peuvent faire seuls. Or, ce rôle de justicier surhumain les associe fatalement à une dimension messianique, car leurs capacités d'action dépassent celle des humains. Comme l'explique Carl Gustav Jung : « La figure religieuse ne peut être homme simplement, car elle doit représenter ce qu'elle est en fait, l'ensemble des images primordiales qui, partout et en tous les temps, expriment "ce qui agit avec une puissance extraordinaire". Ce n'est pas du tout l'homme que l'on cherche dans la forme humaine visible, mais le surhomme, le héros ou le dieu, l'entité analogue à l'homme qui traduit les idées, formes et forces qui s'emparent de l'âme et la façonnent »²³⁸. Les personnages de notre corpus entrent donc bien dans cette catégorie de « figure religieuse », puisqu'ils s'illustrent par leur puissance extraordinaire, qu'elle soit physique ou psychologique, et qu'en choisissant de croire en eux, les personnes ordinaires en font leurs héros, leurs messies.

Super-Messie

Selon la Bible, Jésus Christ entre dans la définition de figure religieuse apportée par Carl Gustav Jung, puisqu'il est à la fois surhomme, héros, et dieu, car il est désigné comme le « Fils de Dieu ». Comme le déclare Run : « d'une certaine manière, Jésus est un des premiers super-héros de l'histoire des hommes »²³⁹. En effet, Jésus possède de nombreuses caractéristiques communes avec les héros de notre corpus, en particulier ses capacités surhumaines, qu'il a depuis sa naissance en raison de son ascendance divine. Il en est de même pour Adam Warlock et Angelino, car l'un est un être conçu artificiellement avec des pouvoirs, et l'autre possède une ascendance extraterrestre qui lui confère des capacités extraordinaires. Quant aux autres personnages de notre corpus, seul Daredevil possède des pouvoirs, qui sont dus à un accident. Pour ce qui est de Batman, Chris et Diablo, ils ne possèdent aucun pouvoir. Pourtant, ce sont des surhommes, car ils accomplissent des tâches

²³⁸ Carl Gustav JUNG in Aurélien FOUILLET, « De Dédale à Batman. Étude sur un imaginaire contemporain : les super-héros », *Sociétés*, 2009/4 (n° 106), p. 25-32.

²³⁹ Propos de RUN recueillis par Jérôme BRIOT, « Mutafukaz, l'interview », *BD Gest'*, 20/02/2010, Mutafukaz, l'interview (bdgest.com), consulté le 11/10/2021.

que les humains ordinaires ne peuvent pas réaliser, ou qu'ils sont capables de fédérer de nombreux fidèles par leur simple philosophie de vie. Mais la plus grande différence entre Jésus et les héros de notre corpus ne réside pas dans la possession ou non de pouvoirs, ni dans les pouvoirs en tant que tels, mais plutôt dans leur genèse.

Jésus Christ est le fils de Dieu et de la Vierge Marie. Son ascendance lui confère une dimension divine, et le fait qu'il soit né d'une vierge en fait un symbole de pureté. Dès sa naissance, Jésus est conditionné pour être une divinité aux intentions pures, dont les moindres actions sont nécessairement justes. Cependant, Jésus n'est pas considéré comme une divinité de son vivant, mais comme un demi-dieu, car il reste soumis à de nombreuses contraintes physiologiques humaines, bien qu'il les surpasse de temps à autres. Dans *Mutafukaz*, Angelino pourrait être considéré comme un antéchrist, car il est le fils d'un extraterrestre, un macho, dont la race a secrètement envahi la Terre afin de la dominer. Cette race est d'ailleurs explicitement présentée comme malfaisante et comme l'allégorie du Diable, puisque le Nombre de la Bête de l'Apocalypse – 666 – associé à la tyrannie et au rejet des valeurs chrétiennes²⁴⁰ apparaît dans la paume de la main de K, le leader des machos²⁴¹. Pourtant, l'ascendance d'Angelino ne définit pas sa personnalité, contrairement à Jésus, puisqu'il ne propage pas le mal autour de lui. En revanche, son ascendance semble déterminer son rôle dans la chute des machos, car ses actions y participent sans même qu'il s'en rende compte ou qu'il n'ait la volonté d'agir dans ce sens.

Toutefois, les héros de notre corpus ne possèdent pas d'ascendance divine, et certains ne possèdent même pas d'ascendance terrestre. Adam Warlock naît de la science, ce qui, selon la pensée religieuse, en fait un être contre-nature. En effet, l'Église réfute la science, car cette dernière remet en cause le discours sur lequel est fondé la croyance religieuse. Au raisonnement scientifique demandant des preuves, la religion chrétienne oppose la foi. Ainsi, Adam Warlock va à l'encontre de la foi. Il en est de même pour Chris qui naît du clonage et de la fécondation *in vitro*, ce qui va à l'encontre du processus naturel de procréation. C'est pour cela que la NAC s'oppose à l'idée de reconnaître Chris comme le second Jésus dans *Punk Rock Jesus*, car pour eux, en créant un humain par le biais de la science, les humains se prennent pour Dieu, ce qui est un blasphème. Néanmoins, un personnage né de parents

²⁴⁰ Louis SEGOND, *Apocalypse 13 :18*, Société Biblique de Genève, 2007, coll. Bible SEGOND 21.

²⁴¹ RUN, *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619, p. 347. Cf. annexe 18.

humains peut devenir un super-héros en se confrontant à la science. Alors que Matt Murdock est un humain comme les autres, Daredevil naît des suites d'une contamination à des produits radioactifs, qui ont été créés par la science. En ce sens, Daredevil est un champion de la science, et donc un ennemi des valeurs religieuses. Pourtant, c'est motivé par des valeurs d'altruismes proches de celles de la chrétienté que Matt Murdock vole au secours d'un homme aveugle, et se condamne à devenir Daredevil, le super-héros aveugle. Le sens du sacrifice de Matt Murdock est alors chargé d'ironie, car c'est en sauvant un aveugle qu'il perd la vue, et sa confrontation avec la science lui octroie des super-pouvoirs compensant sa cécité. De plus, en devenant un héros croyant, Daredevil représente plus que tous les autres héros messianiques la dualité entre foi religieuse et progrès scientifique. Mais quelle que soit leur origine, les héros nés de la science occupent une place à part dans l'humanité. Leur condition fait d'eux des êtres surhumains, à l'image de Jésus, ce qui leur confère une dimension messianique inhérente.

Quant à Batman et Diablo, ils naissent tous deux de parents humains, et aucun ne se voit attribuer de super-pouvoirs. Leurs origines n'ont rien à voir avec la science non plus. Batman naît du meurtre. En effet, c'est suite à l'assassinat de ses parents que Bruce Wayne décide de devenir le protecteur des innocents de Gotham City. Contrairement aux héros précédemment présentés, Batman trouve ses origines dans l'action humaine et non dans la science. Mais malgré sa genèse, Batman décide de suivre de manière intransigeante le premier commandement : « Tu ne commettras pas de meurtre »²⁴². Pourtant, Batman n'est affilié à aucune religion, son raisonnement tient plutôt en l'observation de la futilité de l'acte de vengeance, car il considère que tuer reviendrait à s'abaisser aux exactions des criminels qu'il combat, ce qui ferait de lui un criminel et non un héros. Le lien entre les valeurs morales chrétiennes et les actions de Batman tient donc davantage de valeurs morales sociales que d'un acte de foi. Pour le chercheur Dick Tomasovic, si Batman « hérite d'une fortune, il n'obtient aucun pouvoir si ce n'est ceux dont il a réussi, par le travail, à se doter lui-même. Il est le mythe du *self-made hero*, qui doit sa réussite à son mérite personnel, d'autant plus honorable que son enfance lui a été volée »²⁴³. Ce qui le rend distinct de Jésus est sa provenance sociale, car si Batman hérite de la fortune de ses parents, Jésus naît dans une famille pauvre. De ce fait, alors que Jésus Christ se présente comme un héros populaire, Batman s'érige en héros des valeurs américaines. En effet, la dimension messianique de

²⁴² Louis SEGOND, *Exode 20 : 13*, op. cit.

²⁴³ Dick TOMASOVIC, *Batman : une légende urbaine*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2019, coll. La fabrique des héros, p. 46.

Batman en tant que personnage de *comic books* se limite dans un premier temps à une société humaine délimitée géographiquement, mais s'étend par la suite culturellement au reste du monde grâce au *soft power* américain, comme l'explique Dick Tomasovic lorsqu'il ajoute que « la vraie dimension super-héroïque de Batman est donc d'être Batman. Cet exploit l'incite à se comporter comme un modèle, non seulement pour ses nombreux acolytes, mais aussi pour ses innombrables lecteurs »²⁴⁴. Or, cette dimension super-héroïque s'incarne de la même manière en Jésus Christ dans le Nouveau Testament. En étant le Messie, Jésus est une figure surhumaine inégalable, source d'admiration pour ses fidèles, mais également pour les lecteurs de la Bible qui découvrent ses exploits fondateurs pour une partie de la société humaine. Dans *Put a Madre*, Diablo naît lui aussi du meurtre. Bien que son petit frère soit tué par sa mère alors qu'il était enfant et qu'il est envoyé en prison à la place de la meurtrière, Jésus ne devient pas tout de suite Diablo. Plastiquement, il ne le devient qu'à l'instant où il revêt son masque démoniaque. Mais symboliquement, il devient Diablo en commettant lui-même un meurtre. En effet, en tuant un détenu qui a fomenté l'assassinat de ses compagnons de détention, Jésus s'engage sur une pente de violence qui le poursuit jusqu'à sa rencontre avec la Lucha Ultima. Pourtant, le meurtre ne lui procure aucune satisfaction, il y recourt uniquement pour se venger ou se défendre. Le meurtre ne fait pas partie des valeurs que Diablo souhaite défendre. Sa dimension messianique est donc entachée par ses actions qui montrent parfois un mauvais exemple moral. Mais c'est justement la condition humaine de Diablo qui le conduit à prendre ces décisions, car sans pouvoirs dans une société hostile, il doit se débrouiller seul pour survivre, et finalement montrer la voie du bien grâce au témoignage de son expérience de vie.

Malgré les différences dans les origines, les valeurs et la manière de mener leur combat idéologique, les héros de notre corpus demeurent des héros messianiques, car ils œuvrent à l'instauration ou au maintien de valeurs morales. Comme nous avons commencé à l'expliquer en analysant le cas de Diablo, forcé de recourir à la violence dans une société violente pour pouvoir survivre, la chercheuse Céline Bryon-Portet estime que : « par rapport à une perte de repères généralisée (notamment la dissolution des valeurs morales), susceptible d'engendrer un sentiment de déréliction, les super-héros semblent redessiner les contours d'un univers manichéen, facile à appréhender, puisque les "bons" affrontent les "méchants" et triomphent d'eux la plupart du temps »²⁴⁵. Diablo représente donc le bien tuant littéralement le mal. Mais désigner Diablo comme champion du bien alors même qu'il use des mêmes méthodes que

²⁴⁴ Ibidem, p. 47.

²⁴⁵ Céline BRYON-PORTET, « Les super-héros, nouvelles figures mythiques des temps modernes ? », *Quaderni*, 2017/2 (n° 93), p. 75-84.

ceux du mal peut paraître totalement arbitraire. C'est pourquoi son parcours et sa personnalité sont si nuancés. Diablo ne naît pas bon comme Jésus Christ, il le devient, et ce malgré la perte de son innocence et son immersion dans un environnement violent qui ne lui a appris que la violence. Diablo tire sa dimension messianique de sa propension à rediriger cette violence inhérente à son histoire contre les ennemis des valeurs morales de la Lucha Ultima, et donc à servir ce qu'il considère comme étant le bien. Le bien n'est alors qu'un point de vue, celui de la construction sociale et spirituelle de la société qui souhaite maintenir l'ordre. En œuvrant au maintien de l'ordre par la neutralisation des auteurs de trouble, Diablo défend le bien. Il en est de même quand il vient au secours des démunis incapables de se défendre contre leurs oppresseurs : il instaure une notion d'ordre basée sur l'égalité. Or, il se trouve que ces notions d'ordre et de bien sont partagées par la majorité des membres de la société, civile comme religieuse, qui constitue le monde de Diablo. De fait, il s'érige en héros messianique car il agit en faveur des nécessiteux pour appliquer des valeurs morales sociales et spirituelles par le biais de prouesses surhumaines.

Contrairement à Jésus qui combat le mal sous toute ses formes, et non des mauvaises personnes en particulier, les super-héros affrontent physiquement des personnages véhiculant les valeurs du chaos et du mal. Le genre super-héroïque connaît donc des limites manichéennes dans ses caractéristiques. En revanche, les *comics* d'autres genres peuvent s'affranchir des codes manichéens des combats physiques. Dans *Punk Rock Jesus*, qui propose une approche sociale de la question religieuse, Chris n'affronte pas de personnage en particulier, sinon des groupes représentant un mode de pensée extrême. Sa volonté de faire changer les mentalités par la parole plutôt que par la violence le rapproche davantage de la figure de Jésus Christ que tous les autres personnages de notre corpus. La différence entre Jésus et Chris ne réside pas tant dans le fond du discours, mais plutôt dans sa forme. L'un comme l'autre veut faire reconnaître sa pensée comme la seule qui soit juste. Pour ce faire, Jésus Christ répand sa parole à travers des enseignements métaphoriques ou concrets, tandis que Chris démontre l'absurdité des systèmes de pensée différents du sien. L'exécution est sensiblement différente, mais l'intention reste la même : pousser les non-adeptes à renier leurs valeurs pour choisir celles prônées par le Messie.

Céline Bryon-Portet ajoute par la suite : « cependant, pour manichéen que puisse paraître l'univers des super-héros, un niveau d'analyse plus approfondi laisse entrevoir l'ambivalence

du monde et des personnages hors normes qui l'habitent. Ainsi les super-héros qui luttent contre le mal peuvent-ils eux-mêmes avoir un côté sombre : Batman est un chevalier noir (*Dark Knight*) »²⁴⁶. Dans *Batman, Le culte*, le chevalier noir succombe justement aux ténèbres lorsqu'il tombe sous la coupe du diacre Blackfire, que ses drogues le rende servile et qu'il participe malgré lui à des attaques contre des notables de Gotham City. Mais bien qu'elle ne soit pas le fruit de sa volonté, cette situation interroge quant aux méthodes du super-héros. Lorsqu'il s'en prend à ses ennemis, il use de la même violence pour les neutraliser. Cependant, ses attaques sont justifiées par leurs méfaits qui sont susceptibles d'être prouvés. En ce sens, Batman rend une justice divine, que les hommes ordinaires ne peuvent rendre eux-mêmes sans son aide. Tous les autres personnages de notre corpus sont en proie au doute durant leur histoire, et ils font parfois un mauvais choix, mais apprennent de leurs erreurs et tentent de guider l'humanité vers un meilleur mode de vie, à l'instar du parcours de Diablo. Cette particularité prouve que même un héros messianique n'est pas foncièrement bon, qu'il peut céder à des pensées aux antipodes de ses valeurs. C'est cette particularité qui le rapproche de l'humanité qu'il défend, et légitime son rôle de médiateur entre l'humain et le divin. Le manichéisme est donc moins présent dans chaque personnage de notre corpus que pour Jésus Christ, puisque contrairement à ce que nous venons d'exposer, Jésus ne cède jamais à la violence, excepté une fois quand il chasse les marchands du Temple de Jérusalem²⁴⁷. Ce passage du Nouveau Testament est la preuve qu'aucun Messie n'est infaillible. Cependant, il est aussi une révélation sur la légitimation de la violence. Pour ce qu'il estime juste, Jésus justifie un acte de violence. Or, il est censé montrer un exemple de vertu. En définitive, les héros messianiques de notre corpus ne sont pas si différents de Jésus lorsqu'ils recourent à la violence, puisque cet usage leur permet d'imposer leur pensée de manière physique. Mais cette violence légitimée peut nuire à leur fonction messianique, car en procédant ainsi, ils pèchent par orgueil en prétendant personnifier la justice divine. Céline Bryon-Portet analyse cette prétention : « de fait, bon nombre de super-héros sont animés par une sorte d'*hybris*. Si tous ne prétendent pas, comme l'omniscient et omnipotent Dr Manhattan de *Watchmen*, égaler Dieu (cette prétention est plutôt attribuée aux "super-vilains" que combattent les super-héros), ils n'en ont pas moins la volonté de se substituer à lui lorsque la société humaine se révèle impuissante à mettre hors d'état de nuire les créatures maléfiques qui la menacent et qu'il s'agit de rendre une justice supérieure ou de la dernière chance : Batman, par exemple, s'est donné pour mission de combattre le crime qui sévit dans la ville de Gotham City »²⁴⁸.

²⁴⁶ Idem.

²⁴⁷ *Évangile selon Matthieu*, 21 : 12-13, Quentin Moreau, Roosdaal, 2017.

²⁴⁸ Céline BRYON-PORTET, op. cit.

La chercheuse décrit justement les points précédemment développés : « Les super-héros endossent ainsi une fonction médiatrice, à l'instar des demi-dieux de la mythologie gréco-romaine. Ils assurent une médiation entre l'ordinaire et l'extraordinaire, instaurent des liens entre l'humain et le divin [...], bref se présentent comme des transcendances immanentes. D'ailleurs, à l'exception de quelques-uns d'entre eux, comme les 4 fantastiques ou les X-Men, la plupart ne conservent pas l'état de super-héros en permanence. Ils expriment une bipolarité qui les fait alterner entre un état de normalité et un état de sur-normalité ; ils sont des hommes ordinaires capables de se transformer en créatures aux pouvoirs extraordinaires. C'est la raison pour laquelle le processus de métamorphose et l'activité de déguisement sont si importants chez nombre de super-héros »²⁴⁹. Elle ajoute que, « contrairement à ce que l'on pourrait croire au premier abord, loin d'être figées, les frontières qui jalonnent l'univers des super-héros sont donc mouvantes et les forces en présence qui s'affrontent sont réversibles. [...] La liberté de ces créatures extraordinaires est souvent mise en avant, et les choix qu'elles effectuent permettent de modifier le cours des événements »²⁵⁰. Ces éléments se retrouvent surtout à travers Chris de *Punk Rock Jesus*, qui change d'attitude à propos de la religion suite à ses expériences personnelles et au développement de sa pensée critique, mais aussi à Diablo qui trouve sa rédemption dans *Put a Madre*. Mais le chemin de la rédemption est dû à une réflexion interne, une remise en question personnelle et des doutes existentiels, qui conduisent bien souvent les héros messianiques à se sentir coupables de leur condition.

La culpabilité du héros

Dans la Nouveau Testament, Jésus Christ est condamné à la crucifixion par la justice romaine. Pour les croyants, et selon les écrits, cette condamnation est perçue comme un sacrifice : « lui qui a porté lui-même nos péchés en son corps sur le bois, afin que morts aux péchés nous vivions pour la justice ; lui par les meurtrissures duquel vous avez été guéris »²⁵¹. Cette notion de sacrifice découle du choix de Jésus qui, sachant qu'un de ses apôtres l'a trahi, décide d'accepter la sentence sans rancune pour son délateur. Le Christ choisit de laver symboliquement les péchés de Judas en mourant sur la croix, car sa mort empêchera que ce dernier recommence ou qu'il subisse des représailles, car sa disparition est censée permettre à l'humanité de débiter une ère de justice et de paix. Mais en tant que Messie, Jésus ne se

²⁴⁹ Idem.

²⁵⁰ Idem.

