Persée
http://www.persee.fr

Le mythe de Superman

Umberto Eco

Eco Umberto. Le mythe de Superman. In: Communications, 24, 1976. La bande dessinée et son discours. pp. 24-40.

Voir l'article en ligne

Avertissement

L'éditeur du site « PERSEE » – le Ministère de la jeunesse, de l'éducation nationale et de la recherche, Direction de l'enseignement supérieur, Sous-direction des bibliothèques et de la documentation – détient la propriété intellectuelle et les droits d'exploitation. A ce titre il est titulaire des droits d'auteur et du droit sui generis du producteur de bases de données sur ce site conformément à la loi n°98-536 du 1er juillet 1998 relative aux bases de données.

Les oeuvres reproduites sur le site « PERSEE » sont protégées par les dispositions générales du Code de la propriété intellectuelle.

Droits et devoirs des utilisateurs

Pour un usage strictement privé, la simple reproduction du contenu de ce site est libre.
Pour un usage scientifique ou pédagogique, à des fins de recherches, d'enseignement ou de communication excluant toute exploitation commerciale, la reproduction et la communication au public du contenu de ce site sont autorisées, sous réserve que celles-ci servent d'illustration, ne soient pas substantielles et ne soient pas expressément limitées (plans ou photographies). La mention Le Ministère de la jeunesse, de l'éducation nationale et de la recherche, Direction de l'enseignement supérieur, Sous-direction des bibliothèques et de la documentation sur chaque reproduction tirée du site est obligatoire ainsi que le nom de la revue et- lorsqu'ils sont indiqués - le nom de l'auteur et la référence du document reproduit.

Toute autre reproduction ou communication au public, intégrale ou substantielle du contenu de ce site, par quelque procédé que ce soit, de l'éditeur original de l'oeuvre, de l'auteur et de ses ayants droit.

La reproduction et l'exploitation des photographies et des plans, y compris à des fins commerciales, doivent être autorisés par l'éditeur du site, Le Ministère de la jeunesse, de l'éducation nationale et de la recherche, Direction de l'enseignement supérieur, Sous-direction des bibliothèques et de la documentation (voir http://www.sup.adc.education.fr/bib/). La source et les crédits devront toujours être mentionnés.

Umberto Eco

Le mythe de Superman

Une image symbolique qui présente un intérêt tout particulier est celle de Superman. C'est une constante de l'imagination populaire qu'un héros soit doué de pouvoirs supérieurs à ceux de l'homme commun, d'Hercule à Siegfried, de Roland à Pantagruel et jusqu'à Peter Pan. Souvent, la vertu du héros s'humanise, et ses pouvoirs plus que surnaturels ne sont plus que l'excellence d'un pouvoir naturel, l'astuce, la vitesse, l'adresse guerrière, l'esprit syllogistique et l'esprit d'observation comme on les trouve chez Sherlock Holmes. Mais dans une société nivelée où les troubles psychologiques, les frustrations, les complexes d'infériorité sont à l'ordre du jour, dans une société industrielle, où l'homme devient un numéro dans le cadre d'une organisation sociale qui décide pour lui, où la force individuelle, si elle n'est pas exercée dans l'activité sportive, reste humiliée par la machine qui agit à la place de l'homme et détermine ses mouvements mêmes, dans une société de ce genre, c'est le héros positif qui doit incarner, au-delà de toute limite, les exigences de puissance que le citadin ordinaire nourrit sans pouvoir les satisfaire.

Superman est le mythe typique d'un tel genre de lecteurs : Superman n'est pas un terrien, mais il arriva sur la terre, encore enfant, de la planète Kripton. Kripton allait être détruite par une catastrophe cosmique et le père de Superman, homme de science expérimenté, sauva son fils en le confiant à un véhicule spatial. Superman, qui a grandi sur la terre, est doué de pouvoirs surhumains. Sa force est presque sans limite, il peut voler dans l'espace à une vitesse égale à celle de la lumière, et quand il voyage à une vitesse supérieure à celle-ci il brise la barrière du temps et peut se transporter en d'autres époques. Par la simple pression de ses mains, Superman peut porter le charbon à une telle température qu'il le change en diamant; il peut, en quelques secondes, abattre une forêt entière à vitesse supersonique, et faire de son bois un village ou un bateau; il peut percer les montagnes, soulever les transatlantiques, abattre ou édifier des digues; sa vue lui permet de voir aux rayons X, à travers tous les corps, à distance illimitée, et de son regard il peut fondre les objets de métal; sa super-ouïe lui permet d'écouter les discours de quelque lieu qu'ils viennent. Superman est beau, humble, bon et serviable : sa vie est dédiée à la lutte contre les forces du Mal et il est un collaborateur infatigable de la police.