²⁵¹ Louis, SEGOND, *Évangile selon Pierre*, 2 : 24, op. cit.

contente pas de racheter les fautes de Judas auprès de Dieu, ni même seulement celles de ses fidèles, mais bien celles de toute l'humanité. Jésus Christ ne se sent pas coupable des actions qu'il a pu mener pour en arriver à être exécuté. Il est au-delà du sentiment de culpabilité, car il sait que ce qu'il fait est juste. En revanche, il porte en lui la culpabilité du monde entier, afin de la détruire au moment de sa mort pour que l'humanité puisse aller de l'avant.

Les héros messianiques de notre corpus ne partagent pas la dimension sacrificielle de Jésus Christ. Ils ne portent pas en eux la culpabilité de l'humanité, mais la leur. Leur dimension messianique diffère alors drastiquement de celle de Jésus, car si le Christ paraît plus proche du divin en agissant toujours de manière juste et en ne renfermant aucune culpabilité personnelle, les personnages de *comics* sont davantage humains, car ils commettent des erreurs. La culpabilité des héros de *comics* s'exprime avant tout par le doute. Dans *Put a Madre*, Diablo doute constamment de sa place dans le monde et de la justesse de ses actions. Ses doutes sont amplifiés par le syndrome du survivant. Dans sa vie mouvementée, Diablo s'est trouvé dans des situations particulièrement dangereuses. Lorsqu'il était en prison, il a vu son groupe se faire assassiner, mais lui seul a survécu au massacre²⁵². Ensuite, c'est lorsqu'il attend que Pete, un vieillard qui l'héberge contre quelques travaux, conclue une transaction pour le moins douteuse que Diablo survit à une fusillade organisée par un gang de motards²⁵³. Après ces événements, Diablo se sent coupable du décès de personnes qu'il appréciait et qui lui ont apporté une vision nouvelle de la vie, alors que les raisons des drames survenus le dépassent complètement. Par la suite, cette culpabilité le hante au point qu'il abandonne Lizzie, l'amour de sa vie, par crainte que ses ennemis ne le retrouvent et s'en prennent à elle²⁵⁴. Ce sentiment de culpabilité pousse Diablo à s'isoler du reste de la société, jusqu'à ce qu'il trouve la rédemption en rejoignant la Lucha Ultima. Cependant, contrairement à Jésus Christ qui expie les péchés de l'humanité en se sacrifiant, Diablo voit ses propres péchés absous par un jeune garçon dont il a renversé le père en moto. Le garçon tend à Diablo de l'eau, du pain et des bonbons en signe de pardon. Diablo explique alors : « en venant me voir, il me restituait un peu de l'humanité que j'étais en train de perdre sans m'en rendre compte... [...] Ce gamin, c'était un cadeau du ciel, et une claque qui remettait tout en perspective. Ça m'a bouleversé... »²⁵⁵. Contrairement à Jésus Christ qui enseigne à l'humanité le pardon et

²⁵² RUN, NEYEF, *Put a Madre #2*, Roubaix, Ankama éditions, 2017, coll. Label 619.

²⁵³ Ibidem, #3.

²⁵⁴ Ibidem, #4.

²⁵⁵ Ibidem, p. 122.

qui représente son salut, Diablo a besoin de l'humanité pour apprendre à pardonner, mais surtout à se pardonner. Cette particularité en fait donc un Messie en devenir bien plus proche du peuple que Jésus.

La culpabilité des héros messianique peut également s'exprimer par le renoncement. Dans *Batman, Le culte*, après avoir été secouru par Robin et délivré de l'emprise du diacre Blackfire, Batman réalise que son esprit a été brisé, et subit de plein fouet le traumatisme des événements qui viennent de se dérouler. Il annonce alors à son pupille : « nous ne reviendrons pas à Gotham... Nous ne reviendrons jamais. Cette ville appartient au diacre Blackfire. Nous ne pouvons plus rien faire pour aider Gotham. C'est fini. Nous avons perdu »²⁵⁶. Batman laisse alors le mal l'emporter, faillant à son devoir de héros messianique. Batman, qui se croyait invincible, a trouvé plus fort que lui. En retraite dans son manoir, Bruce Wayne ressasse son sentiment de culpabilité et de vulnérabilité, comme effrayé à l'idée d'enfiler de nouveau le costume de Batman. Néanmoins, se sentant davantage coupable du fait de laisser sa ville aux mains d'un criminel terrorisant les honnêtes gens, le super-héros se ressaisit et décide de contre-attaquer. Il en est de même pour Daredevil, à la fois dans *Renaissance* et dans *Sous l'aile du diable*, lorsque, brisé, il est recueilli par Maggie pour récupérer ses forces dans une église. Dans le premier récit, Matt Murdock lutte contre la fièvre, symbole de sa déchéance causée par le Caïd. Dès l'instant où il la vainc, il se prépare à renverser la situation. Dans le second récit, la culpabilité de Daredevil est bien plus explicite, puisqu'il l'exprime à travers le rejet de Dieu et des reproches adressés à sa mère, comme nous l'avons précédemment analysé. Mais après avoir pris conscience du fait que lui seul est maître de son destin, et que sa foi religieuse a pour but de le guider dans son parcours, Daredevil laisse derrière lui toute culpabilité et se tient prêt à en découdre avec ses ennemis.

Ces errances vécues par certains héros messianiques ne sont pas sans rappeler l'exil de Jésus Christ dans le désert. Selon le Nouveau Testament, juste après avoir été baptisé, « Jésus fut emmené par l'Esprit dans le désert, pour être tenté par le diable »²⁵⁷. Cet exil dure quarante jours, comme mentionné dans la Bible : « après avoir jeûné quarante jours et quarante nuits, il eut faim »²⁵⁸. Durant ces quarante jours, Jésus peut se livrer à une introspection, peut-être même douter de sa mission, ou songer à abandonner. Cet exil a

²⁵⁶ Jim STARLIN, Bernie WRIGHTSON, *Batman, Le culte #3*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe.

²⁵⁷ *Évangile selon Matthieu*, 4 : 1, Quentin Moreau, Roosdaal, 2017.

²⁵⁸ *Ibidem*, 4 : 2.

justement pour intérêt de prouver la foi de Jésus en Dieu. Cette épreuve trouve sa résolution dans la tentation par le Diable, quand Jésus refuse de céder aux propositions du malin, et prouve que sa foi en Dieu est inébranlable. La situation d'exil dans laquelle se trouve Jésus est donc une épreuve partagée par plusieurs héros messianiques de notre corpus. Toutefois, la cause de l'exil n'est pas la même. Celui de Jésus est forcé, provoqué par Dieu qui envoie son Esprit emmener Jésus dans le désert pour qu'il le subisse. Celui de Daredevil est également forcé dans *Renaissance*, car le super-héros se retrouve en convalescence dans une église à cause de la déchéance que lui a fait subir le Caïd. En revanche, dans *Sous l'aile du diable*, cet exil est en parti voulu. Alors qu'il se jette dans le vide avec le nourrisson qu'il pense être l'antéchrist, Daredevil se ravise en se raccrochant à la croix ornant le sommet d'une église à l'aide de sa canne-lasso. Par la suite, il se repose pour purger les produits toxiques qui l'ont plongé dans un état d'hallucination, mais choisit de rester coupé du monde à l'intérieur de l'église après avoir récupéré. De même, Batman choisit de se retirer dans son manoir et de ne pas tenter de reprendre Gotham des mains de Blackfire, du moins dans un premier temps. Bien que la raison et le vécu de l'exil par tous ces héros soit différent, cette situation participe à leur conférer une dimension messianique, puisqu'ils ont en commun avec le Messie d'avoir traversé une épreuve psychologique, les confrontant à leurs doutes et leurs valeurs, qui leur permet par la suite de renforcer leur foi en ce qu'ils croient juste.

Pour Adam Warlock, l'exil est également volontaire, mais il est un élément clé de sa mission. Alors que le Maître de l'Évolution s'apprête à détruire la Contre-Terre pervertie par l'Homme-Bête, Warlock s'interpose en déclarant qu'il a vu en l'espèce humaine qui peuple cette planète « une étincelle de bonté ». Il demande alors au créateur de ce monde de le laisser le sauver : « je t'en prie, laisse-moi servir cette étrange race appelée humaine... En traquant l'Homme-Bête qui rôde parmi eux »²⁵⁹. En se rendant de son propre chef sur la Contre-Terre, Warlock se condamne lui-même à l'exil. En effet, sa mission stipule qu'il ne peut pas abandonner la Contre-Terre tant qu'il n'aura pas neutralisé l'Homme-Bête, car soit la planète cédera au mal que représente le vilain, soit elle sera détruite par le Maître de l'Évolution. Warlock symbolise donc à la fois la justice et le salut pour la Contre-Terre, car seule sa présence empêche son créateur de la détruire. Son exil le confronte d'ailleurs à de nombreuses épreuves, aussi bien psychologiques que physiques. Après avoir vaincu l'Homme-Bête, Adam Warlock reste sur la Contre-Terre, car le mal n'en est pas éradiqué pour autant. Ainsi, Warlock représente le

²⁵⁹ Roy THOMAS, Gil KANE, *Marvel premiere 1 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

sacrifice pour une cause plus grande que lui, une cause juste qui lui permet de défendre les valeurs qu'il associe au bien. Cette notion sacrificielle, inhérente au personnage d'Adam Warlock, est similaire au périple de Jésus Christ et à sa crucifixion. Pour aller au-delà de la mission de Warlock sur la Contre-Terre, Jean-Marc Lainé rappelle justement que « Roy Thomas et Gil Kane donnent à Adam Warlock une allure christique (*Marvel Première* n°1, avril 1972). Repris par Jim Starlin, le héros accomplit sa destinée messianique en se sacrifiant face à son double maléfique (*Avengers Annual* n°7, 1977) »²⁶⁰. Comme Jésus Christ qui se sacrifie pour sauver l'humanité de sa déchéance, Warlock donne sa vie pour sauver l'univers de l'asservissement par le mal. Adam Warlock semble alors être le héros messianique le plus proche du modèle du Messie, car son sacrifice a un sens spirituel.

Cependant, d'autres héros de notre corpus se sacrifient, ce qui participe au développement de leur dimension messianique. Mais à la différence des sacrifices spirituels de Jésus et Warlock, les sacrifices des héros sont majoritairement physiques, car leur but est de défendre la Terre d'un danger de destruction. Dans *Mutafukaz*, Diablo se retrouve avec trois de ses camarades de la Lucha Ultima à se battre contre des mantes religieuses géantes cracheuses de feu. Ces dernières sont envoyées par les machos pour détruire la ville de Dark Meat City, mais sont distraites par la présence d'un village sur leur chemin. Diablo et ses compagnons décident alors de les attirer dans un canyon, et Becquerel Boy déclenche une explosion atomique. Cette explosion vient à bout des mantes religieuses, mais emporte également les luchadores présents dans le canyon²⁶¹. En se sacrifiant, Diablo sauve l'humanité en empêchant sa destruction par des monstres, et agit donc au service des valeurs qu'il considère justes, qui se situent au-delà de sa seule personne. Les mantes religieuses ne sont d'ailleurs pas sans rappeler l'une des dix plaies d'Égypte : « Quand ce fut le matin, le vent d'est avait amené les sauterelles. Elles montèrent sur le pays et se posèrent sur tout le territoire de l'Égypte. Elles étaient en si grande quantité qu'il n'y avait jamais eu et qu'il n'y aura jamais rien de pareil. Elles recouvrirent toute la surface du sol au point que celui-ci fut obscurci. Elles dévorèrent toute la végétation du pays et tous les fruits des arbres, tout ce que la grêle avait laissé, et dans toute l'Égypte il ne resta aucune verdure, ni aux arbres ni à la végétation »²⁶². Ce parallèle avec l'Ancien Testament confère bel et bien aux insectes un caractère destructeur, que Diablo, en héros messianique, empêche grâce à un sacrifice physique volontaire. En revanche, dans *Punk Rock Jesus*, Chris meurt en étant sacrifié par les membres

²⁶⁰ Jean-Marc LAINE, *Super-héros ! La puissance des masques*, Lyon, Les moutons électriques, 2011, p. 137.

²⁶¹ RUN, *Mutafukaz : intégrale #17*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619.

²⁶² Louis SEGOND, *Exode 10 : 13-15*, op. cit.

de la NAC au nom de leurs valeurs et leurs croyances religieuses. Or, sa mort n'est au service d'aucune cause, car elle se produit sous forme d'accident. Chris ne devient donc pas un martyr comme Jésus Christ. De plus, sa mort ne change pas la situation de l'humanité, qui reste déchirée par le fanatisme religieux. Cette mort vaine pourrait être assimilée à celle de Jésus Christ, car son sacrifice n'a pas empêché l'humanité à pécher de nouveau. Qui plus est, à l'image de Jésus, Chris est condamné à être sacrifié par les hommes, et ce malgré son statut de fils supposé de Dieu. Le sacrifice d'un héros messianique ne sert pas toujours la justice ou le bien, il peut survenir sans aucune valeur symbolique ni même spirituelle. Le sacrifice involontaire peut alors se révéler dans toute son horreur, c'est-à-dire la mise à mort pure et simple.

Toutefois, bien que la notion de sacrifice implique une mort symbolique permettant d'entrer dans une nouvelle ère, elle peut se révéler bien plus terre-à-terre, et ce même pour des héros messianiques. En effet, à l'image de Warlock qui se contraint à restreindre son champ d'action à la Contre-Terre malgré ses pouvoirs quasi-divins, plusieurs héros de notre corpus sacrifient leur humanité pour pouvoir devenir des héros messianiques. Par exemple, après l'assassinat de ses parents lorsqu'il était enfant, Bruce Wayne a sacrifié sa vie pour s'entraîner à devenir Batman. Une fois cet objectif accompli, Bruce Wayne continue de sacrifier sa vie sociale et ses relations avec ses proches pour continuer à incarner Batman. Dans *Batman, Le culte*, le visage de Bruce Wayne n'apparaît en tout et pour tout que sur dix pages²⁶³ – excepté les phases de rêve – et ce dans le même chapitre, alors même que le récit est étalé sur plus de 200 pages. Bruce Wayne ne laisse apparaître son visage qu'au moment de son repos au manoir Wayne, lorsqu'il récupère des événements passés et qu'il s'entraîne avant de mener l'assaut pour l'affrontement final. Le reste du temps, le personnage porte le costume et le masque de Batman, ce qui signifie qu'il incarne un héros messianique prêt à se battre pour défendre la justice. Bruce Wayne sacrifie donc sa vie pour que Batman puisse exister. Il en est de même pour Matt Murdock, qui voit son quotidien sacrifié pour laisser Daredevil rendre justice en venant en aide aux plus démunis. Son travail et sa vie personnelle se trouvent souvent affectés par cette duplicité, mais malgré tout, l'avocat choisit toujours de faire passer ses activités en tant que Daredevil en priorité.

²⁶³ Jim STARLIN, Bernie WRIGHTSON, *Batman, Le culte #4*, op. cit.

Le sentiment de culpabilité semble donc être une caractéristique du héros messianique. Ce sentiment le conduit souvent à l'exil, qu'il soit contraint ou choisi, qui lui permet de faire le point sur sa foi, et généralement, de la renforcer. Ce sentiment de culpabilité permet aux héros de se rendre compte qu'ils œuvrent pour des desseins dépassant leur être, que leurs actions ont des répercussions au-delà de ce qu'ils peuvent imaginer. En combattant pour le bien et la justice, ils améliorent le quotidien de l'humanité, et s'érigent en modèle social. Mais ce qui finit de leur donner leur dimension messianique est bien cette dévotion au bien, qui se manifeste par un sacrifice de sa propre vie, que cela soit symboliquement ou littéralement. Or, le sacrifice peut s'effectuer pour défendre des valeurs opposées à celles de la religion traditionnelle. Ainsi, les héros messianiques pourraient causer des troubles religieux tout en défendant des valeurs proches de celles de la religion.

La religion comme trouble

Comme nous l'avons démontré à plusieurs reprises, les héros messianiques de notre corpus s'érigent en figure d'opposition à la religion traditionnelle. Bien que les valeurs qu'ils défendent soient proches de celles de la religion chrétienne, elles n'en restent pas identiques car elles réfutent le discours religieux traditionnel pour s'adapter au fonctionnement de la société dans laquelle ils évoluent. Daredevil pourrait être une exception, étant donné qu'il devient une sorte de champion de la chrétienté dans *Renaissance*, puisque c'est la découverte de la foi religieuse qui le sauve symboliquement. Cependant, dans le récit *Sous l'aile du diable*, la foi du super-héros est chamboulée, et sa pensée religieuse évolue, passant par des phases de rejet, puis s'adaptant à sa vie super-héroïque. En faisant évoluer les mentalités, les super-héros messianiques s'opposent au culte traditionnel pour proposer un mode de pensée plus libre.

Cette opposition à la religion traditionnelle, les héros messianiques la partagent avec Jésus Christ, qui proposait un système de pensée et de pratiques religieuses différentes du judaïsme traditionnel. Or, c'est bien au christianisme traditionnel que s'opposent les personnages de *comic books*, montrant que la pensée et les pratiques religieuses ne cessent d'évoluer en même temps que la société. Ils s'opposent donc à Jésus Christ tout en partageant ses méthodes. Ces oppositions sont le résultat, selon les termes du chercheur Olivier Roy, d'une

impossible société religieuse. Pour lui, « une communauté de foi n'est jamais et ne peut jamais être une vraie société, car cette communauté suppose soit que le citoyen soit profondément et toujours religieux (ce qui ne peut pas se maintenir par la coercition et renvoie donc à l'individu, c'est-à-dire au politique, et non à la transcendance de Dieu), soit que le religieux soit vidé de toute sa dimension religieuse, au profit de normes extérieures »²⁶⁴. Or, les normes sociales évoluant en même temps que le progrès technique qui bouleverse une société ne peuvent garantir l'adhérence de la population à un système de pensée daté. Pourtant, Jésus Christ ne renie pas les croyances judaïques, il les fait simplement évoluer en modernisant le discours religieux. En effet, comme l'explique Olivier Roy : « le religieux crée de la culture, la plupart du temps implicitement, parce que la religion est aussi vécue comme une culture »²⁶⁵. Le judaïsme a instauré une culture dans la société judéenne Antique avec laquelle Jésus Christ a grandi. Cependant, le Messie a fait évoluer cette culture en la modernisant, ce qui s'est révélé être une révolution par rapport aux pratiques judaïques apparues plus d'un millénaire auparavant. Le christianisme est par la suite devenu le socle social et culturel de plusieurs pays d'Europe occidentale, mais a connu des révolutions à son tour, notamment avec l'apparition du protestantisme de Martin Luther en 1517. Mais bien que de nombreux événements historiques et progrès techniques expliquent l'éclatement religieux au sein des sociétés occidentales, Olivier Roy parle avant tout du phénomène de la « retombée » culturelle du religieux, qu'il décrit « inévitable, car aucune société ne peut se maintenir seulement sur le plan d'une croyance explicite. La gouvernance ne peut fonctionner que si la religion dominante se développe en culture, c'est-à-dire en un système symbolique et imaginaire qui légitime l'ordre social et politique, mais ne fait pas de la foi une condition de la vie en commun. C'est la conformité et non la foi qui fonde une société ; c'est toute la différence entre une communauté et une société »²⁶⁶. Cette retombée culturelle se produit inévitablement dans toutes les sociétés religieuses, car elle se confronte au politique, qui peut renier totalement les croyances religieuses.

Mais la culture religieuse demeure, notamment aux États-Unis et en France, lieux de production des œuvres de notre corpus. Cette particularité explique certainement pourquoi les auteurs des *comics* de notre corpus disposent d'une culture chrétienne, thème qu'ils explorent abondamment. Cette culture héritée de nombreuses révolutions dans le culte leur permet par

²⁶⁴ Olivier ROY (dir.), « IV. Culture et religion : la rupture », in *La Sainte Ignorance. Le temps de la religion sans culture*, Paris, Le Seuil, 2008, coll. La couleur des idées, p. 193-254.

²⁶⁵ Idem.

²⁶⁶ Idem.

ailleurs de pointer les mauvaises influences de la religion traditionnelle. Olivier Roy explique que « la conviction que les membres d'une société doivent tous partager explicitement un même système de croyances est absurde et ne peut conduire qu'à une coercition permanente. Tout en déplorant le manque de foi, le religieux traditionnel (non fondamentaliste) remplace la conviction par la conformité, et il l'organise à sa manière »²⁶⁷. Les héros de *comic books*, à l'image de la société, n'ont d'autre choix que de s'adapter aux normes sociales, même si cela signifie changer leurs pratiques religieuses. Dans l'aventure de Warlock, cette idée est sous-entendue lorsque les pères des enfants qui deviennent ses « apôtres » les retrouvent et tentent de les ramener à ce qu'ils considèrent comme la raison. Ces hommes ont fait fortune dans l'industrie militaire, causant de nombreux malheurs pour les populations souffrant de l'utilisation des armes qu'ils financent. Leurs enfants sont révoltés par ce mode de vie, c'est pourquoi ils ont décidé de fuir leurs maisons et en sont arrivés à croiser le chemin d'Adam Warlock. En voyant justement Warlock se ranger du côté des enfants, leurs pères veulent s'en prendre à lui, car il représente une pensée nouvelle qui remet leur rapport au monde en question, et la figure ayant possiblement manipulé la pensée des enfants, donc un bouc-émissaire²⁶⁸. Cette confrontation entre deux visions du monde est ici une critique ouverte du capitalisme, notamment à travers les paroles de l'un des enfants : « Le pouvoir et l'argent... L'argent et le pouvoir ! Tout ça ne nous branche pas, vous comprenez ? »²⁶⁹. Mais dans le cas de Warlock qui est pensé comme « une sorte de Jésus Christ super-héroïque »²⁷⁰ par le scénariste Roy Thomas, cette confrontation entre deux conceptions du monde peut se rapporter à l'opposition entre le judaïsme et la chrétienté, le judaïsme étant perçu comme un modèle spirituel imparfait par les chrétiens, représentant donc un monde ancien auquel il faut apporter une pensée nouvelle pour l'améliorer.

Le manque d'adaptation d'un culte traditionnel à la société moderne peut se révéler dangereux, comme l'expose malgré lui Daredevil dans le récit *Sous l'aile du diable*. Tirailé entre sa foi et ses hallucinations, Daredevil est persuadé que le nourrisson qui lui a été présenté comme l'antéchrist doit mourir. Mais Black Widow, une super-héroïne, se dresse face à lui pour l'empêcher de nuire. Daredevil entame alors un monologue intérieur misogyne, hérité du discours biblique sexiste : « les Murdock sont maudits. Ils choisissent mal leurs compagnes. Et le résultat... est désastreux. Et Natasha... Elle est comme les autres. Pas très

²⁶⁷ Idem.

²⁶⁸ Roy THOMAS, Gil KANE, *Marvel premiere 2 in Marvel classic n°11*, op. cit.

²⁶⁹ Idem.

²⁷⁰ Christian GRASSE in *Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

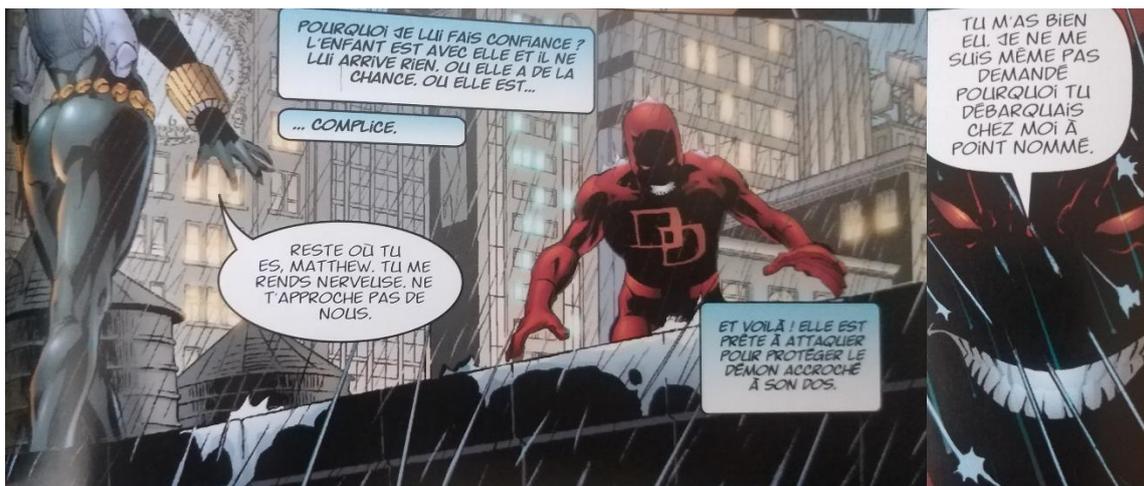
fidèle. Combien de fois s'est-elle jetée au cou de Tony Stark ? Elle est "libérée" comme disent les Avengers. Pour ne pas dite autre chose »²⁷¹. Le super-héros sous-entend qu'en tant que femme, Black Widow devrait lui être soumise, conformément aux commandements de l'Église catholique : « tu ne commettras pas d'adultère »²⁷². Cependant, dans sa colère, il oublie que sa relation avec la super-héroïne n'est pas celle d'un couple classique, et qu'elle n'a aucun devoir matrimonial envers lui. Il poursuit : « Pourquoi je lui fais confiance ? L'enfant est avec elle et il ne lui arrive rien. Ou elle a de la chance. Ou elle est... complice. Et voilà ! Elle est prête à attaquer pour protéger le démon accroché à son dos. [...] Les femmes sont la trahison incarnée. Depuis qu'Ève a croqué la pomme, elles enseignent à leurs descendantes l'art de la tromperie... La beauté du mensonge. Satan est leur père à toutes et... Black Widow est sa préférée »²⁷³. En faisant référence à Ève comme instigatrice du péché originel, Daredevil finit de justifier la stigmatisation sociale des femmes. De plus, le terme « widow » signifie « veuve » en anglais. L'assimilation de la veuve – et qui plus est la veuve noire, comme l'araignée venimeuse – à la favorite du Diable renforce le discours misogyne de l'Église qui considère les femmes comme la perte de l'homme. Cette idée est renforcée par la suite des pensées de Daredevil : « les mensonges des femmes ont brisé ma vie. Noirci mon âme. Il est temps que je leur montre... Ce qu'est la vérité »²⁷⁴. En s'opposant aux femmes, Daredevil s'opposerait donc au Diable et au mensonge, car il serait le protecteur de la vérité. Ce discours misogyne permet de mettre en perspective le rapport de la pensée chrétienne aux femmes, et des répercussions d'un tel discours dans notre société. En embrassant ce discours, Daredevil perd tout discernement des personnes qui l'entourent, au point d'en devenir plastiquement diabolique. Comme nous pouvons le voir sur les images ci-dessous, le visage de Daredevil est plongé dans l'ombre, et seuls sont visibles ses yeux rouges et ses dents dessinant un sourire carnassier. Quelques rides apparaissent, marquant l'air agressif du super-héros, elles aussi colorées de rouge. Ce rouge rappelle le sang qui afflue dans l'esprit de Daredevil en même temps que sa colère, et l'absence de tout autre signe distinctif, tel que son nez, fini de déshumaniser le personnage.

²⁷¹ Kevin SMITH, Joe QUESADA, *Daredevil, Sous l'aile du diable #4*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have.

²⁷² Louis SEGOND, *Exode 20 : 13*, op. cit.

²⁷³ Kevin SMITH, Joe QUESADA, op. cit.

²⁷⁴ Idem.



Extraits de *Daredevil, Sous l'aile du diable #4*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have.

Dessin de Joe QUESADA, © Marvel comics.

Le discours culpabilisateur qu'embrasse ici Daredevil sert à remettre en question les fondements de la société chrétienne, à montrer l'archaïsme des pensées religieuses lorsqu'elles n'évoluent pas avec leur temps, en particulier en ce qui concerne la place des femmes dans la société. Paradoxalement, en se référant au discours social chrétien traditionnel, Daredevil devient un contre-modèle pour la société actuelle. C'est au contraire lorsqu'il modernise ce discours qu'il devient une figure messianique, car il montre qu'il est capable d'inculquer des valeurs morales bénéfiques pour la société de son temps. Cependant, il ne suffit pas de s'approprier les valeurs chrétiennes pour devenir un personnage messianique. Ce qui confère aux héros leur dimension messianique est en partie leur plastique. Les super-héros arborent des costumes uniques, identifiables entre mille, tandis que les personnages de *comics* d'autres genres sont visuellement charismatiques, ce qui explique que de nombreuses personnes adhèrent à leur discours. Cependant, des personnages aux mauvaises intentions peuvent se servir de leur charisme pour détourner le discours religieux en leur faveur et non pas pour le bien de la société. C'est le cas du diacre Blackfire dans *Batman, Le culte*. En tant qu'homme d'Église, le diacre bénéficie déjà d'une aura sociale particulière, facilement identifiable grâce à ses vêtements noirs et son col romain indiquant son statut social. Sa fonction lui confère également une dimension de sagesse, les croyants étant prêts à croire que ses paroles sont guidées par Dieu. Or, Blackfire se sert de ces éléments pour constituer une secte de sans-abris, qu'il manipule grâce au discours biblique d'idéal de pauvreté. En expliquant aux sans-abris que leur mode de vie leur vaudra le paradis, du moins selon la Bible : « Heureux les pauvres de cœur, car le royaume des Cieux

est à eux »²⁷⁵, Blackfire s'assure leur sympathie. Mais il va plus loin encore en leur faisant croire qu'ils sont les élus du bien voués à combattre le mal que représentent les politiciens qui dirigent Gotham City. Galvanisés par ce discours qui leur assure une meilleure vie, les sans-abris ont volontiers foi en Blackfire au point de suivre aveuglément ses ordres. Batman est d'ailleurs « convaincu que la plupart des fidèles sont des victimes innocentes du puissant charisme du diacre »²⁷⁶. Cependant, le diacre se sert des sans-abris pour prendre la ville, les exhortant à tuer, et ne pensant qu'à son intérêt personnel, se moquant du sort réservé à ses ouailles. En montant une secte, Blackfire a créé un groupe d'opposition à la religion traditionnelle, mais qui en est une dérive, car elle ne sert que les intérêts d'un individu. De plus, les actions menées par cette secte sont malintentionnées et dangereuses, ce qui entre en totale opposition avec le discours de la religion traditionnelle.

Dans *Punk Rock Jesus*, c'est une autre dérive de la religion qui est exposée : le fanatisme. La NAC qui se forme dès le début du récit s'oppose au projet d'Ophis, la société qui a cloné Chris et qui le filme en continu. Au départ, ce groupe veut arrêter le projet J2 – la télé-réalité dans laquelle Chris est amené à évoluer – mais laisse apparaître une foi démesurée en la religion chrétienne à travers des propos fanatiques : « Dieu bénisse la NAC ! Vous ne nous faites pas peur ! Le vrai Jésus est de notre côté ! Le vôtre est un faux », « J2 est une abomination contre Dieu et nous ne... Non ! Nous n'abandonnerons pas ! Les forces du mal ne gagneront pas ! Vous serez puni pour ça ! »²⁷⁷. La NAC n'est donc pas seulement persuadée de l'existence de Dieu, elle est aussi convaincue d'accomplir sa volonté, et cette simple pensée lui suffit pour manifester, puis tenter de s'infiltrer illégalement dans le complexe de J2 : « C'est le Seigneur qui nous envoie ! Rien n'arrêtera la NAC ! »²⁷⁸. De plus, le positionnement assumé de la NAC ne fait que renforcer son extrémisme : « La NAC est soutenue par le Tea Party, la NRA et des douzaines de groupes religieux. Nous n'abandonnerons pas tant qu'une jeune fille innocente et son bébé ne seront pas relâchés ou que cette île ne sera pas réduite en cendres »²⁷⁹. Ici, le groupe chrétien est associé aux armes – la National Rifle Association (NRA) étant une association visant à défendre le droit de posséder et de porter des armes aux États-Unis – et émet des menaces de destruction. Or, ces valeurs sont aux antipodes du message de paix de la religion chrétienne dont la NAC se réclame. La NAC détourne ici le discours religieux en justifiant ses actes violents comme le

²⁷⁵ *Évangile selon Matthieu* 5 : 3, Quentin Moreau, Roosdaal, 2017.

²⁷⁶ Jim STARLIN, Bernie WRIGHTSON, *Batman, Le culte #4*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe.

²⁷⁷ Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus #1*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label

²⁷⁸ *Ibidem*, #2.

²⁷⁹ *Idem*.

chemin vers la paix, et ce au nom de Dieu. Cependant, même au nom de Dieu, la violence reste la violence, et demeure une action liée au mal selon la doctrine chrétienne.

Par la suite, lorsque Chris entre dans sa phase punk et devient anti-religieux, la NAC le poursuit pour arrêter la propagation de son discours : « Garez-vous et livrez-nous le blasphémateur ! C'est la fin du règne de l'antéchrist ! En tant que chevaliers au service du Seigneur, les croisés de la NAC sont prêts à tout pour arrêter cette mascarade ! »²⁸⁰. Les intentions de la NAC ne sont pas clairement exposées, nous ne pouvons donc pas affirmer que le groupe veut s'en prendre à la vie de Chris. Toutefois, lors des manifestations devant J2, des pancartes laissaient voir des textes tels que : « Le clone sur la croix »²⁸¹, ce qui laisse présager du jugement de la NAC concernant Chris. En désignant Chris comme l'antéchrist et en se qualifiant de « croisés », la NAC invoque l'imagerie médiévale du croisé justifiant ses actes par la volonté de Dieu. Elle se présente donc comme ouvertement hostile à Chris en tant qu'individu, mais également à son discours anti-religieux, ce qui signifie que la NAC est intolérante et menace par extension tous ceux qui ne croient pas, ou du moins tous ceux qui rejettent la religion. Le fanatisme religieux de la NAC se revendique presque comme un contre-pouvoir basé sur la doctrine religieuse chrétienne, respectée à la lettre, et pour laquelle ses membres sont prêts à violer les lois qu'ils prétendent pourtant défendre. Le fanatisme religieux expose donc bien la limite de la pensée religieuse : l'impossibilité d'appliquer rationnellement la doctrine religieuse sans jamais y déroger. De son côté, Chris pourrait également être qualifié de fanatique, étant donné qu'il souhaite l'éradication pure et simple de toute pensée religieuse. Contrairement à Jésus Christ qui peut être perçu comme un penseur révolutionnaire, qui propose une autre façon d'exprimer sa foi, Chris est abreuvé de discours anti-religieux préexistants. En ce sens, Chris n'est pas un penseur révolutionnaire, mais seulement une figure majeure d'un mouvement de pensée. Ce détail l'oppose à la figure révolutionnaire du Messie, mais ne lui enlève pas pour autant sa dimension messianique, puisqu'il parvient à rallier de nombreux fidèles à sa cause pour en faire un groupe soudé autour d'une même idéologie.

Qu'ils exposent des pensées nouvelles ou qu'ils reprennent des discours préexistants, les héros messianiques héritent indubitablement de la culture chrétienne en prônant des valeurs morales d'empathie, de partage, de paix ou encore de pardon. Néanmoins, ils révolutionnent cette culture en la modernisant. En montrant l'exemple de la modernisation de la pensée

²⁸⁰ Ibidem, #5.

²⁸¹ Ibidem, #2.

religieuse, ils s'érigent en modèles messianiques, puisque leurs actions sont susceptibles d'inspirer leurs contemporains. Mais ce modèle messianique, à l'image de celui de Jésus Christ, peut être amené à être révolutionné, voire à disparaître s'il ne se conforme pas aux besoins de la société dans laquelle il évolue. Cependant, les *comic books* dans lesquels s'expriment ces modèles messianiques peuvent créer un nouveau modèle culturel, à l'image de la Bible.

7/ La religion réécrite

La Bible est, tout comme les *comic books* qui constituent notre corpus, une construction littéraire. L'historien Simon Claude Mimouni rappelle que Jésus n'a laissé aucun écrit, que tout ce qui se rapporte à sa vie est le fruit de témoignages postérieurs. En effet, les premières sources concernant Jésus sont constituées par la correspondance de Paul de Tarse aux alentours de 40-60²⁸², soit après la mort du Christ. Les évangiles sont par ailleurs postérieurs à cette correspondance, puisque « vers 60, l'évangéliste "Marc" reprend un ensemble de traditions orales ou partiellement écrites pour les aménager sous forme biographique. Dans le contexte de la communauté de Rome, avec un grec tel qu'il est parlé alors par les Judéens de cette ville, il rapporte l'histoire de Jésus, allant de Jean le Baptiste au récit du tombeau ouvert (Marc 1, 1 à 16, 8 – les versets 9 à 20 du chapitre 16 ayant été ajoutés au II^e siècle comme l'affirment la plupart des exégètes). Il récupère apparemment une série d'éléments empruntés à une catéchèse judéo-chrétienne, marquée par l'empreinte de Pierre. Chez lui, Jésus est dès l'abord désigné comme le Fils de Dieu »²⁸³. L'historien expose ici la construction de la biographie de Jésus, issue majoritairement de témoignages oraux, mais s'appuyant également sur la tradition écrite judaïque. Dès le départ, l'intention est donc de faire de Jésus le « Fils de Dieu », d'en faire un Messie. L'ajout de versets à titre postérieur montre par ailleurs que cette construction littéraire a connu une évolution, qu'elle a ajouté des éléments pour améliorer son récit et justifier d'autant plus son caractère sacré. Par la suite, les autres évangélistes reprennent les éléments donnés par Marc en les mélangeant avec d'autres sources. Mais les évangiles sont rédigés dans des régions différentes : en Syrie pour Matthieu vers 75-85, en Grèce pour Luc à la même période, et dans une communauté judéo-chrétienne encore différente pour Jean vers 95²⁸⁴. En somme, pour reprendre les termes de Simon Claude Mimouni : « chacun des récits évangéliques à ses particularités, jusque dans l'accent mis par l'un ou l'autre sur tels ou tels traits de la figure de Jésus. Certes, ces récits ne se contredisent pas d'ordinaire, mais les différences n'en sont pas moins évidentes »²⁸⁵. L'historien ajoute qu'« au niveau de la recherche historique, ce sont justement ces analogies et ces différences entre les textes qui permettent à l'historien de porter un regard critique sur Jésus, avec une marge d'hypothèse, inhérente à toutes recherches historiques ». « Pour l'historien, il va de soi que les textes du Nouveau Testament ne sont pas à considérer comme divinement inspirés – de toute façon, en bonne théologie chrétienne, ce sont les auteurs qui ont été inspirés et non

²⁸² Simon Claude MIMOUNI, Pierre MARAVAL (dirs.), *Le christianisme des origines à Constantin*. Paris, Presses Universitaires de France, 2006, coll. Nouvelle Clio, p. 65-81.

²⁸³ Idem.

²⁸⁴ Idem.

²⁸⁵ Idem.

pas les textes »²⁸⁶. Bien que ce mémoire ne soit pas une étude historique, la compréhension des sources chrétiennes est indispensable pour pouvoir analyser la Bible en tant qu'œuvre littéraire, et surtout pour comprendre les inspirations que l'ouvrage représente pour les *comics* de notre corpus.