Cependant, l'image de Superman peut être identifiée par le lecteur. En effet, Superman vit parmi les hommes sous les fausses apparences du journaliste Clark Kent; et comme tel il est apparemment craintif, timide, médiocrement intelligent, un peu gauche, myope et soumis à sa collègue Lois Lane, matriarcale

et libidineuse, qui le méprise, étant follement amoureuse de Superman. La double identité de Superman a une raison d'être dans la narration parce qu'elle permet d'articuler de manière assez variée le récit des aventures de notre héros, les équivoques, les rebondissements, un certain *suspens* de roman policier. La trouvaille est excellente du point de vue mythopoiétique : Clark Lent personnifie typiquement le lecteur moyen qui est obsédé par ses complexes et méprisé par ses semblables; le moindre employé de commerce en Amérique, par un évident processus d'identification, nourrit en secret l'espoir qu'un jour, des dépouilles de sa personnalité, puisse fleurir un surhomme, capable de racheter des années de médiocrité.

La structure du mythe et la civilisation du roman.

Une fois établie l'indéniable connotation mythologique du personnage, faut repérer les structures narratives au moyen desquelles le « mythe » est quotidiennement ou une fois par semaine offert au public. Il y a, en fait, une différence fondamentale entre un personnage tel que Superman et des personnages traditionnels tels que les héros de la mythologie classique, nordique ou les figures des religions révélées.

L'image religieuse traditionnelle était celle d'un personnage, d'origine divine ou humaine, qui demeurait fixé, dans l'image, avec ses caractéristiques éternelles et dans une situation irréversible. Il n'était pas exclu qu'il existât derrière le personnage une histoire, outre un ensemble de caractéristiques; mais l'histoire s'était déjà définie selon un développement déterminé et constituait de façon définitive la physionomie du personnage.

En d'autres termes, une statue grecque pouvait représenter Hercule ou une scène des travaux d'Hercule; dans les deux cas, dans le second plus que dans le premier, Hercule était vu comme quelqu'un qui avait eu une histoire, et cette histoire caractérisait sa physionomie divine. L'histoire avait eu lieu et elle ne pouvait plus être niée. Hercule s'était concrétisé dans un développement temporel d'événements, mais ce développement avait eu un terme et l'image était, avec le personnage, le symbole de son développement, son enregistrement définitif et son jugement.

L'image pouvait avoir une structure de narration : que l'on pense à la série des fresques de l'*Invention de la Croix*, ou à des contes du genre cinématographique, telle l'histoire du clerc Théophile qui vend son âme au diable et qui est sauvé par la Vierge, histoire qui est représentée sur le tympan de Souillac. L'image sacrée n'excluait pas la narration, mais cette narration était celle d'un parcours irréversible dans lequel le personnage sacré s'était caractérisé de façon irrécusable.

Le personnage des bandes dessinées naît, au contraire, dans la *civilisation du roman.* Le récit en vogue dans les civilisations anciennes était presque toujours le récit de quelque chose qui était déjà arrivé et que le public connaissait. On pouvait raconter pour la énième fois l'histoire du Paladin Roland, mais le public savait déjà ce qui était arrivé à son héros. Pulci reprend le cycle carolingien et à la fin il nous dit ce que nous savions déjà, que Roland meurt à Roncevaux; le public n'exigeait pas de connaître quelque chose d'entièrement nouveau, mais désirait plutôt entendre conter un mythe d'une manière agréable et se complaire à retrouver le déroulement connu, de manière plus riche et intense.