La tradition judéo-chrétienne

Les personnages de notre corpus appartiennent à des genres littéraires et à des univers éditoriaux différents. Dans *Punk Rock Jesus*, la société est réaliste, ce qui fait de Chris la seule figure messianique de l'œuvre. En revanche, Angelino et Diablo évoluent tous deux dans l'univers de *Mutafukaz*. Bien que Diablo ait droit à sa propre histoire dans le *spin-off Puta Madre*, sa dimension messianique s'exprime aussi dans *Mutafukaz*, alors même qu'Angelino en est la figure messianique principale. Les univers de DC et Marvel comics regorgent quant



Extrait de *Daredevil, Renaissance #7*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have. Dessin de David MAZZUCHELLI, © Marvel comics.

à eux de super-héros en tous genres, et même de divinités issues des mythologies antiques. Par exemple, le personnage de Thor, dieu du tonnerre, apparaît physiquement dans *Daredevil, Renaissance*, en manipulant les éléments pour faire tomber la pluie. Alors qu'un combat fait rage et que *Hell's Kitchen* se retrouve à feu et à sang, Ben Urich, un journaliste, témoigne de l'arrivée du groupe de super-héros des Avengers et de leurs actions : « Un soldat avec une voix à commander un dieu... Tout juste. Il se met à pleuvoir si fort que ça fait mal. Tous ceux qui le peuvent se taisent »²⁸⁷. Thor est ici bien désigné comme un dieu. De plus, il est le seul Avenger à ne pas apparaître clairement. Le personnage est représenté en contre-plongée, et sa silhouette est plongée dans l'ombre, ce qui lui confère une dimension mythique. Face à une telle divinité, Daredevil paraît bien diminué malgré ses super-pouvoir. Pourtant, Jean-Marc Lainé rappelle que les super-héros « sont des surhommes dotés de capacités inhumaines qui

²⁸⁶ Idem.

²⁸⁷ Frank MILLER, David MAZZUCHELLI, *Daredevil, Renaissance #7*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have.

les différencient de l'homme de la rue »²⁸⁸. De fait, « le super-héros se trouve donc doté d'un statut intermédiaire entre l'humain et le divin, renouant avec le rôle d'intermédiaire que le héros, demi-dieu, tenait dans la mythologie »²⁸⁹. Aurélien Fouillet présente le caractère mythique des super-héros comme tributaire des codes du genre : « Une preuve supplémentaire de leur parenté mythique est la constante réappropriation, par les différentes générations d'auteurs, de la genèse et de la mort des héros. En plus de se situer dans un temps qui est celui de la fiction, on assiste ici à une répétition "générationnelle" des origines, une sorte de ritualisation de la narration. C'est-à-dire que l'on accède au temps du mythe, ce qu'Eliade nomme le *in illo tempore*. Par la répétition de la genèse et de la mort des héros, "on redevient contemporain des exploits que les dieux ont effectués *in illo tempore*" »²⁹⁰

Ce statut mythique est le même que Jésus Christ possède dans la Bible, puisqu'il se situe lui aussi entre l'humain et le divin. Seulement, Jésus est le seul à posséder des capacités surhumaines, tandis que les super-héros de *comics* évoluent au milieu de leurs semblables, qu'ils soient d'autres héros ou des vilains. Pourtant, tous ne possèdent pas la dimension messianique que peuvent avoir Adam Warlock ou Daredevil, par exemple. C'est bien ce qui fait la particularité des personnages de notre corpus. Le monde de l'univers Marvel, ou de DC, ressemble à la représentation d'une religion polythéiste antique, où chaque être surhumain, voire divin, joue son rôle pour maintenir l'équilibre du monde. Mais les actions de héros messianiques tels Daredevil sont à part. Si dans *Daredevil, Renaissance*, les Avengers interviennent pour arrêter la destruction de *Hell's Kitchen*, Daredevil continue d'œuvrer pour trouver la source du mal qui a frappé son quartier, et vient régulièrement en aide à ses habitants, ce que ne font pas les grandes équipes de super-héros qui s'occupent de menaces plus importantes. En devenant le protecteur des citoyens lambdas, Daredevil devient un héros populaire, et celui en lequel les habitants de *Hell's Kitchen* ont le plus foi. Il en est de même pour Batman à Gotham City, ou encore pour Warlock sur la Contre-Terre. Ainsi, l'univers des super-héros de notre corpus passe d'un modèle polythéiste à un modèle monothéiste, car les citoyens ont davantage foi en un seul héros qu'en tous les autres. Ce phénomène est dans la droite lignée de la tradition judéo-chrétienne, qui élimine les croyances plurielles pour ne prôner le culte que d'un seul Dieu, supérieur à toute chose. Ainsi, les héros messianiques, en étant les personnages principaux de leur propre série, quittent un monde où tous les héros ont

²⁸⁸ Jean-Marc LAINE, *Super-héros ! La puissance des masques*, Lyon, Les moutons électriques, 2011, p. 57.

²⁸⁹ Ibidem, p. 140.

²⁹⁰ Aurélien FOUILLET, « De Dédale à Batman. Étude sur un imaginaire contemporain : les super-héros », *Sociétés*, 2009/4 (n° 106), p. 25-32.

un même pied d'égalité pour entrer dans celui où ils sont supérieurs à tous les autres, du moins sur le plan symbolique.

Dès lors, leur dimension messianique peut pleinement s'exprimer, puisqu'ils représentent le meilleur modèle spirituel de leur monde. Cette dimension s'exprime souvent par une réécriture de plusieurs passages de la Bible, qui lie étroitement le héros messianique au Messie originel. La réécriture biblique peut prendre différents aspects et porter des messages différents. Par exemple, dans *Daredevil, Renaissance*, les titres des chapitres de la série sont des références à des concepts bibliques : « Apocalypse », « Purgatoire », ou même à la vie de Jésus : « Paria ! », « Renaissance », « Sauvé »²⁹¹. De son vivant, Jésus a été considéré comme un paria par les juifs qui ne reconnaissaient pas sa manière de pratiquer le culte religieux, puis, selon le Nouveau Testament, il est ressuscité après sa mort pour sauver l'humanité. Ces titres de chapitre nous indiquent que Daredevil est associé au Messie, car il traverse les mêmes étapes que Jésus Christ pendant sa vie. Cela lui confère donc une dimension pure et noble. Au contraire, dans *Batman, Le culte*, le diacre Blackfire s'efforce de vouloir reproduire le parcours de Jésus Christ : « Bien sûr que je veux mourir. Le martyr est le destin de tous les messies. C'est la seule manière d'avaliser l'inspiration divine. Rien n'est plus lassant qu'une déité qui survit au temps qui lui est alloué »²⁹². Blackfire ne cherche donc pas le salut de l'humanité mais bien l'installation de sa notoriété. Il souhaite devenir un modèle messianique, mais comme il le dit lui-même : « j'ai gravé mon message céleste dans les rues de cette ville, dans le sang de ses citoyens »²⁹³. Or, en tant que modèle, un messie ne peut se réclamer du sang de ses fidèles ou de ses ennemis. Le diacre ne se prend d'ailleurs pas seulement pour le Messie, mais également pour Dieu, car il considère que son message est « céleste », qu'il tient du divin. Néanmoins, son orgueil le perd, et face au caractère réellement messianique de Batman qui refuse de le tuer et de lui offrir sa mort de martyr, Blackfire est assassiné par ses fidèles qui ne croient plus en lui et cèdent à leur colère en réalisant qu'ils ont été abusés. La réécriture de la vie de Jésus se présente ici comme une mise en garde du concept de Messie, qui peut s'avérer dangereux pour la société dès lors que ce Messie serait mauvais, et guiderait les fidèles sur la voie du mal.

²⁹¹ Sommaire de Frank MILLER, David MAZZUCHELLI, *Daredevil, Renaissance*, op. cit.

²⁹² Jim STARLIN, Bernie WRIGHTSON, *Batman, Le culte #4*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe.

²⁹³ Idem.

Toutefois, la réécriture biblique peut aussi concerner des concepts liés au mal. Dans *Putra Madre*, Diablo est lié au personnage de Caïn, le premier meurtrier dans la Bible. Or, à la différence de Caïn puni par Dieu après son meurtre, condamné à errer sans pouvoir mourir afin d'observer le mal qu'il a créé se répandre dans la société humaine, Diablo est condamné alors même qu'il est innocent. En effet, il est accusé d'avoir battu à mort son petit frère, alors que c'est en réalité leur mère qui a commis la faute, mais qui laisse son fils aîné porter le chapeau. Si la situation de Diablo au début de l'histoire sert avant tout à dépeindre le système carcéral américain, en particulier vis-à-vis des mineurs, elle le condamne également à une vie marginale, et peu propice à faire du personnage un héros messianique. L'analogie entre Diablo et Caïn est d'ailleurs explicitement exprimée en trois temps. D'abord, lorsque Diablo lit la Bible en comparant la situation de Caïn à la sienne. Alors que Caïn est marqué sur le front pour être protégé d'éventuels persécuteurs et prospère en fondant la civilisation, Diablo se questionne : « Moi, j'ai pas tué mon frère, et je croupis ici, en prison. Elle est où, la morale de l'histoire ? Pourquoi j'ai pas de marque magique ? Je pige pas comment ça marche... »²⁹⁴. Puis, en grandissant en prison, Diablo décide de se faire tatouer la marque de Caïn sur le front : « Ça avait protégé l'autre, alors y avait pas de raison que ça marche pas pour moi aussi »²⁹⁵. Le tatouage symbolise ici l'appartenance à un groupe de détenus, qui le protège davantage des agressions en prison. La marque en elle-même n'a donc pas le même symbole que pour Caïn, puisqu'elle n'a aucune signification pour les autres détenus. Enfin, c'est quand Diablo tue un détenu à l'origine du meurtre de ses camarades qu'il incarne Caïn, car il commet un meurtre. Il n'est alors pas inquiet car ses codétenus ne le dénoncent pas, et car selon lui, sa marque le protège : « Et puis quoi ? J'avais la marque de Caïn sur le front, non ?... Alors putain, qu'est-ce qui pouvait m'arriver ? »²⁹⁶. Or, si Diablo n'est effectivement pas inquiet de son acte jusqu'à sa libération, la suite de son parcours est aux antipodes de celle de Caïn dans la Bible, puisqu'il erre de situations violentes en compagnies dangereuses pour son intégrité. Par ailleurs, c'est lorsqu'il commet son premier meurtre que le personnage connaît un changement plastique irréversible, qui se présente comme la réelle marque de Caïn : ses yeux deviennent noirs tandis que ses pupilles jaunissent. Ce changement lui confère un aspect inquiétant, et symbolise sa nouvelle façon de voir le monde. Cependant, malgré la volonté de Diablo d'épouser la voie de Caïn, il finit par trouver la rédemption auprès de la Lucha Ultima, pour finalement devenir un modèle de héros messianique. Cette réécriture biblique du personnage de Caïn à travers le personnage de Diablo montre que personne n'est fondamentalement bon ou mauvais. Les aspirations de Diablo n'ont jamais été le mal, il a simplement grandi avec ce

²⁹⁴ RUN, NEYEF, *Putra Madre*, Roubaix, Ankama éditions, 2017, coll. Label 619, p. 16.

²⁹⁵ Ibidem, p. 41.

²⁹⁶ Ibidem, p. 60.

seul modèle, il n'est donc capable de reproduire que ce qu'il a acquis. Pourtant, il s'est constamment remis en question, et a trouvé le moyen de mettre son expérience au service du bien en se confrontant au modèle bénéfique qu'est la Lucha Ultima. Le parcours de Diablo peut alors être perçu comme la réécriture de la vie de Caïn, mais également de celle de Jésus si son départ dans la vie avait été conditionné par le malheur. C'est la capacité du personnage à devenir un sauveur qui le transforme en héros messianique.

Dans *Punk Rock Jesus*, la réécriture est encore différente. La naissance de Chris est pensée par la société Ophis pour être une copie conforme de la vie de Jésus telle qu'elle est narrée dans le Nouveau Testament : « Ophis fait passer des auditions dans tout le pays pour trouver la jeune vierge idéale »²⁹⁷. Slate, le directeur du programme J2, prend soin de choisir une jeune femme issue des classes sociales populaires, car selon lui, « les américains voient Jésus comme un homme du peuple. C'est important que les téléspectateurs s'identifient à vous. C'est du *show business*, l'important pour Ophis, c'est l'audimat »²⁹⁸. Slate révèle ici ses véritables intentions derrière la reproduction du modèle biblique, qui n'est pas un acte de foi mais un moyen de galvaniser les croyants qui verront réellement Chris comme le second Messie, et s'assurer ainsi leur audimat. Le destin de Chris semble donc prédéfini selon le Nouveau Testament, et ce même en ce qui concerne ses actions. La suite des événements confirme la stratégie de Slate, lorsque le journaliste Don Baker annonce à la télévision : « On nous informe à l'instant que le clone de Jésus a accompli son premier miracle en direct à la télévision. La vidéo semble montrer que l'enfant a écrit le mot *genesis*²⁹⁹ avec des cubes en bois. Rick Slate, le producteur de J2, y a assisté en direct et a demandé à l'Église catholique de reconnaître le miracle officiellement »³⁰⁰. En demandant à l'Église de reconnaître le miracle, Slate tente de légitimer la nature messianique de Chris aux yeux de tous les chrétiens. Or, ce « miracle » n'est nullement prouvé, bien qu'une série d'actes surhumains semble commencer : « Cela vient de tomber... Le clone de Jésus vient d'accomplir son deuxième miracle. Il aurait transformé du jus de fruit en vin »³⁰¹. Une fois encore, aucun élément ne permet de prouver les actions de Chris, alors même que ce dernier est filmé en continu. Mais aucune preuve n'indique non plus l'intervention de Slate, qui est pourtant responsable de ces « miracles ». Cette répétition de miracles, en plus d'attirer l'attention de l'Église dans le cadre de la stratégie

²⁹⁷ Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus #1*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label.

²⁹⁸ Idem.

²⁹⁹ Genèse.

³⁰⁰ Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus #2*, op. cit.

³⁰¹ Idem.

précédemment exposée, a pour but de faire monter l'audimat, car plus Chris effectuera de miracles, plus les téléspectateurs voudront les voir de leurs yeux.

En manipulant les foules, Slate finit par perturber même les proches de Chris. Gwen, la mère de Chris, finit par croire que son fils est réellement le second Messie. Ses pensées se manifestent lorsque Chris, alors bébé, se baigne dans les bras de Tim, le responsable du réseau informatique, qui lui dit :

« Nous voilà avec un vrai petit nageur.

- Oui. Et bientôt, il marchera sur l'eau. »³⁰²

De plus, même lorsqu'elle en vient à ne plus croire et à tenter de fuir la prison dorée que représente le complexe J2, Gwen est contrainte de lire la Bible à Chris, conformément à la volonté de Slate qui veut que tout le monde croie que Chris est élevé dans la foi la plus pure :

« Et Jésus dit au pêcheur...

- C'est moi !

- Oui, c'est toi, mon bébé »³⁰³.

À force d'entendre dire en permanence qu'il est le second Messie et de suivre assidument des cours de catéchisme, Chris en vient à croire qu'il est réellement Jésus. En tant qu'enfant, il s'assimile à un modèle défini, en pensant qu'il l'incarne. Or, ce lavage de cerveau aurait pu s'avérer fatal pour le jeune garçon, qui décide de marcher sur l'eau de la piscine de J2. Il coule évidemment. Sarah Epstein arrive affolée en demandant où est Chris. Sa fille Rebekah lui répond : « Il fait un miracle ». Chris répète cette même phrase à sa mère une fois que celle-ci se tient auprès de lui : « J'essayais de marcher sur l'eau ! Je faisais un miracle »³⁰⁴. Cet événement est le déclencheur de la colère de Gwen, qui tente de se rebeller contre Slate : « Vos cours de catéchisme débiles et vos conneries de "miracles" ont fait croire à Chris qu'il était une sorte de super-héros ! Ça a failli le tuer ! [...] Je me fiche qu'il soit Jésus ou non... Je veux juste son bien. Et ici, c'est impossible ! »³⁰⁵. Cependant, le mauvais comportement de Gwen est pointé du doigt par Slate. En effet, la solitude et le sentiment d'enfermement de la jeune mère la conduisent à une dépression et à l'alcoolisme. Elle est constamment absente de la vie de Chris, et son manque d'implication dans le développement moral de l'enfant est

³⁰² Idem.

³⁰³ Ibidem, #3.

³⁰⁴ Idem.

³⁰⁵ Idem.

une des causes de l'assimilation de Chris au Christ. Néanmoins, cette situation est également voulue par Slate qui manipule la jeune femme pour qu'elle se comporte comme une mauvaise mère, car la situation participe à l'audimat de l'émission. L'enchaînement de ces événements montre que Slate manipule tous les acteurs de J2 pour le succès de son émission. Il se moque éperdument des conséquences de telles conditions de vie sur la santé mentale d'un enfant et de son entourage. L'accumulation d'événements traumatisants, dont la mort de sa mère, dans un cadre de vie qui l'effraie de plus en plus est la situation qui fait basculer Chris dans un sentiment anti-religieux total. Après que Sarah Epstein lui ait permis de lire en cachette des ouvrages scientifiques, Chris développe son esprit critique et prend conscience de la situation dans laquelle il se trouve. Il ne croit alors plus en la religion ni en aucune forme de spiritualité, car ces concepts sont la cause de sa situation, sans compter qu'ils ne lui ont été d'aucun secours.

La réécriture biblique dans les *comic books* peut prendre différentes formes. Cependant, toutes reposent sur un modèle unique : la Bible. Alors que l'on pourrait croire que l'univers des super-héros rompt avec la tradition judéo-chrétienne en multipliant les êtres surhumains là où Jésus est le seul doté de ce genre de capacités, ces univers tendent au contraire à faire de l'un ou l'autre de ces héros un messie pour une population en particulier. Batman est le Messie de la ville de Gotham City, Daredevil du quartier de *Hell's Kitchen*, et Adam Warlock de la Contre-Terre. Ainsi, les univers super-héroïques concordent avec la tradition judéo-chrétienne d'évolution d'un monde polythéiste vers une société monothéiste. La Bible est utilisée en tant que modèle de réécriture dans son ensemble, car la vie de Jésus n'est pas le seul élément qui est réécrit, comme peuvent l'être d'autres personnages à l'instar de Caïn dans *Put a Madre*. Mais en reprenant les éléments bibliques pour les adapter aux personnages, à une critique sociale ou à des réflexions quant à la place de la religion dans notre société, les auteurs de *comics* infusent dans leur histoire des éléments messianiques, et réécrivent la vie du Christ sous des formes variées. Les personnages de notre corpus représentent donc plusieurs itérations du Messie. Cependant, plusieurs de ces personnages peuvent eux aussi connaître plusieurs itérations.

Des messies protéiformes

Dans *Punk Rock Jesus*, lorsque Gwen prend conscience du danger de l'endoctrinement que subit constamment Chris, elle dit à Slate : « Vos cours de catéchisme débiles et vos conneries

de "miracles" ont fait croire à Chris qu'il était une sorte de super-héros ! »³⁰⁶. Le terme « super-héros » est ici employé, ce qui met en corrélation la culture américaine, qui a créé ce genre dans les *comic books*, et la culture biblique. En voyant Jésus comme un super-héros, Gwen semble expliquer de manière plus ou moins rationnelle les capacités de ce dernier. Toutefois, cela tendrait à dire que le genre super-héroïque est inspiré de la vie de Jésus telle qu'elle est narrée dans le Nouveau Testament. Ainsi, l'aura messianique de Jésus Christ serait une caractéristique partagée par essence avec les super-héros. Mais si les super-héros ne sont pas considérés comme des messies, alors Jésus, désigné comme super-héros, ne serait pas un messie, mais un modèle super-héroïque, à l'image des figures héroïques des mythologies antiques, qui auraient pu servir de modèles à la caractérisation de Jésus Christ dans la Bible. Pour reprendre les propos de Run : « d'une certaine manière, Jésus est un des premiers super-héros de l'histoire des hommes »³⁰⁷. Ainsi, lorsque le scénariste Roy Thomas « cherchait un nouveau super-héros » pour en faire « une sorte de Jésus Christ super-héroïque »³⁰⁸, il cherchait à moderniser le caractère super-héroïque de Jésus Christ en l'incarnant dans un super-héros moderne. C'est donc que Jésus Christ est perçu comme un modèle universel, mais dépassant le statut de super-héros à cause de la connotation sacrée qui touche à son caractère messianique.