Les adjonctions et les embellissements romanesques ne manquaient pas, mais ils n'entamaient pas le caractère du mythe conté. Les histoires plastiques et picturales des cathédrales gothiques ou des églises de la Renaissance et de la Contre-Réforme ne fonctionnaient pas différemment. On contait le *déjà arrivé*, souvent d'une façon dramatique et mouvementée.

La tradition romantique (mais les racines de cette attitude sont bien antérieures au romantisme) nous offre un récit dans lequel le principal intérêt du lecteur est déplacé sur l'imprévisibilité de *ce qui va se passer*, et donc sur l'invention de la trame, qui passe au premier plan. L'histoire n'a pas eu lieu *avant* le récit : elle se fait *pendant*, et, par convention, l'auteur même ne sait pas ce qui va se passer.

A l'époque où il naît, le coup de théâtre d'Œdipe, qui découvre sa culpabilité à la suite des déclarations de Tirésias, « fonctionne » auprès de son public, non parce qu'il surprend des auditeurs ignorants du mythe, mais parce que le mécanisme de la *fable*, suivant les règles d'Aristote, nous fait participer à l'histoire et entrer dans la peau du personnage par la pitié et par la terreur. Par contre, quand Julien Sorel tire sur M^me^ de Rênal, quand le détective de Poe découvre le coupable du double assassinat de la rue Morgue, quand Javert paye sa dette de reconnaissance à Jean Valjean, nous assistons à un coup de théâtre dont l'imprévisibilité fait partie de l'invention et se compose en valeur esthétique, dans le contexte d'une nouvelle poétique narrative, indépendante de la validité de *l'élocution* (pour utiliser le terme d'Aristote) par laquelle nous est communiqué le fait. Ce phénomène gagna d'autant plus en importance que le roman était plus populaire; le *feuilleton* pour les masses — l'aventure de Rocambole et d'Arsène Lupin — tire sa valeur artisanale de l'invention ingénieuse de situations inattendues[1].

Cette nouvelle dimension du récit se paie par une moindre « mythisabilité » du personnage. Le personnage du mythe incarne une loi, une exigence universelle, et doit dans une certaine mesure être *prévisible*, il ne peut donc pas nous réserver de surprises; le personnage du roman veut, au contraire, être un homme comme nous tous, et ce qui pourra lui arriver est aussi imprévisible que ce qui pourrait nous arriver. Le personnage assumera ainsi une « universalité esthétique », une sorte de capacité à nous faire participer, une aptitude à se faire terme de référence de comportements et de sentiments qui appartiennent aussi bien à tous; mais il n'assume pas l'universalité propre au mythe, il ne devient pas le hiéroglyphe, l'emblème d'une réalité surnaturelle, car il est le résultat de la transformation d'une histoire particulière en histoire universelle. Il est vrai que l'esthétique du roman devra reverdir, pour ce personnage, une vieille catégorie, qui apparaît nécessaire quand l'art abandonne le territoire du mythe : et c'est la catégorie du « typique ».

Le personnage mythologique de la bande dessinée se trouve maintenant dans cette singulière situation : il doit être un archétype, la somme d'aspirations collectives déterminées, et doit donc nécessairement s'immobiliser dans une fixité emblématique qui le rende facilement reconnaissable (et c'est ce qui arrive au personnage de Superman); mais parce qu'il est commercialisé dans le cadre d'une production « romanesque » pour un public qui consomme les « romans »,

---

1. Nous dirons que la valeur qui est poursuivie par ce type romanesque est définissable en termes de richesse d' « information », information mesurable quantitativement. Cf. dans notre *Œuvre ouverte* le chapitre « Ouverture et théorie de l'information ».

il doit être soumis au développement qui est caractéristique, comme nous l'avons vu, des personnages du roman.

Pour résoudre une situation de ce genre, on fait différentes sortes de compromis, et il serait intéressant d'examiner les vicissitudes des *comics* de ce point de vue. Nous nous limiterons à examiner ici le personnage de Superman, car il constitue le cas limite, dans lequel le protagoniste a, au départ et par définition, toutes les caractéristiques du héros mythique, qui est en même temps inséré dans une situation romanesque portant la marque du contemporain.