Or, comme nous l'avons montré tout au long de ce mémoire, ce caractère messianique imprègne chaque héros de notre corpus, alors même qu'ils ne respectent pas les codes de ce que la Bible considère comme sacré. Ou plutôt, ils se réapproprient ces codes en même temps qu'ils se réapproprient le modèle du Christ. Toutefois, le modèle universel dont nous parlons n'est pas si unique qu'il n'y paraît. Nous avons préalablement démontré à travers les travaux de Simon Claude Mimouni que les sources chrétiennes ne sont pas des sources uniques. Les évangiles canoniques sont au nombre de quatre, et chacun apporte une nuance dans la construction du modèle messianique : « Chacun des récits évangéliques à ses particularités, jusque dans l'accent mis par l'un ou l'autre sur tels ou tels traits de la figure de Jésus. Certes, ces récits ne se contredisent pas d'ordinaire, mais les différences n'en sont pas moins évidentes »³⁰⁹. L'Église catholique reconnaît donc officiellement quatre descriptions sensiblement différentes de Jésus Christ comme légitimes. Or, cette diversité dans la

³⁰⁶ Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus #3*, op. cit.

³⁰⁷ Propos de RUN recueillis par Jérôme BRIOT, « Mutafukaz, l'interview », *BD Gest'*, 20/02/2010, Mutafukaz, l'interview (bdgest.com), consulté le 11/10/2021.

³⁰⁸ Christian GRASSE in *Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.

³⁰⁹ Simon Claude MIMOUNI, Pierre MARAVAL (dirs.), *Le christianisme des origines à Constantin*. Paris, Presses Universitaires de France, 2006, coll. Nouvelle Clio, p. 65-81.

description de Jésus Christ conduit à penser qu'il n'y a pas qu'une seule représentation possible du Messie. Pourtant, cette diversité pose problème, car comme le rappelle l'historien : « les sources chrétiennes font mémoire du temps de Jésus et de ses disciples au regard de la potentialité qu'a cette mémoire de régir la vie des croyants, la vie des chrétiens, ce qui a pour effet de mettre évidemment l'historien dans l'embarras car ces sources n'ont pas un statut neutre, puisque leur compréhension des événements est gouvernée par la croyance de leurs auteurs en Jésus de Nazareth »³¹⁰. Il devient alors chaotique de tenter de déterminer quel évangile est le plus légitime, car tous reposent sur la notion de texte sacré qui ne saurait être mis en cause. C'est donc qu'il existe au moins quatre itérations canoniques de Jésus Christ. Toutefois, au-delà des textes canoniques, il existe une multitude d'autres sources : « Les sources romaines comme les sources judéennes apportent deux éléments de valeur sur le plan historique : la mort de Jésus sous Ponce Pilate et l'attribution à Jésus d'un titre politico-religieux, très dangereux à l'époque, à savoir celui de "Messie" en hébreu ou "Christ" en grec. Mais ce sont les sources chrétiennes, canoniques ou apocryphes, issues des communautés chrétiennes, qui ont gardé tout aussi "pieusement" que "soigneusement" les souvenirs de leur fondateur et de leurs origines »³¹¹. En définitive, il existe une très grande quantité de représentations de Jésus, qu'elles soient historiques ou religieuses, ce qui fait du Messie un modèle protéiforme.

La dimension protéiforme est justement une caractéristique propre aux super-héros de *comic books*. Dans son ouvrage *Batman : une légende urbaine*, Le chercheur Dick Tomasovic explore les nombreuses facettes du chevalier noir, de sa création jusqu'à la fin des années 2010, montrant que certaines caractéristiques évoluent quand d'autres changent totalement. Il illustre chaque point par des références à des histoires précises, ce qui nous met face à la constatation suivante : de nombreux auteurs ont écrit et dessiné le personnage. De fait, ses changements de caractéristiques sont légion et ne dépendent pas que de l'évolution des mentalités sociales. « Batman, qui ne connaît aucun référent unique, primordial ou supérieur, n'existe que par les récits et par la variété des différentes lectures qui sont faites de son apparence, de sa personnalité et de ses aventures »³¹². Batman n'est donc pas un modèle unique, chacune de ses itérations pouvant en inspirer une autre. C'est également le cas pour Adam Warlock, conçu par Stan Lee et Jack Kirby pour être un anti-héros témoignant de la perversion comme de la beauté de la création permise par la science, qui erre sans réel but

³¹⁰ Idem.

³¹¹ Idem.

³¹² Dick TOMASOVIC, *Batman : une légende urbaine*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2019, coll. La fabrique des héros, p. 18.

dans l'univers Marvel. Puis, « Roy Thomas et Gil Kane donnent à Adam Warlock une allure christique [...]. Repris par Jim Starlin, le héros accomplit sa destinée messianique en se sacrifiant face à son double maléfique »³¹³. Il en est de même pour Daredevil, passé de mains en mains, et même passé plusieurs fois entre les mains de Frank Miller. Ce dernier a participé à rendre l'univers du diable de *Hell's Kitchen* plus sombre qu'il ne l'était auparavant entre 1981 et 1983, avant de rapprocher le super-héros de la religion chrétienne dans le récit *Renaissance* en 1986. En 1993, il intervient de nouveau dans la construction du personnage en racontant ses origines, qui, comme l'affiliation du personnage à la religion, devient une référence pour les auteurs reprenant l'écriture du personnage, en particulier pour Kevin Smith qui écrit *Sous l'aile du diable* en 1998. La caractérisation de Daredevil s'étale dans la durée, comme pour Batman, mais il est intéressant de noter que sa caractérisation par un seul auteur s'étale sur une douzaine d'années. La construction du modèle de Daredevil se présente donc comme celle de Jésus Christ : rédigé durant plusieurs années et présentant de nouveaux éléments mythologiques à chaque nouvelle intervention.

Parmi les autres personnages de notre corpus, seul Chris échappe à cette règle, puisque *Punk Rock Jesus* est un récit complet unique. Pour ce qui est de l'univers *Mutafukaz*, Diablo connaît au moins deux itérations. Sa première apparition dans *Mutafukaz*, l'œuvre mère, le présente comme un combattant violent et caractériel, mais dévoué à ses camarades et à sa mission de protéger l'humanité – mission pour laquelle il donne sa vie. Mais Diablo a droit à un récit qui lui est consacré dans *Put a Madre*, un *spin-off* de *Mutafukaz*. *Put a Madre* nous révèle les origines de ce luchador dont la personnalité semble totalement différente. Il est un enfant innocent sacrifié sur l'autel de la violence à chaque étape de sa vie, ce qui le rend plus violent et aigri à chaque chapitre, malgré sa volonté de toujours améliorer sa situation. Finalement, la fin du récit dirige le personnage vers ce qu'il est dans *Mutafukaz*. À l'image de Daredevil sous la plume de Frank Miller, l'évolution à rebours du personnage de Diablo permet de redéfinir ses caractéristiques, de lui conférer davantage de profondeur et d'importance dans l'œuvre qu'est *Mutafukaz*, et même d'étoffer sa dimension messianique, déjà présente dans l'œuvre mère. Bien que dans ce cas précis, le personnage ne connaisse pas une seconde itération à proprement parler, il connaît une évolution qui peut laisser penser que le personnage a été repensé par l'auteur de manière sensiblement différente, tout en se référant au modèle préétabli. Cette particularité n'est donc pas sans rappeler la constitution des évangiles canoniques dans le Nouveau Testament. Angelino n'échappe pas non plus à cette

³¹³ Jean-Marc LAINE, *Super-héros ! La puissance des masques*, Lyon, Les moutons électriques, 2011, p. 137.

règle, car même si le personnage voit ses aventures se poursuivre dans la série *MFK 2*³¹⁴, qui ne change rien à la construction du personnage dans *Mutafukaz*, le personnage voit son histoire revisitée dans le récit *Métamuta*³¹⁵. Ce récit initialement publié en 2009 avec l'accord de Run revisite l'univers de la série *Mutafukaz* à travers l'esprit perturbé d'Angelino, où rêve et réalité se confondent dans une ambiance surréaliste. *Métamuta* paraît donc alors que *Mutafukaz* (2006-2015) est loin d'être terminé. Or, cette deuxième incarnation du personnage d'Angelino contredit celle de l'œuvre mère où tout événement, même le plus surréaliste, est réel. Toutefois, à la différence des autres personnages de notre corpus qui se voient évoluer à travers une série longue, en s'invitant dans d'autres séries ou dans des *spin-off*, *Métamuta* est un récit que l'on peut qualifier de hors continuité, car il n'est pas canon à l'univers *Mutafukaz*. Cependant, le cas d'Angelino n'est pas si éloigné de celui de Jésus Christ, dont la vie est narrée de manière différente dans les textes jugés apocryphes par l'Église catholique, c'est-à-dire non-reconnus par cette dernière. Cela signifie donc qu'au-delà de la Bible, Jésus connaît de nombreuses autres incarnations toutes plus nuancées les unes que les autres.

La différence des incarnations du Messie et des héros messianiques réside également dans leurs représentations plastiques. Si les traits de Jésus Christ sont convenus selon un modèle occidental d'homme brun ou châtain aux cheveux longs, barbu, à la peau blanche, parfois même aux yeux bleus, les précisions de ses traits varient d'un peintre à l'autre tout au long de l'histoire de l'art chrétien³¹⁶. Ainsi, Jésus Christ est davantage un modèle iconique qu'un modèle plastique, puisque ce sont sa barbe et sa chevelure qui permettent de l'identifier avant toute chose. La composition d'éléments religieux symboliques autour du personnage ne sert qu'à illustrer la dimension divine qui lui est prêtée. Il en est de même pour les personnages qui constituent notre corpus. Tous connaissent des caractéristiques iconiques : Daredevil et son masque à cornes, inchangé malgré les différentes couleurs de costume³¹⁷, Batman et son masque à oreilles pointues, sa cape et son emblème de chauve-souris³¹⁸, Angelino et sa tête ronde noire³¹⁹. Pour ce qui est de Diablo, l'élément iconique qui le représente dans *Mutafukaz* est son masque de diable. Mais dans *Put a Madre*, il évolue sans ce masque. Son signe distinctif est d'abord la marque de Caïn qu'il se tatoue sur le front en prison, puis ses yeux qui deviennent noirs avec des pupilles jaunes après qu'il ait commis son premier meurtre. Pour

³¹⁴ RUN, *MFK 2, tome 1 : Leaving D.M.C.*, Paris, Rue de Sèvres, 2022, coll. Label 619.

³¹⁵ Jérémie LABSOLU, *Métamuta*, Roubaix, Ankama éditions, 2009, coll. Label 619.

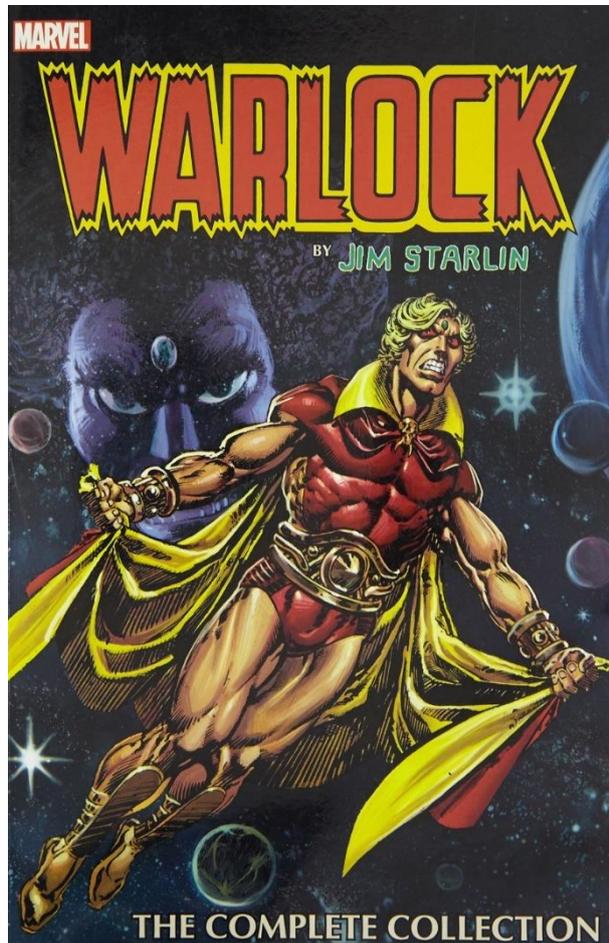
³¹⁶ Cf. annexes 10 et 11.

³¹⁷ Cf. annexes 3 et 4.

³¹⁸ Cf. annexes 5 et 6.

³¹⁹ Cf. annexes 7 et 16.

Adam Warlock, il est plus difficile d'établir une distinction iconique. Le personnage passe d'abord d'une coupe au bol blonde avec un pagne pour seul vêtement³²⁰ à une chevelure plus abondante, des bracelets de force, des vêtements floqués d'un éclair et une gemme verte sur



Couverture de *Warlock by Jim Starlin : the complete collection*, Marvel comics, 2014.
Dessin de Jim STARLIN, © Marvel comics.

le front³²¹. Lorsque Jim Starlin reprend en mains le destin du personnage en 1975, il conserve plusieurs de ces éléments, notamment les bracelets de force et la gemme sur le front. Il retire cependant l'éclair de ses vêtements pour lui ajouter une cape maintenue par un pendentif en forme de crâne. La nouvelle itération d'Adam Warlock connaît donc une allure à la fois plus sérieuse, mais aussi plus fantasque que la précédente, sans compter le fait qu'elle soit également plus morbide. Par la suite, le personnage connaît de nombreuses transformations, que ce soit sur le plan capillaire, vestimentaire, ou encore au niveau des accessoires. Sa gemme le quitte même pour mieux le retrouver plus tard, et s'en séparer encore. La seule constante en ce qui concerne Adam Warlock est sa peau dorée. En définitive, malgré l'apparence protéiforme du personnage, ce dernier dispose d'une caractéristique iconique immuable qui permet de l'identifier.

Les éléments iconographiques qui constituent les personnages d'un dessinateur à l'autre important alors peu du moment que leur iconicité est respectée. C'est ce qui fait des héros messianiques des icônes, au même titre que la croix est une icône de la religion chrétienne. La construction des personnages ajoute à cette iconicité, puisque leur caractère défini est attendu dans chacune de leurs apparitions, même si chaque nouvelle itération signifie une

³²⁰ Cf. annexe 1.

³²¹ Cf. annexe 2.

évolution dans le traitement du personnage. C'est ce que constate Dick Tomasovic en ce qui concerne Batman : « C'est peut-être ce qu'est Batman en définitive : une marque, soit une forme primaire, ou primordiale, qui se montre aussi stable que minimaliste et qui ne demande qu'à se développer en une complexe mythologie. Élaborée entre 1939 et 1941 sous la forme d'un consensus trouvé entre des scénaristes, des artistes, des responsables éditoriaux et des lecteurs, cette marque identifie Batman à un costume de chauve-souris, un serment de justice formulé par un orphelin déterminé à devenir un héros fort et intelligent, ainsi qu'à une ville à la criminalité galopante et à une poignée d'ennemis et d'alliés récurrents. Ces notions élémentaires sont aujourd'hui reprises dans une *Bat-Bible* que tout artiste travaillant sur la franchise est prié de connaître et de respecter »³²². Il est intéressant de noter que le chercheur met en corrélation deux termes. Celui de « *Bat-Bible* », qui caractérise le super-héros comme messianique, et celui de « mythologie ». En effet, c'est en créant une mythologie autour de leurs figures que les héros de notre corpus ont pu acquérir une dimension messianique.

Mythes modernes

Dans son essai *Mythe & super-héros*, Alex Nikolavitch rappelle la définition du terme mythe. Il s'agit d'un nom masculin provenant du grec *muthos*, qui signifie « récit » :

- « Récit mettant en scène des êtres surnaturels, des actions imaginaires, des fantasmes collectifs, etc. [...].
- Personnage imaginaire dont plusieurs traits correspondent à un idéal humain, un modèle exemplaire.
- Ensemble de croyances, de représentations idéalisées autour d'un personnage, d'un phénomène, d'un événement historique, d'une technique et qui leur donnent une force, une importance particulière : le mythe napoléonien. Le mythe de l'argent.
- Ce qui est imaginaire, dénué de valeur et de réalité : la justice, la liberté »³²³.

Toutes ces définitions correspondent aux héros messianiques de notre corpus, mais également à Jésus Christ tel qu'il est présenté dans le Nouveau Testament. En effet, bien que Jésus ait existé, il ne peut pas avoir accompli de miracles tels que racontés dans les évangiles. Ces exploits surhumains relèvent de la construction littéraire, et donc du mythe. Ce mythe est un modèle fondateur d'une religion qui perdure encore aujourd'hui, et qui s'appuie sur des

³²² Dick TOMASOVIC, op. cit., p. 28-29.

³²³ Alex NIKOLAVITCH, *Mythe et super-héros*, Lyon, Les moutons électriques, 2011, coll. Bibliothèque des miroirs, p 10.

croyances établies il y a plus de 2 000 ans. Les personnages de notre corpus sont quant à eux fictifs, mais leur longévité éditoriale leur a permis de constituer une mythologie populaire. Quant aux *comics* dont la vie éditoriale est plus ponctuelle, le mythe est créé par le récit lui-même et les représentations idéalisées, ou au contraire désillusionnées, qui le parcourent afin de créer une réflexion nouvelle. Mais en tant que récits littéraires, les *comic books* comme la Bible sont « dénués de valeur et de réalité » dans le sens où ce sont des constructions de l'esprit, et donc des affabulations. Mais Alex Nikolavitch rappelle que « la "valeur" et la "réalité" d'un mythe tiennent à son sens symbolique, pas à sa réalité concrète »³²⁴. Les valeurs transmises par les héros messianiques sont donc légitimes aux yeux des lecteurs qui adhèrent à leurs idées, mais non en tant que vérité universelle.

Pour devenir des mythes, les héros messianiques accomplissent des exploits surhumains tels que nous les avons exposés tout au long de notre développement, ce qui leur confère un caractère semi-divin, et reproduisent plusieurs aspects de la vie de Jésus. Ils se dévouent corps et âmes à leur volonté de transmettre les valeurs de justice et de vérité qui les animent, quitte à accomplir l'impossible pour montrer la voie à l'humanité. Ils répètent et adaptent alors un mythe préexistant pour en créer un nouveau. Céline Bryon-Portet déclare que « les super-héros renouent donc avec le sacré – même s'il s'agit d'un sacré sécularisé – et l'acte sacrificiel du héros antique, sans toutefois renoncer aux acquis de la modernité. Ils rentrent ainsi dans la catégorie des "mythes dynamiques" [...], mythes qui favorisent les progrès technico-scientifiques et constituent des "moteurs sociaux" en incitant à l'action »³²⁵. La chercheuse montre bien qu'en s'inspirant des mythes antiques, les héros modernes s'adaptent à la société contemporaine et ses progrès technologiques. C'est ce que nous observons sans mal dans *Punk Rock Jesus*, qui dépeint la télé réalité comme une consommation malsaine du malheur d'autrui pour le simple divertissement, mais également les associations extrémistes dont les actions sont simplifiées par la disposition d'armes sur le territoire américain. C'est dans cette société aux pratiques modernes que Chris évolue et devient un messie proposant une réflexion alternative. Dick Tomasovic affirme que « la plupart des histoires de Batman s'appuient naturellement sur les récurrences les plus dominantes des légendes contemporaines : l'insécurité du monde moderne, la violence urbaine et les instincts de vengeance dont le refoulement provoque probablement dans ces fictions une certaine fascination pour les formes de justice archaïques »³²⁶. Tous ces éléments se retrouvent dans *Batman, Le culte*, et servent

³²⁴ Idem.