La trame et la consumation du héros.

Aristote établit qu'une œuvre est tragique lorsque le personnage éprouve une série de situations, de péripéties et de hasards pitoyables et terrifiants, s'achevant par une catastrophe; nous ajouterons qu'on a une trame romanesque quand ces nœuds dramatiques se développent dans une série continue et articulée, qui devenant fin en soi, dans le roman populaire, doit se multiplier autant que possible *ad infinitum*. *Les Trois Mousquetaires*, dont les aventures se continuent dans *Vingt ans après* et se terminent à grand-peine par *le Vicomte de Bragelonne* (mais voici qu'interviennent des conteurs parasites qui continuent de nous raconter les aventures des fils des mousquetaires, ou les heurts entre d'Artagnan et Cyrano de Bergerac, et ainsi de suite) sont un exemple de trame narrative qui se multiplie comme un ténia, et qui apparaît d'autant plus vivace qu'elle peut se soutenir par une série indéfinie de contrastes, d'oppositions, de crises et de solutions.

Or Superman, qui est, par définition, le personnage que rien ne peut entraver, se trouve dans la situation narrative préoccupante qui fait de lui un héros sans adversaire et donc sans possibilité de développement d'intrigue. En plus, pour des raisons commerciales précises (que l'on pourrait expliquer par une enquête de psychologie sociale), ses aventures sont vendues à un public paresseux qui serait terrifié par un développement indéfini d'événements, sujet à investir la mémoire pendant plusieurs semaines de suite; chaque histoire se résout en peu de pages et chaque publication hebdomadaire se compose de deux ou trois histoires complètes; chaque histoire pose, développe et résout un nœud narratif particulier, sans laisser d'autres résidus. Superman qui est privé, sur les plans esthétiques et commerciaux, des occasions de base pour un développement narratif, pose de sérieux problèmes à ses scénaristes. On présente, à mesure, différentes formules pour provoquer et justifier un contraste : Superman est, par exemple, atteint par une faiblesse, c'est-à-dire qu'il est réduit sans défense par les radiations de kryptonite, un métal d'origine météorique que ses adversaires se procurent évidemment par tous les moyens pour neutraliser le justicier. Mais une créature qui est douée de tels pouvoirs surhumains, tant intellectuels que physiques, trouve facilement le moyen de s'en sortir, et c'est ce que Superman fait, pour avoir le dessus dans de telles situations. On remarque, en outre, que l'atteinte à ses pouvoirs par la kryptonite n'offre pas une gamme très riche de solutions, et en tant que thème narratif on ne peut s'en servir que modérément.

Il ne reste donc qu'à confronter Superman à une série d'obstacles, bizarres dans leur imprévisibilité, mais qu'il peut, en définitive, surmonter. On obtient en tel cas deux effets : premièrement, on frappe le lecteur par l'étrangeté de l'obstacle, on imagine des inventions diaboliques, des apparitions d'êtres spa-

tiaux curieusement doués, de machines à faire voyager dans le temps, des effets tératologiques de nouvelles expériences, des astuces de savants méchants pour frapper Superman avec la kryptonite, des luttes de Superman avec des créatures douées de pouvoirs égaux ou équivalents aux siens, comme le gnome Mxyzptlk, issu de la cinquième dimension et qui peut n'y être repoussé qu'à la seule condition que Superman réussisse à lui faire prononcer son nom à l'envers (Kltpzyxm), et ainsi de suite. En second lieu, grâce à l'indubitable supériorité du héros, la crise est vite dépassée et le récit peut se maintenir dans les limites de la *short story*.

Mais cela ne résout rien. En fait, une fois l'obstacle surmonté, dans un terme fixé par les exigences commerciales, Superman a cependant, toujours *accompli quelque chose;* par conséquent, le personnage a accompli un geste qui s'inscrit dans son passé et qui pèse sur son avenir; en d'autres termes, il a fait un pas vers la mort, il a vieilli, ne fût-ce que d'une heure, il a accru de façon irréversible l'ensemble de ses expériences. Donc *agir* signifie pour Superman, comme pour tout autre personnage (et pour chacun de nous), se *consumer*.

Or, Superman ne peut pas se consumer, car un mythe est inusable. Le personnage du mythe classique, on l'a vu, devenait inaltérable parce que l'essence de sa parabole contenait le fait qu'il s'était déjà consumé en quelque action exemplaire. Ou encore, la possibilité d'une renaissance continue lui était également essentielle, car il était le symbole d'un cycle végétatif ou d'une certaine circularité des événements de la vie même. Mais Superman est un mythe à condition d'être une créature insérée dans la vie quotidienne, dans le présent, et apparemment lié aux mêmes conditions de vie et de mort que nous, bien qu'il soit doué de facultés supérieures. Si Superman était immortel, il ne serait plus un homme mais un dieu, et l'identification du public à sa double personnalité (identification par laquelle a été imaginée la double identité) tomberait dans le vide. Superman doit donc demeurer inaltérable et cependant se dépenser selon les modes de l'existence quotidienne. Il possède les caractéristiques du mythe intemporel, mais il est accepté seulement parce que son action se déroule dans le monde quotidien et humain de la temporalité. Le paradoxe narratif que les scénaristes de Superman doivent de quelque façon résoudre, même sans en être conscients, exige une solution paradoxale dans l'ordre de la temporalité.

Consumation et temporalité.

Or, le temps, depuis la définition d'Aristote qui le présente comme « le nombre du mouvement selon l'avant et l'après », implique une idée de *succession*; et l'analyse kantienne a établi, sans équivoque, que cette idée doit être associée à une idée de *causalité* : « C'est une loi nécessaire de notre sensibilité et donc une condition de toutes les perceptions, que le temps précédent détermine nécessairement le temps suivant[1]. » La physique relativiste a aussi gardé cette idée, non pas dans l'étude des conditions transcendantales des perceptions, mais dans la définition, en termes d'objectivité cosmologique, de la nature du temps; de sorte que le temps apparaîtrait comme *l'ordre des chaînes causales*. Reichenbach, en remontant à ces conditions einsteiniennes, définissait à nouveau l'ordre du temps comme l'ordre des causes, l'ordre des séries causales ouvertes que l'on voit

1. *Critique de la raison pure*, chap. II, sect. 3.

se vérifier dans notre univers, et *la direction* du temps, en termes *d'entropie croissante* (en reprenant aussi, en termes de théorie de l'information, le concept de la thermodynamique qui déjà à plusieurs reprises avait intéressé les philosophes qui se l'étaient approprié en parlant de l'irréversibilité du temps [1].

L'*avant* détermine causalement *l'après*, et la série de ces déterminations ne peut pas être remontée, au moins dans notre univers (selon le modèle épistémologique par lequel nous nous expliquons le monde dans lequel nous vivons), mais cette série est irréversible. Il est connu que d'autres modèles cosmologiques peuvent présenter d'autres solutions à ce problème; mais dans les limites de notre compréhension quotidienne des événements (et par conséquent dans les limites de la structuration d'un personnage narratif) cette conception du temps est celle qui nous permet d'agir et de reconnaître les événements et leur direction.

En usant d'autres termes, mais toujours en se fondant sur l'ordre de *l'avant* et de *l'après* et de la relation causale entre l'avant et l'après (en soulignant différemment la détermination de l'après par l'avant) l'existentialisme et la phénoménologie ont déplacé le problème du temps dans le cercle des *structures* de la subjectivité, et ils ont fondé sur le temps leurs discussions concernant l'action, la possibilité, le projet, la liberté. Le temps, comme *structure de la possibilité*, est justement le problème du mouvement que nous accomplissons vers le futur, en ayant derrière nous un passé; et soit que nous regardions ce passé comme blocage par rapport à notre liberté de projeter (projet qui nous impose, en définitive, de choisir ce que nous avons déjà été), soit que nous entendions ce passé comme fondement des possibilités à venir, et donc possibilité de garder ou de changer notre façon d'avoir été, dans des limites déterminées de liberté, mais toujours dans les limites de processus et d'opérativité progressive et positive (et l'on pense d'une part à l'Heidegger de *Sein und Zeit* et de l'autre à Abbagnano); dans tous ces cas comme en d'autres, la condition et les coordonnées de nos décisions ont été identifiées dans les trois instances de la temporalité et dans un rapport d'articulation entre elles.