³²⁵ Céline BRYON-PORTET, « Les super-héros, nouvelles figures mythiques des temps modernes ? », *Quaderni*, 2017/2 (n° 93), p. 75-84.

³²⁶ Dick TOMASOVIC, op. cit., p. 27.

les intérêts du récit. Le diacre Blackfire monte une armée de sans-abris pour prendre le pouvoir à Gotham et mettre fin à l'insécurité, mais pour y parvenir, il propage une insécurité plus grande encore. La justice archaïque évoquée par le chercheur est quant à elle une justice rendue physiquement. Blackfire entend rendre sa propre justice en éliminant les politiciens de la ville qu'il juge responsable de l'insécurité, et se présente comme le sauveur, tandis que Batman veut rendre justice en se battant contre le diacre pour le défaire et rétablir le statu quo. Blackfire et Batman sont donc mus par les mêmes mécanismes, ce qui fait d'eux des rivaux par excellence, et participe à faire de leur histoire commune un mythe reprenant les éléments cités par Dick Tomasovic. Cependant, c'est la différence fondamentale entre les valeurs que chaque camp défend qui détermine lequel des deux est un vilain ou un héros.

Dans le cas de Batman, le mythe que représente le personnage peut altérer le jugement du lecteur, car comme le dit Céline Bryon-Portet à propos des super-héros : « ils sont devenus eux-mêmes de véritables mythes pour de nombreuses générations, des icônes à la fois sacrées et populaires. Et comme les héros mythiques d'antan, les super-héros représentent des guides de conduite, de véritables modèles identificatoires ainsi que des figures compensatoires susceptibles de contrer le processus de désenchantement amorcé vers la fin du XIX^e siècle. Le phénomène de compensation est d'ailleurs inhérent au mythe, si l'on en croit Roger Caillois, affirmant dans *Le Mythe et l'homme* que le héros mythique représente pour l'individu "une image idéale de compensation qui colore de grandeur son âme humiliée", et que grâce à la fonction fabulatrice des mythes, "les instincts peuvent prendre les satisfactions que la réalité leur refuse". L'homme procéderait ainsi à une "identification virtuelle au héros" et obtiendrait une gratification idéale, étant entendu que "la grandeur est certainement la finalité du mythe". Or cette image de grandeur, les super-héros l'incarnent à double titre, étant investis d'une puissance physique ou sensorielle exceptionnelle, et d'une grandeur morale pour bon nombre d'entre eux, qui en font les garants de l'ordre social voire cosmique. Car, toujours selon Roger Caillois, le mythe est un "exemple concret de la conduite à tenir". Un point de vue que partage Mircea Eliade, lequel remarque dans *Aspects du mythe* que ce dernier est "vivant, en ce sens qu'il fournit des modèles pour la conduite humaine et confère par là même signification et valeur à l'existence" »³²⁷. Les héros de notre corpus correspondent à cette description de héros mythique. Leur dimension messianique participe au mythe, étant donné que le caractère messianique de Jésus Christ est ce qui définit son propre mythe. En s'inspirant de plusieurs modèles mythiques, les héros de notre corpus

³²⁷ Céline BRYON-PORTET, op. cit.

deviennent donc de nouveaux mythes. Seulement, l'assimilation évidente à Jésus Christ leur confère une dimension messianique qui prédomine par rapport à l'identification à des mythes plus anciens.

Cependant, comme nous l'avons démontré, le mythe créé par les héros messianique est nouveau, car il est moderne. Céline Bryon-Portet définit ainsi le modèle mimétique référent des super-héros : « On peut qualifier le mimétisme auquel invitent les super-héros de "mode mimétique haut", si l'on reprend la typologie élaborée par François Jost [...]. François Jost le définit comme un mode qui propose "des héros supérieurs en degré aux autres hommes", par opposition au "mode mimétique bas", qui met en scène des "personnages qui sont à la fois égaux à leur environnement et à l'être humain" »³²⁸. Néanmoins, il serait erroné de classer tous les personnages de notre corpus dans la catégorie de modèle mimétique haut. Batman, Diablo, ou encore Chris ne possèdent aucun pouvoir, ils sont donc plus proches du modèle mimétique bas. Bien que Batman possède un arsenal qui lui permette des prouesses surhumaines, il reste soumis à ses capacités humaines – même exagérées – lorsqu'il n'emploie aucune technologie. De même, bien que Daredevil possède des capacités surhumaines, son alter égo est plus proche du modèle mimétique bas. En effet, Matt Murdock se comporte en humain malgré ses pouvoirs omniprésents. Il a simplement décidé de se soumettre aux règles de la justice humaine lorsqu'il ne revêt pas son costume. Dans *Mutafukaz*, Angelino n'utilise ses pouvoirs qu'inconsciemment, ou face à des situations extrêmes. Pourtant, même dans ce deuxième cas, il préfère compter sur ses capacités humaines, de peur de perdre le contrôle. Il subit d'ailleurs tout au long du récit son environnement et ses limites humaines, ce qui l'inscrit dans le modèle mimétique bas. Le seul échappant totalement au modèle mimétique bas est Adam Warlock, qui du fait de sa nature artificielle se trouve constamment dans la sphère du modèle mimétique haut. Toutefois, il souhaite apprendre des humains pour pouvoir mieux les aider, et entretient donc un lien avec l'environnement humain, ce qui participe à sa caractérisation messianique et non divine.

En analysant la situation mimétique de chacun des héros messianiques de notre corpus, nous avons exposé le fait que plusieurs d'entre eux possèdent une double identité. Cette caractéristique participe à définir le mythe moderne que représentent les héros messianiques. En effet, dans les mythes antiques, les héros ne possèdent qu'une seule identité, de même que Jésus qui revêt uniquement le titre de Fils de Dieu. Or, les super-héros parmi les

³²⁸ Idem.

personnages de notre corpus possèdent une double identité. Daredevil est en réalité l'avocat Matt Murdock, et Batman le milliardaire Bruce Wayne. Peu de personnes sont au courant de cette double identité, car si les ennemis des héros venaient à apprendre la vérité, ils pourraient mettre leur entourage en danger. C'est d'ailleurs ce qui se produit dans *Daredevil, Renaissance*, lorsque le Caïd apprend que Matt Murdock est Daredevil et qu'il fait de sa vie un enfer, puis dans *Daredevil, Sous l'aile du diable*, quand Mysterio obtient cette information du Caïd et conduit à l'arrestation de Foggy Nelson – collègue et ami de Matt – et à la mort de Karen Page – sa bien-aimée. Dans *Puto Madre*, Diablo s'appelait autrefois Jesus lorsqu'il agissait à visage découvert, mais son intégration à la Lucha Ultima lui a permis de porter un masque et de renoncer à son nom, puisque quand Jessy lui demande son vrai nom, il répond : « c'est El Diablo »³²⁹. En devenant Diablo, le personnage renonce à sa vie passée pour se consacrer au bien. Il devient symboliquement une nouvelle personne et un héros messianique à temps plein.

Angelino aussi possède une double identité dans *Mutafukaz* : adolescent à la vie difficile dépassé par les événements en temps normal, et extraterrestre surpuissant voué à la destruction lorsqu'il ne contrôle plus ses émotions. La transformation d'Angelino en macho exprime alors la tension entre terreur et perte de contrôle de soi, mais aussi entre humanité et animalité. La dualité dans le personnage d'Angelino illustre les propos des chercheurs Fabio D'Andrea et Elisa Moroni : « on arrive à séparer un corps qui, purifié de son animalité, est propre, ordonné et rationnel, d'une bête irrationnelle et amoral, un *automaton* gouverné par les lois implacables de l'instinct et donc non libre »³³⁰. Cette dichotomie semble éloigner le personnage d'une fonction messianique. Pourtant, Angelino souhaite se contrôler, et décide de refuser sa transformation lors de son combat contre Bruce Macchabée, un agent humain travaillant pour les machos qui a décidé d'éliminer Angelino, alors même que cette transformation pourrait lui sauver la vie. En refusant de céder à son animalité, Angelino montre un exemple de maîtrise de soi et de volonté d'embrasser les valeurs humaines et non celles des machos. Il conserve donc son statut de héros messianique. En revanche, Batman présente un cas de figure tout à fait différent. Pour combattre le crime et agir en tant que super-héros, Bruce Wayne a choisi de revêtir un costume animal, « celui de la chauve-souris, créature de la nuit et du cauchemar [...]. Batman [...] a pris une identité bestiale à la semblance de certaines figures de l'imaginaire médiéval, un masquage grotesque et ancestral »³³¹. Selon

³²⁹ RUN, NEYEF, *Puto Madre*, Roubaix, Ankama éditions, 2017, coll. Label 619, p. 199.

³³⁰ Fabio D'ANDREA, Elisa MORONI, « De la bête au super-héros. Valorisations de l'animalité dans la BD », *Sociétés*, 2009/4 (n° 106), p. 33-44.

³³¹ Idem.

les chercheurs, Batman a donc choisi d'embrasser son animalité pour effrayer les criminels superstitieux et donner libre cours à l'accomplissement de son fantasme de justice primaire. Cependant, Batman est parfois dépassé par son symbole, comme nous l'avons observé dans *Batman, Le culte*, lorsque, fou de rage, il met hors d'état de nuire les sbires de Blackfire et apparaît comme un vampire assoiffé de sang³³². De plus, l'association du costume de chauve-souris à la nuit, période à laquelle Batman agit, participe à donner au personnage l'aura d'un monstre insaisissable : « Combien de fois le personnage aura-t-il essuyé des tirs d'armes à feu sans jamais faillir ? Une série de motifs, issus de légendes urbaines, ont ainsi été employés progressivement dans l'élaboration du personnage, dont beaucoup relèvent d'un folklore surnaturel très commun : l'hybridation entre l'homme et l'animal, le vampirisme, les récits de crypte funéraire, les esprits vengeurs, etc. »³³³. Ce lien avec le folklore surnaturel participe à la mythologie du personnage de Batman, et modernise d'autant plus son mythe qui s'inspire de nombreux modèles pour en créer un nouveau. Malgré son animalité apparente, Batman est bel et bien un héros messianique, puisqu'il ne cède à son animalité que face au mal pour protéger les innocents.

Conformément aux codes du mythe, les héros sont confrontés à la mort. Dans *Punk Rock Jesus*, Chris meurt dans un accident d'hélicoptère provoqué par la NAC³³⁴. Daredevil manque de mourir de la fièvre dans *Renaissance*, et en se jetant du haut d'un toit dans *Sous l'aile du diable*. Diablo meurt en se sacrifiant pour anéantir les mantes religieuses géantes dans *Mutafukaz*. Cependant, d'un point de vue éditorial, il vit de nouveau dans les pages de *Put a Madre*, deux ans après la fin de *Mutafukaz*. De fait, le personnage de Diablo s'inscrit parfaitement dans la notion de mythe, car même s'il meurt, son histoire est de nouveau racontée, ce qui ressuscite symboliquement son modèle. Dans le genre super-héroïque, la mort est un point de détail : « Les grands héros sont-ils immortels ou plutôt ne cessent-ils de mourir ? Les morts de Batman sont en tout cas évidemment innombrables alors que chacun sait qu'une légende ne meurt jamais »³³⁵. À l'image de Jésus mort sur la croix ressuscitant trois jours plus tard, les super-héros qui meurent ne restent jamais réellement morts. Ils continuent d'abord d'inspirer leurs semblables par leur souvenir, mais finissent par revenir physiquement dans les pages des *comics*. Dans son histoire éditoriale, Adam Warlock meurt

³³² Cf. p. 83.

³³³ Dick TOMASOVIC, op. cit., p. 24-25.

³³⁴ Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus #6*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label.

³³⁵ Dick TOMASOVIC, op. cit., p. 117.

en se sacrifiant pour sauver l'univers aux côtés des Avengers en 1977³³⁶, puis ressuscite en 1991 dans les pages de la saga du *Gant de l'infini*, pour sauver l'univers de nouveau³³⁷. De même, Batman meurt à de nombreuses reprises, souvent dans des récits hors continuité, comme dans *Les derniers jours du chevalier noir*, où ses proches comme ses ennemis racontent à tour de rôle la véritable raison de la mort de Batman, qui change à chaque fois³³⁸. Mais peu importe la façon dont il meurt, le symbole de Batman demeure tel un mythe inébranlable. C'est ce qui conduit Dick Tomasovic à affirmer que « Batman n'existe pas, parce qu'il est un idéal, parce qu'il est une voix cheminant dans les ténèbres pour ordonner à chacun de se relever, parce qu'il est une injonction à la résistance et la bravoure. Batman n'existe pas pour engager chacun à devenir le héros de sa propre histoire. Batman n'existe pas pour que chacun puisse l'inventer »³³⁹. Au contraire du dogme de l'Église catholique qui impose Jésus comme un héros dont il faut suivre les enseignements précis, les héros messianiques de notre corpus sont à la disposition des lecteurs qui décident ou non de s'en inspirer. Les héros messianiques des *comics* sont des modèles libres d'interprétation. La seule condition pour croire en leurs valeurs est donc la foi du lecteur.

En définitive, les mythes modernes que représentent les héros messianiques de *comics* s'inscrivent dans la tradition des mythes antiques, car ils servent à expliquer la réalité et à proposer un modèle de réflexion sociale. La différence fondamentale réside dans le fait que les mythes modernes ne sont pas érigés en modèles absolus. Si Jésus est l'exemple de la vie idéale à mener, les personnages de *comics* sont faillibles et commettent des erreurs. Mais leur volonté d'améliorer la situation en transmettant des valeurs positives en fait des modèles contemporains. De plus, certains personnages sont doublement messianiques, étant donné qu'ils sont dévoués au bien sous leurs deux identités. Cette caractéristique permet aux héros messianiques de montrer la possibilité de changer les choses dans la vie réelle en présentant des actions réalisables par les lecteurs, ce qui en fait un modèle à la fois moderne, et surtout accessible. Évidemment, l'image des héros reste un idéal à atteindre, et qui ne l'est pas totalement. C'est pourquoi ces derniers possèdent un caractère messianique : leurs histoires inspirent et poussent les lecteurs à vouloir leur ressembler symboliquement en répandant les valeurs de justice et de bien qu'ils transmettent. Toutefois, ils demeurent des messies

³³⁶ Jim STRALIN, *Avengers annual #7 in Warlock : l'intégrale 1975-1977*, Nice, Panini France, 2020, coll. Marvel classic.

³³⁷ Jim STARLIN, George PEREZ, Ron LIM, *Le gant de l'infini*, Nice, Panini France, 2020, coll. Marvel must have.

³³⁸ Neil GAIMAN, Andy KUBERT, *Les derniers jours du chevalier noir*, Paris, Urban comics, 2019, coll. DC deluxe.

³³⁹ Dick TOMASOVIC, op. cit., p. 123-124.

modernes, car contrairement à la religion traditionnelle, ils n'imposent pas leur vision de la vie comme une vérité absolue, mais comme un simple moyen d'améliorer la vie en société.

Conclusion

« Aux États-Unis, la bande dessinée a longtemps été considérée comme un média iconoclaste au sens large, c'est-à-dire contraire à la tradition des bonnes mœurs, nuisible à la moralité de ses lecteurs et particulièrement des enfants qui en constituaient, encore à l'époque, le public principal »³⁴⁰. Dès lors, le *comic book* semblait prédestiné à traiter le sujet de la religion de manière iconoclaste. Or, en tant que pays chrétien, les États-Unis ne voyaient pas d'un bon œil l'émergence d'un médium capable d'aller à l'encontre de ce que l'opinion publique considère comme des codes sociaux acquis et établis. D'autant que l'influence du pédopsychiatre Fredric Wertham a facilement su convaincre une population adulte inaccoutumée à ce médium que « le monde des *comic books* est celui du fort, de la brute, de l'escroc, du menteur patenté, du tortionnaire et du voleur... Dans les *comic books*, la vie ne vaut rien ; l'être humain n'a aucune dignité »³⁴¹. L'instauration du Comics Code Authority, réglementant les sujets abordables et les représentations iconographiques autorisées à figurer dans les *comic books* a longtemps empêché l'industrie du *comic* de prouver le contraire. Mais à partir de 1972, avec le premier assouplissement des règles du CCA, *Warlock* devient une des premières séries à aborder le sujet de la religion. Mais elle ne fait pas que présenter le sujet, puisqu'Adam Warlock devient un héros christique, et même messianique.

D'autres personnages suivent cette mouvance au fil des décennies suivantes, parfois ponctuellement comme Batman en 1988 dans *Batman, Le culte*, lorsqu'il est confronté à une secte, mais parfois de façon permanente, à l'image de Daredevil qui trouve le salut dans la religion catholique en 1986 dans *Daredevil, Renaissance*. Jean-Marc Lainé déclare que « jusqu'ici, les super-héros ne faisaient pas état de leur religion [...], mais avec l'arrivée des années 1980, ils assument leur fond culturel, enrichissant le genre d'une composante messianique »³⁴². Cette composante s'est d'ailleurs poursuivie, surtout pour le personnage de Daredevil, dont le rapport à la religion est approfondi en 1998 dans le récit *Sous l'aile du diable*, mais elle est aussi appliquée à d'autres genres que celui du super-héros. Ainsi, en 2012, *Punk Rock Jesus*, un *comic* d'anticipation, présente un héros messianique subversif qui remet en question les fondements religieux de la société américaine, et invite à suivre d'autres modes de pensée. La composante messianique inspire également des productions étrangères au

³⁴⁰ Isabelle GUILLAUME in Philippe DELISLE (dir.), *Bandes dessinées et religions, des cases et des dieux*, Paris, Karthala, 2016, coll. Esprit BD, p. 208.

³⁴¹ Fredric WERTHAM, *Seduction of the innocent* in Donny CATES, Geoff SHAW, *Crossover, tome 1*, Paris, Urban comics, 2022, coll. Urban indies.

³⁴² Jean-Marc LAINE, *Super-héros ! La puissance des masques*, Lyon, Les moutons électriques, 2011, p. 138.

pays des *comics*, mais qui intègrent les modes graphiques et narratifs de ce médium. *Mutafukaz* et *Put a Madre* entrent donc dans la catégorie du *comic book*, et ajoutent une nouvelle approche du héros messianique, principalement à travers un procédé parodique.

Les *comics* nous offrent alors une multitude de représentations de la religion chrétienne. En tant que médium principalement iconographique, c'est d'abord le dessin qui permet au *comic book* de transmettre une réflexion. L'assimilation des représentations plastiques dans les *comics* à l'iconographie religieuse repose sur la culture biblique du lecteur, mais elle peut aussi toucher les personnes qui ne connaissent rien à la religion grâce à des codes de composition qui permettent aux éléments ayant un caractère sacré de dominer les planches. L'iconographie peut permettre de reproduire, parodier, pasticher, voire détourner l'histoire de l'art chrétien, les figures religieuses ou encore le quotidien d'une société religieuse. La reproduction parodique des communautés religieuses à travers les luchadores de la Lucha Ultima dans *Mutafukaz* sert en réalité une analyse critique de la place de la religion dans notre société. De même, le détournement de l'image de Jésus Christ associée au mouvement punk dans *Punk Rock Jesus* permet de mettre en perspective la place de la religion dans le débat public américain. Ce côté subversif est d'ailleurs le fort du label Vertigo, dans lequel *Punk Rock Jesus* est publié : « L'argument principal invoqué par "Vertigo" pour justifier cette systématisation de la transgression est que cette dernière ne se résume pas à de la provocation gratuite. Elle est au contraire au service d'une narration complexe et d'un scénario novateur. L'intention est ici d'affirmer la littérarité du média afin de le faire profiter de la respectabilité culturelle dont est investie la fiction romanesque »³⁴³.

La représentation du caractère messianique du héros n'est pas seulement iconographique, étant donné que le *comic book* est un médium iconotextuel. La textualité est pour le *comic book* le moyen d'exprimer verbalement ce qu'un dessin ne peut que suggérer, ou ne peut justement pas. Elle peut donc être, elle aussi, descriptive, réflexive ou transgressive, en s'adaptant au ton du récit et à la façon dont le héros aborde la religion. Le texte participe bien évidemment à la dimension messianique du héros, car il complète ce qu'exprime le dessin, et finit de caractériser le modèle que doit représenter le héros : discret, autoritaire, subversif, etc. L'iconotextualité permet également de questionner le format et les codes du *comic book*, que Fabio D'Andrea et Elisa Moroni définissent comme « un lieu de confusion : la parole s'y lie à l'image en perdant les privilèges hiérarchiques que la Raison lui a attribués ; le champ qui en

³⁴³ Isabelle GUILLAUME in Philippe DELISLE, op. cit., p. 211.

dérive est difficile à définir et cette difficulté est mise au jour par les récentes techniques qui brisent les cases dans lesquelles la planche était divisée au début. L'élément d'ordre et de contrôle impliqué par cette division éclate et les images s'enchevêtrent en créant un chaos dynamique où le temps même de la narration n'est plus clair, où ont lieu des interactions "impossibles" à expliquer hors d'une logique onirique ou imaginaire »³⁴⁴. En d'autres termes, le *comic book* est capable de casser ses propres codes afin d'en construire de nouveaux. Dans le cas d'un récit mettant en scène un héros messianique, ces nouveaux codes peuvent permettre de renforcer la caractérisation messianique du héros ou l'analyse critique de la place de la religion dans la société.

La nature littéraire évidente du *comic book* est à mettre en corrélation avec l'œuvre dont le médium s'inspire pour y apporter une représentation et une critique iconotextuelle : la Bible. En effet, c'est la réécriture des scènes bibliques, et en particulier de la vie de Jésus Christ, qui permet à un *comic book* de s'inscrire dans un le champ de la réécriture religieuse, et de présenter un héros messianique. Cette dimension messianique ne se révèle que dans la comparaison avec la vie du Christ, ses similitudes, mais surtout ses différences qui permettent d'apporter une réflexion nouvelle quant au symbole du Messie. Chaque *comic* de notre corpus présente sa propre approche graphique, narrative, iconotextuelle, et comparative de la religion, ce qui permet à chacun d'apporter sa propre réflexion. En créant un univers, des personnages et des codes spécifiques, chaque *comic* crée même sa propre mythologie et son propre mythe messianique. Dans le cas des super-héros, Jean-Marc Lainé rappelle qu'ils « ne sont pas une invention capricieuse d'un imaginaire collectif qui se cherche un folklore et une mythologie. Ils ne sont pas apparus *ex-nihilo*. Ils sont le résultat d'une lente évolution culturelle, et leurs racines plongent dans la littérature populaire américaine, ces *dime novels* et ces *pulps* qui ont enthousiasmé les lecteurs durant les cinquante années précédentes. Et si Superman et ses confrères apparaissent souvent comme les réinventions des demi-dieux mythologiques et des golems du folklore de l'Europe centrale, ils ne font en réalité que perpétuer une tradition vieille de quelques décennies dans la forme, voire de quelques siècles dans le fond, qui passe par les Chevaliers de la Table Ronde, Robin des Bois, Zorro et de nombreux autres »³⁴⁵. Les *comic books* créant le mythe d'un héros messianique s'inscrivent alors dans la tradition judéo-chrétienne de création d'un folklore mythologique inspiré des mythologies anciennes. Ils sont

³⁴⁴ Fabio D'ANDREA, Elisa MORONI, « De la bête au super-héros. Valorisations de l'animalité dans la BD », *Sociétés*, 2009/4 (n° 106), p. 33-44.

³⁴⁵ Jean-Marc LAINE, op. cit., p. 7.

comme le Nouveau Testament : le résultat d'une lente évolution culturelle du judaïsme vers le christianisme.

Or, contrairement à la Bible, les *comic books* constituant notre corpus n'ont pas instauré un nouveau fonctionnement religieux, car tel n'est pas leur but, mais apportent une réflexion religieuse originale. Si tous ont marqué le médium, tous ne peuvent prétendre marquer l'histoire du *comic* auprès du grand public. Certains titres plus anciens peuvent voir leur réflexion datée, d'autres titres plus indépendants peuvent ne pas trouver leur place auprès du grand public. Mais tous peuvent toucher n'importe quel lecteur, du moment que ce dernier a foi en le message porté par tel ou tel héros messianique. Cette foi peut se manifester dans la prise de conscience d'une culture commune, bien plus actuelle que celle du Nouveau Testament, et dans la réactualisation des mythes anciens adaptés à notre société contemporaine. Mais elle peut surtout éclore à la rencontre du mythe nouveau que représente le héros messianique qui aura su faire siennes ses inspirations mythologiques. En présentant la réalité de notre quotidien dans ses idéaux et ses dérives, les héros messianiques n'idéalisent pas la réalité, ils exposent leur moyen de l'affronter, et soufflent par la même occasion au lecteur la façon d'appliquer les valeurs qu'ils véhiculent pour améliorer le quotidien. Comme le dit justement Jean-Marc Lainé à propos des super-héros, ses propos pouvant s'appliquer à tous les héros messianiques, tous genres confondus : « plus que jamais, les super-héros, définitivement installés dans le paysage culturel contemporain, nous parlent de notre société. Plutôt qu'une sublimation de ce que nous aimerions être si nous étions déguisés, les super-héros sont l'expression la plus criante des qualités, des défauts et des travers du monde d'aujourd'hui. Dans une société du spectacle où les différentes sphères du pouvoir (politique, médiatique, financier, esthétique, moral...) se mêlent dans une grande confusion des genres, ils trouvent un terreau évident où s'épanouir. À la fois parias, hors-la-loi, vedettes et donneurs de leçons, ils cumulent tous les rôles. Ils demeurent un peu risibles dans leurs drôles de costumes, et ils continuent d'éveiller certaines méfiances, comme tous ceux qui attirent les regards. Néanmoins, leurs yeux sont tournés vers l'horizon, et leurs bras tendus, signe qu'ils sont prêts à s'envoler, désignent quelque chose qu'il convient de considérer, peut-être une direction qu'il faudra suivre un jour »³⁴⁶.

Toutefois, nous pouvons noter que les héros qui « plus que jamais [...] nous parlent de notre société » sont exclusivement masculins pour les œuvres qui constituent notre corpus. Certes,

³⁴⁶ Jean-Marc LAINE, op. cit., p. 345.

de nombreux *comics* mettent en avant des héroïnes, mais leur aura dans l'industrie est amoindrie par rapport à celle de leurs homologues masculins. Cette particularité peut s'expliquer d'un point de vue social, étant donné que la majorité des auteurs de *comics* sont des hommes qui pensent leurs histoires pour un public masculin. Mais les *comics* de notre corpus proposent des thèmes universels, qui peuvent aussi bien parler à des hommes qu'à des femmes sans distinction de genre. Cette particularité est également à mettre en corrélation avec la hiérarchie ecclésiastique catholique, où seuls les hommes peuvent prétendre transmettre la parole de Dieu, et où les femmes peuvent seulement le servir en s'isolant du monde dans un couvent. La situation est différente chez les protestants qui reconnaissent la légitimité des femmes pasteurs, mais leur représentation reste minime dans la sphère sociale. De fait, les héros messianiques semblent ne pas avoir étudié tous les aspects de notre société contemporaine, et ont encore de nouvelles valeurs à porter à travers des mythes toujours plus actuels.

En ce qui concerne les œuvres de notre corpus, chacune mériterait d'être étudiée de manière plus approfondie que ce que nous avons pu proposer, mais l'objectif de ce mémoire était bien de montrer la transformation d'un personnage-héros en héros messianique à travers toutes les caractéristiques du médium qu'est le *comic book*, et de présenter une brève évolution de cette représentation depuis les années 1970. Une multitude d'autres *comics* mériterait de compléter notre champ d'étude, pour observer plus attentivement l'évolution de la prise de position sur le sujet qu'est la religion, et pour constater les différentes approches du héros messianique à travers le temps, mais aussi à travers l'angle d'approche choisi par les auteurs. De nombreux *comics* concernant le sujet n'ont pas été retenus dans notre corpus pour différentes raisons, mais pourraient élargir le sujet de la représentation du héros messianique et de l'analyse de la place de la religion et de son symbole dans notre société. Bien que manquant de nuance dans son propos, le subversif *Preacher* de Garth Ennis et Steve Dillon, faisant partie du label Vertigo, pourrait permettre de s'intéresser à un monde où la religion est quelque chose de fondamentalement mauvais. La suite des aventures d'Adam Warlock sous la plume et le pinceau de Jim Starlin montre que le personnage continue d'explorer sa dimension messianique à travers un déséquilibre mental, et qu'une Église dite légitime peut se révéler proche d'une organisation sectaire. Enfin, des *comics* comme *The Goddamned* de Jason Aaron et R. M. Guéra pourraient nous permettre d'explorer plus en profondeur la symbolique du mythe de Caïn, et du renversement qui s'opère, car le premier meurtrier devient un héros messianique qui évolue dans un monde violent dont Dieu semble se complaire.

Sources :

Corpus :

- RUN, *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619.
- RUN, NEYEF, *Put a Madre*, Roubaix, Ankama éditions, 2017, coll. Label 619.
- Sean Gordon MURPHY, *Punk Rock Jesus*, Paris, Urban comics, 2020, coll. DC black label.
- Jim STARLIN, Bernie WRIGHTSON, *Batman, Le culte*, Paris, Urban comics, 2016, coll. DC deluxe.
- Roy THOMAS, Mike FRIEDRICH, Gil KANE, John BUSCEMA, *Marvel premiere 1 – 2 ; Warlock (vol.1) 1 à 2 in Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013, coll. Marvel classic.
- Frank MILLER, David MAZZUCHELLI, *Daredevil, Renaissance*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have.
- Kevin SMITH, Joe QUESADA, *Daredevil, Sous l'aile du diable*, Nice, Panini France, 2021, coll. Marvel must have.

Comics :

- Len WEIN, John OSTANDER, John BYRNE, *La légende de Darkseid*, Paris, Urban comics, 2014, coll. DC nemesis.
- Stan LEE, Roy THOMAS, Jack KIRBY, Gil KANE, *Warlock : l'intégrale 1969-1974*, Nice, Panini France, 2019, coll. Marvel classic.
- Jim STARLIN, *Warlock : l'intégrale 1975-1977*, Nice, Panini France, 2020, coll. Marvel classic.
- Jim STARLIN, George PEREZ, Ron LIM, *Le gant de l'infini*, Nice, Panini France, 2020, coll. Marvel must have.
- Frank MILLER, *Batman, The dark knight returns*, Paris, Urban comics, 2013, coll. DC essentials.
- Neil GAIMAN, Andy KUBERT, *Les derniers jours du chevalier noir*, Paris, Urban comics, 2019, coll. DC deluxe.
- Garth ENNIS, Steve DILLON, *Preacher, tome 1*, Paris, Urban comics, 2015, coll. Vertigo essentials.
- Jason AARON, R. M. GUERA, *The goddamned, tome 1 : Avant le Déluge*, Paris, Urban comics, 2017, coll. Urban indies.
- RUN, *MFK 2, tome 1 : Leaving D.M.C.*, Paris, Rue de Sèvres, 2022, coll. Label 619.

- Jérémie LABSOLU, *Métamuta*, Roubaix, Ankama éditions, 2009, coll. Label 619.

Bible :

- Louis SEGOND, *La Bible*, Société Biblique de Genève, 2007, coll. Bible SEGOND 21.
- Quentin Moreau, *Évangile selon Matthieu*, Roosdaal, 2017.
- Thomas RORNER, *Ancien Testament*, Que sais-je ?, 2019.
- Eusèbe de CESAREE, *Histoire Ecclésiastique*, Paris, Cerf, 2003, traduction de Gustave BARDY.

Bibliographie :

- Philippe DELISLE (dir.), *Bandes dessinées et religions, des cases et des dieux*, Paris, Karthala, 2016, coll. Esprit BD.
- Céline BRYON-PORTET, « Les super-héros, nouvelles figures mythiques des temps modernes ? », *Quaderni*, 2017/2 (n° 93), p. 75-84.
- Alex NIKOLAVITCH, *Mythe et super-héros*, Lyon, Les moutons électriques, 2011, coll. Bibliothèque des miroirs.
- A. David LEWIS, Christine HOFF KRAEMER (dirs.), *Graven Images: religion in comic books and graphic novels*, New York, Continuum, 2010.
- Jean-Marc LAINE, *Super-héros ! La puissance des masques*, Lyon, Les moutons électriques, 2011.
- Jean-Marc LAINE, *Comics & contre-culture*, La Mazure, Éditions Confidentiel, 2014.
- Jean-Paul JENNEQUIN, *Histoire du comic book, des origines à 1954*, Paris, Vertige graphic, 2002.
- Jean-Paul GABILLIET, *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Paris, Éditions du temps, 2005.
- Jean-Paul GABILLIET, « La Comics Code Authority (1955-2011). Les comic books à l'épreuve de l'autorégulation », *Revue de la BNF*, 2020/1 (n° 60), p. 63-72.
- Thierry CREPIN et Thierry GROENSTEEN (dirs.), « On tue à chaque page », *la loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse*, Paris, Éditions du temps / Angoulême, Musée de la Bande dessinée, 1999.
- Sylvain LESAGE, « Les censeurs, premiers critiques de bande dessinée », *Revue de la BNF*, 2020/1 (n° 60), p. 34-46.

- Aurélien FOUILLET, « De Dédale à Batman. Étude sur un imaginaire contemporain : les super-héros », *Sociétés*, 2009/4 (n° 106), p. 25-32.
- Dick TOMASOVIC, *Batman : une légende urbaine*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2019, coll. La fabrique des héros.
- Marco RIZZO, « Amazing Spider-Man (1963) 96 à 98 : les *comics* Marvel, reflets de l'époque », *Je suis Stan Lee*, Nice, Panini France, 2018.
- Fabio D'ANDREA, Elisa MORONI, « De la bête au super-héros. Valorisations de l'animalité dans la BD », *Sociétés*, 2009/4 (n° 106), p. 33-44.
- Scott McCLOUD, *L'art invisible*, Paris, Delcourt, 2007.
- Gianni HAVER, Michaël MEYER, « Vol d'images, images en vol. L'intermédialité et l'imitation au secours des superhéros », *Sociétés*, 2007/1 (n° 95), p. 89-96.
- Sylvain LESAGE, « La bande dessinée en son miroir. Images et usages de l'album dans la bande dessinée française », *Mémoires du livre*, 2011 (n°2).
- Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée : vol 1*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011.
- Pascal ROBERT, « La bande dessinée, une subversion sémiotique des supports de l'intermédialité ? », *Communication & langages*, 2014/4 (N° 182), p. 45-59.
- Benoît BERTHOU (dir.), « Formats, segments, genres : quelle diversité pour la bande dessinée ? », in *Éditer la bande dessinée*, Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, 2016, coll. « Pratiques éditoriales », p. 33-43.
- Olivier ROY (dir.), « IV. Culture et religion : la rupture », in *La Sainte Ignorance. Le temps de la religion sans culture*, Paris, Le Seuil, 2008, coll. La couleur des idées, p. 193-254.
- Simon Claude MIMOUNI, Pierre MARAVAL (dirs.), *Le christianisme des origines à Constantin*. Paris, Presses Universitaires de France, 2006, coll. Nouvelle Clio, p. 65-81.
- Malcolm BARBER, *Le Procès des Templiers*, Paris, Tallandier, 2021.
- Luis CARLOS CASTRO RAMIREZ, Katerina KERESTETZI, « Des dieux complices des narcos ? Religions afro-cubaines et activités illicites en Colombie », *Terrain*, 2021/3 (n°74).

Blogs :

- Jérôme BRIOT, « Mutafukaz, l'interview », *BD Gest'*, 20/02/2010, Mutafukaz, l'interview (bdgest.com), consulté le 11/10/2021.
- Lise FAMELART, « Punk Rock Jesus : un Truman Show à la sauce biblique », *Clubic*, 30/01/2021, Punk Rock Jesus : un Truman Show à la sauce biblique (clubic.com), consulté le 11/10/2021.