Si, comme Sartre le dit, « le passé est la totalité toujours croissante de l'en-soi que nous sommes », si, quand je veux me projeter vers un futur possible, je dois être ce passé et que je ne peux pas ne pas l'être, mes possibilités de choisir ou de ne pas choisir un futur dépendent, de toute façon, des gestes que j'ai faits et qui m'ont constitué comme point de départ de mes décisions possibles. Et ma décision qui se constitue en passé dès qu'elle a été formée, modifie ce que je suis et offre une autre plate-forme aux projets suivants. S'il y a une signification quelconque à poser en des termes philosophiques le problème de la liberté et de la responsabilité de nos décisions, la base d'argumentation, le point de départ d'une phénoménologie de ces actes sont toujours la structure de la temporalité [2].

Pour Husserl « le moi est libre en tant que passé. En effet, le passé me détermine et pour cela détermine aussi mon futur, mais le futur à son tour « libère » le passé... Ma temporalité est ma liberté, et de ma liberté dépend le fait que mon être-devenu me détermine; mais jamais complètement. Toutefois mon être-devenu, en synthèse continue avec le futur, reçoit son contenu seulement de

1. Cf. en particulier, Hans Reichenbach, *The Direction of Time*, Univ. of California Press, 1956.

2. Pour la discussion sartrienne nous pensons à *l'Être et le Néant*, chap. II.

ce dernier[1] ». Or, si « le moi est libre parce que déjà déterminé, et, en même temps, comme moi-qui-dois-être », dans cette liberté si chargée de conditions, si alourdie par ce qui a été et par ce qui demeure en mesure irréversible, il existe un « tas de douleur » *(Schmerzhaftigkeit)* qui n'est rien d'autre que « facticité »[2]. Donc, chaque fois que je projette, je perçois le tragique de la condition dans laquelle je suis sans en pouvoir sortir : cependant je projette parce que j'oppose ce tragique à la possibilité d'une positivité, qui est le changement de ce qui est, que je mets en œuvre en l'orientant vers le futur. Projet, liberté et condition s'articulent donc pendant que je ressens cette connexion des structures de mon agir selon une dimension de *responsabilité.* Husserl l'indique quand il dit que cet être « dirigé » du mal vers des buts possibles se constitue en « téléologie idéale », et que « le futur comme ' avoir ' possible par rapport à la futurité originaire dans laquelle je suis toujours, est la préfiguration universelle de la finalité de la vie[3] ».

En d'autres termes, le fait que je sois placé dans une dimension temporelle me rend conscient de la gravité et de la difficulté de mes décisions, mais me rend conscient en même temps du fait que je dois décider, que c'est moi qui dois décider et que ma décision se relie à une série indéfinie des « devoir-décidés » qui engage tous les autres hommes.

Une trame sans altération du héros.

Si, dans la variété de leurs nuances, les discussions contemporaines qui engagent l'homme dans une méditation sur sa destinée et sur sa condition se fondent sur cette conception du temps, la structure narrative de Superman s'en retire décidément pour sauver la situation que nous avions déjà présentée.

Donc, une conception du temps entre en crise dans Superman et la structure même du temps se brise; mais cela n'advient pas dans les limites du temps *auquel on se réfère,* mais dans celles du temps *où l'on conte.* C'est-à-dire que si dans les histoires de notre personnage, l'on parle de voyages fantastiques dans le temps, si Superman entre en contact avec des gens de différentes époques, — car il voyage dans le futur et dans le passé —, cela n'empêcherait pas le personnage de se trouver impliqué dans cette alternance de développement et de consumation que nous avions considérée comme mortelle pour sa nature de personnage mythique. On peut accepter des paradoxes cosmologiques comme celui de Langevin, où l'astronaute qui a voyagé pendant quelques années dans l'espace à la vitesse de la lumière, revient sur la terre et constate que tous les autres hommes sont morts depuis longtemps (et lui-même n'a vieilli qu'autant qu'il a voyagé) car depuis le jour de son départ des centaines d'années se sont maintenant écoulées sur la Terre; mais cette distorsion des lois temporelles habituelles, ne soustrait pas l'astronaute au vieillissement et n'a pas plus protégé l'astronaute que son milieu d'origine.