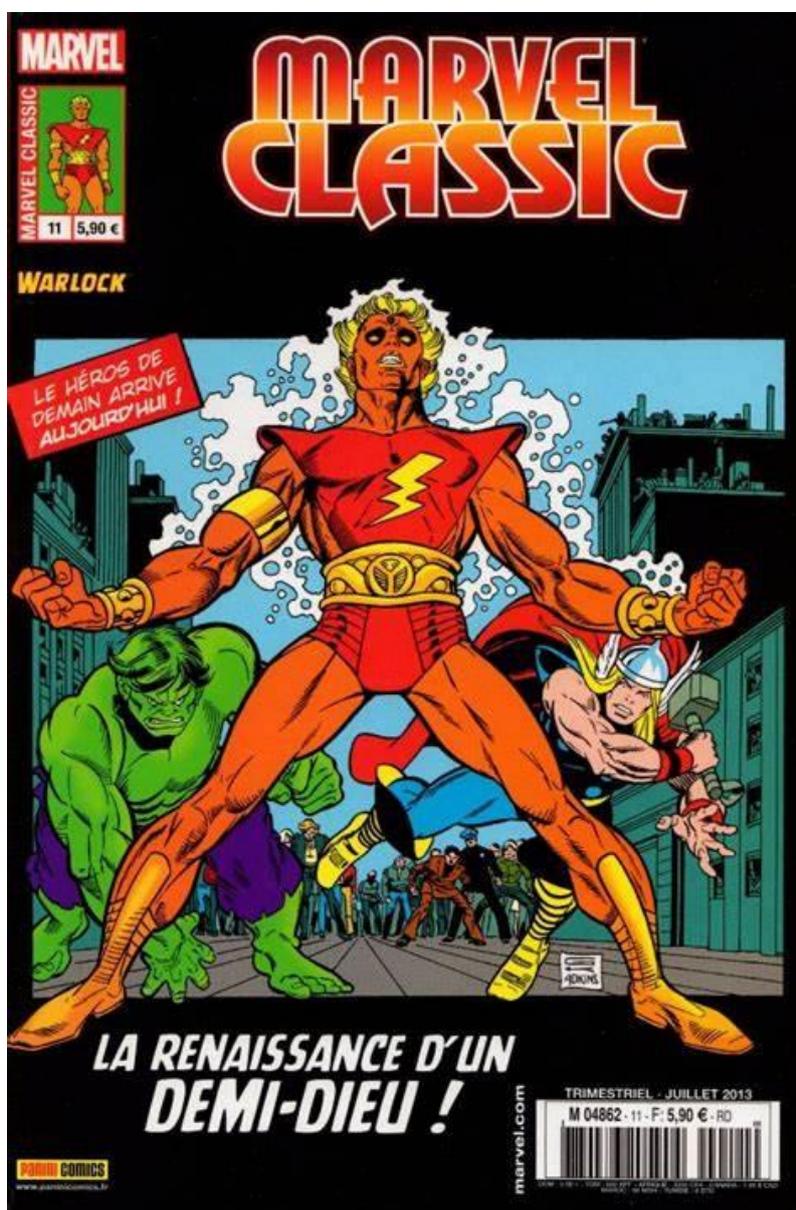
Annexes :

Annexe 1 :



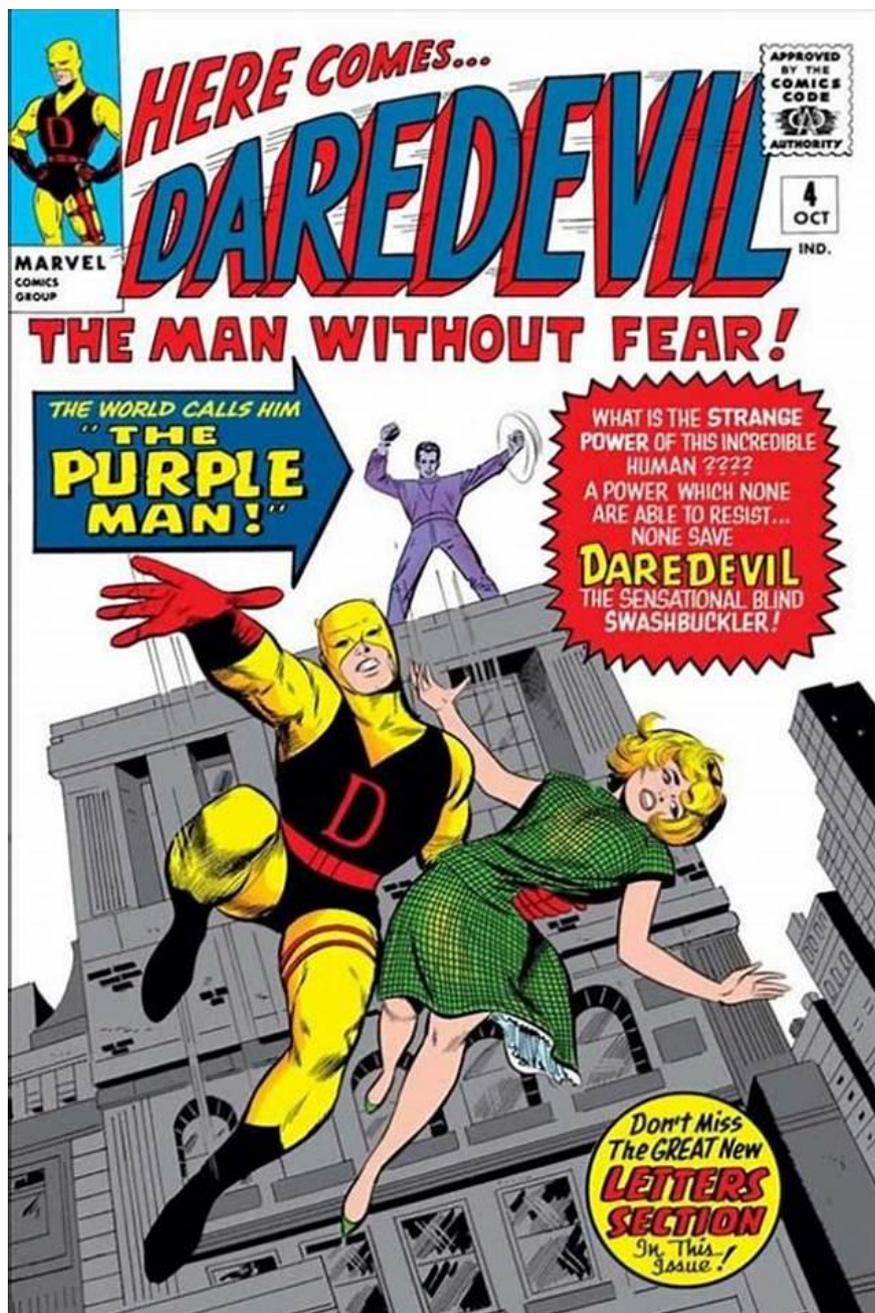
Première apparence d'Adam Warlock en tant que Lui. Couverture de *Mighty Thor* (1966)

#165, 1969. Dessin de Jack KIRBY, © Marvel comics

Annexe 2 :

Apparence d'Adam Warlock dans *Marvel premiere 1*. Couverture de *Marvel Premiere 1* reprise pour *Marvel classic n°11*, Nice, Panini France, 2013. Dessin de Gil KANE, © Marvel comics.

Annexe 3 :



Premier costume de Daredevil. Couverture de *Daredevil* (1964) #4. Dessin de Jack KIRBY,
© Marvel comics.

Annexe 4 :



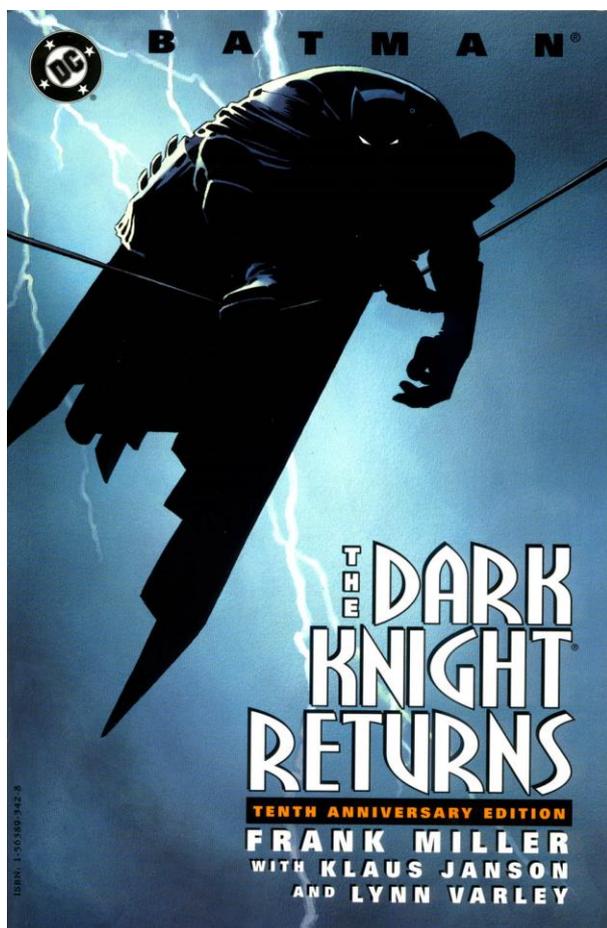
Costume actuel de Daredevil. Dessin utilisé pour la couverture de *Daredevil* (2019) #21.

Dessin de Marco CHECCHETTO, © Marvel comics.

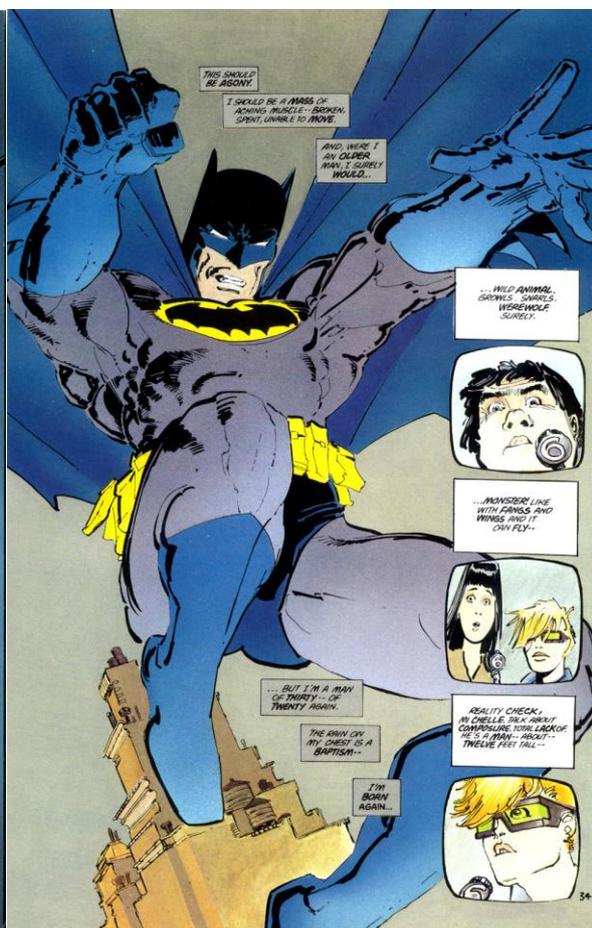
Annexe 5 :

Première apparition de Batman. Couverture de *Detective comics* #27. Dessin de Bob KANE,
© DC comics.

Annexe 6 :



Couverture du *Trade Paper Back* américain pour les dix ans de *Batman, The dark knight returns*. Dessin de Frank MILLER, © DC comics.



Extrait de *Batman, The dark knight returns #1*, Paris, Urban comics, 2013, coll. DC essentials. Dessin de Frank MILLER, © DC comics.

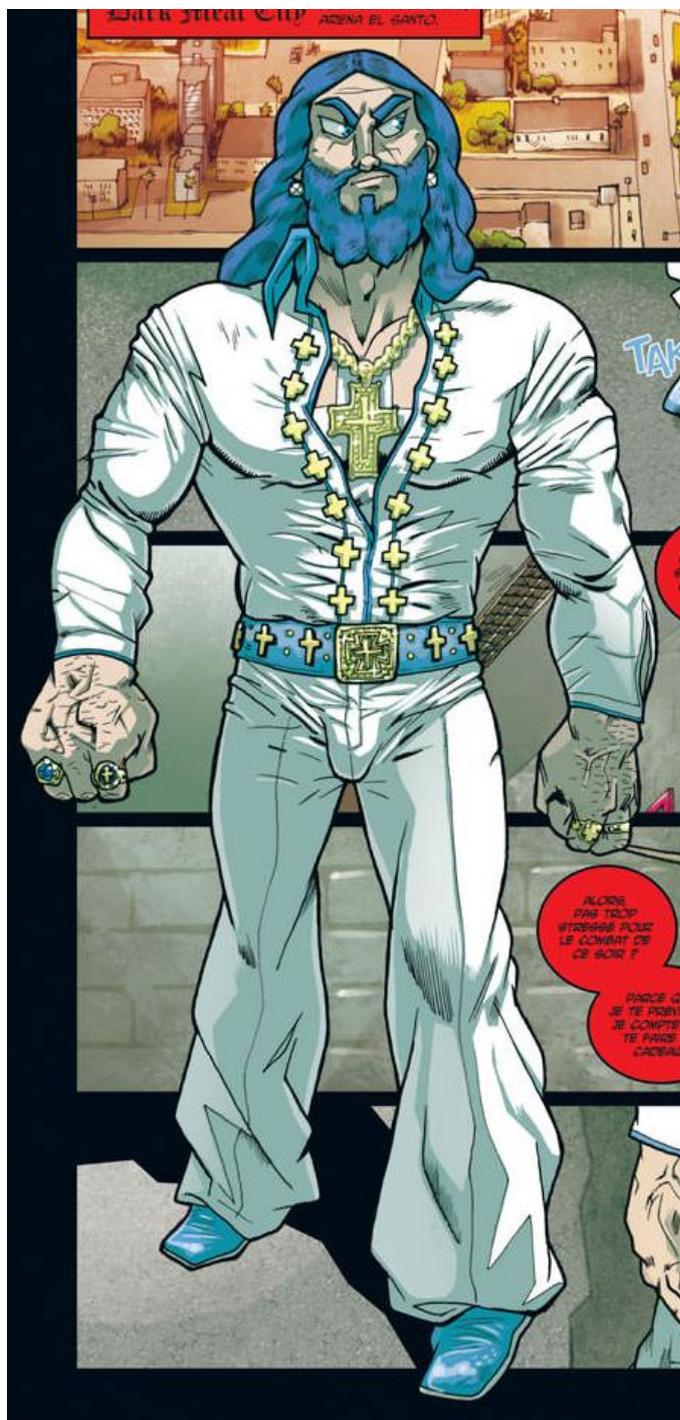
Annexe 7 :

Angelino (à gauche) et Vinz (à droite). Extrait du chapitre 3 de *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619. Dessin de RUN, © Ankama.

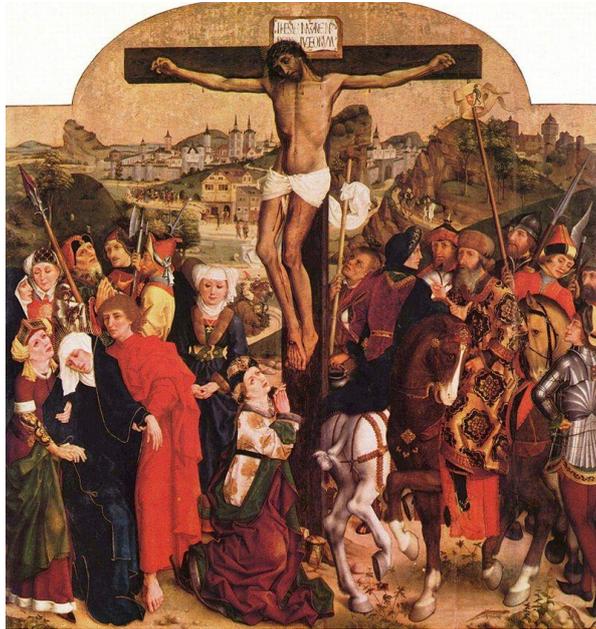
Annexe 8 :

Espirito. Extrait du chapitre 7 de *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619. Dessin de RUN, © Ankama.

Annexe 9 :



Jessy Christ (à gauche) et Diablo (à droite). Extrait du chapitre 1 de *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619. Dessin de RUN, © Ankama.

Annexe 10 :

Hans PLEYDENWURFF, *La crucifixion*, vers 1470.

Annexe 11 :

Nicolas TOURNIER, *Le Christ descendu de la croix*, vers 1632-1635. © Musée des Augustins.

Annexe 12 :

Gustave MOREAU, *Saint-Georges et le dragon*, 1889-1890. © National gallery.

Annexe 13 :

Jost HALLER, *Saint-Georges terrassant le dragon*, vers 1445-1450. © Musée Unterlinden.

Annexe 14 :

Albrecht DÜRER, *Les quatre cavaliers de l'Apocalypse*, vers 1496-1498. © British museum.

Annexe 15 :



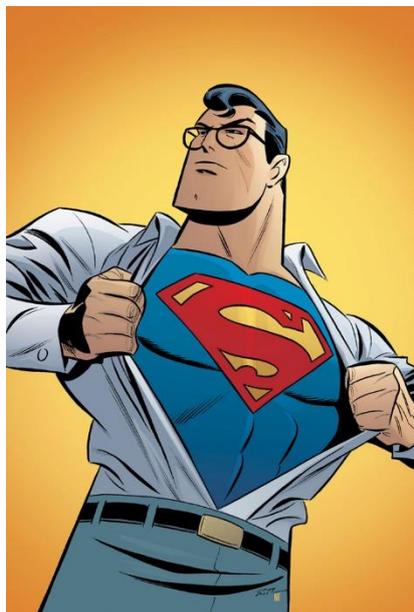
Un strip de *Yellow kid*, par Richard Felton OUTCAULT, paru dans le *New York Journal* en 1897.

Annexe 16 :



Extrait du chapitre 19 de *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619.

Dessin de RUN, © Ankama.

Annexe 17 :

Posture iconique de Superman ouvrant sa chemise pour laisser apparaître son costume qu'il porte en-dessous. Dessin de Bruce TIMM, © DC comics.

Annexe 18 :

Apparition du Nombre de la Bête de l'Apocalypse dans la paume de la main de K. Extrait du chapitre 13 de *Mutafukaz : intégrale*, Roubaix, Ankama éditions, 2018, coll. Label 619.
Dessin de RUN, © Ankama

Table des matières :

Introduction	4
--------------------	---

Première partie

Consubstantiation : le héros dans la société chrétienne	11
---	----

1/ Les contextes de publication	12
---------------------------------------	----

État de l'art	12
---------------------	----

La censure du Comics Code Authority	15
---	----

Histoire éditoriale des œuvres du corpus	22
--	----

2/ La reproduction de l'iconographie religieuse	35
---	----

La religion au quotidien	35
--------------------------------	----

Les figures religieuses	44
-------------------------------	----

Les scènes religieuses	49
------------------------------	----

Le Christ en croix	54
--------------------------	----

3/ L'iconoclasme	62
------------------------	----

La parodie	62
------------------	----

Le pastiche	71
-------------------	----

Le détournement	79
-----------------------	----

Deuxième partie

Divinisation : l'expression de la dimension messianique	89
---	----

4/ Textes et dialogues	90
------------------------------	----

Le berger guidant son troupeau	90
--------------------------------------	----

Blasphèmes	97
------------------	----

Nouveau Credo	103
---------------------	-----

5/ Les miracles du médium <i>comic book</i>	111
---	-----

Nouveaux codes	111
----------------------	-----

Formats	117
---------------	-----

Au-delà du format.....	122
Troisième partie	
Transsubstantiation : le héros devient Messie	129
6/ Similitudes et différences avec le « Messie ».....	130
Super-Messie	130
La culpabilité du héros.....	136
La religion comme trouble.....	142
7/ La religion réécrite.....	150
La tradition judéo-chrétienne.....	151
Des messies protéiformes.....	157
Mythes modernes.....	163
Conclusion.....	171
Sources :.....	176
Bibliographie :.....	177
Annexes :.....	179

« J'ai eu plaisir à suivre la première année de mémoire de Thomas Coustère. Ses recherches historiques révèlent la réalité d'une Amérique puritaine dans laquelle le président jure toujours sur la Bible en prenant ses fonctions. C'est à nouveau sous sa plume toutes les contradictions de ce pays où tout semble possible, mais où tout peut être aussi interdit et réglementé à l'extrême, qui se révèlent. Les héros de comics, européens ou américains, se retrouvent ainsi confrontés à des dilemmes propres à une réflexion déiste, dont on attend qu'ils se libèrent - autant que le monde des grands méchants - véritablement un jour »

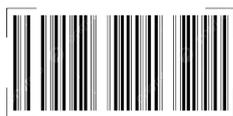
Pierre-Olivier Lhermite, éditeur et pêcheur (fan de *Sin City*).

« Incollable sur la culture *comics* et précis dans ses analyses, Thomas Coustère nous offre un ouvrage qui permet de saisir l'influence de la religion catholique dans les *comic books*. »

Vincent Dupuis, amateur de *comics* hérétique.



Les *comic books*, les bandes dessinées américaines, s'inspirent de la réalité pour proposer des histoires de genres divers et variés, allant du polar au fantastique, en passant par l'anticipation, et bien entendu au genre super-héroïque qui domine le marché. La réalité de la société de production de ce médium est grandement régie par la religion chrétienne. En tant que divertissements, les *comics* s'inspirent de la religion, socle culturel collectif qui permet de moderniser des mythes anciens. Mais en tant que segment littéraire, le *comic book* peut porter un discours critique à la fois iconographique et textuel concernant la religion. Entre actualisation de la pensée chrétienne dans notre société moderne et déconstruction totale des valeurs de l'Église, ce mémoire présente l'évolution d'un discours social à travers six personnages de *comics*, ainsi que leur transformation progressive en héros à dimension messianique.



978-0408199864

\$ 12.99 US
N°1
\$ 14.99 CAN

 Université
de Limoges