---

1. Gerd Brand, *Mondo, Io e Tempo nei manoscritti inediti di Husserl,* Milano, Bompiani, 1960, p. 218-219 (d'après les manuscrits C4, p. 12 et C13 III, p. 11).

2. *Ibid.*, p. 220 (manuscrit C2 III, p. 3) comparer avec Sartre : « En un mot, je suis mon Futur dans la perspective constante de la possibilité de ne l'être pas. De là, cette angoisse que nous avons décrite plus haut et qui vient de ce que je ne suis pas assez ce Futur que j'ai à être et qui donne son sens à mon présent : c'est que je suis un être dont le sens est toujours problématique » (*l'Être et le Néant,* chap. II, 1C).

3. Manuscrit C2 III, p. 4 (Brand, p. 221).

Tandis que dans les histoires de Superman, le temps qui est mis en crise est le *temps du récit*, c'est-à-dire la notion de temps qui relie un récit à un autre.

Superman accomplit une action déterminée dans les limites d'une histoire (par exemple, il met en déroute une bande de gangsters); et l'histoire se termine là. Dans le même *comic book*, ou la semaine d'après, une nouvelle histoire commence. Si l'histoire retrouvait Superman au point où elle l'avait quitté, Superman aurait fait un pas vers la mort. D'un autre côté, commencer une histoire sans montrer que précédemment il y en avait eu une autre, réussirait pendant un certain temps à soustraire Superman à la loi d'usure, mais, à la longue (Superman dure depuis 1938), le public s'en rendrait compte et percevrait le comique de la situation — comme cela est arrivé au personnage de la Petite Orpheline Annie qui prolonge pendant des dizaines d'années son enfance accablée de malheurs : ce personnage est devenu la cible d'annotations satiriques, comme celles qui apparaissent encore actuellement dans des périodiques humoristiques tels que *Mad*.

Les scénaristes de Superman ont, au contraire, imaginé une solution sans doute plus astucieuses et plus originale. Ces histoires se développent dans une sorte de climat onirique — totalement inaperçu du lecteur — dans lequel il est difficile de distinguer ce qui est arrivé avant et ce qui est arrivé après — le conteur reprenant continuellement le fil de l'histoire, comme s'il avait oublié de dire quelque chose et voulait ajouter des détails à ce qu'il venait de dire.

Il arrive donc, qu'à côté des histoires de Superman, on conte les histoires de Superboy, c'est-à-dire de Superman quand il était jeune homme, ou de Superbaby, à savoir Superman bébé. A certain moment entre même en scène Supergirl, une cousine de Superman qui est également une survivante de la planète de Kripton; toutes les aventures concernant Superman sont donc dans une certaine mesure « redites » pour tenir compte de la présence du nouveau personnage (qui jusqu'à maintenant n'avait pas été mentionné, dit-on, parce qu'il vivait sous de fausses apparences dans un collège féminin, en attendant la puberté pour pouvoir être présenté au monde; mais on revient en arrière pour raconter dans quels cas, dont on n'avait pas parlé, elle avait été présente dans plusieurs aventures où nous avions vu impliqué le seul Superman). On imagine, à travers la solution de voyages dans le temps, que Supergirl, contemporaine de Superman, puisse rencontrer dans le passé Superboy et jouer avec lui; et même que Superboy franchisse par pur accident la barrière du temps, rencontre Superman, donc lui-même plusieurs années après. Mais, puisque même un fait de ce genre pourrait compromettre le personnage dans une série de développements capables d'influencer ses actions successives, voilà que, une fois l'histoire finie, on insinue que Superboy a rêvé, et on suspend l'assentiment à ce qui vient d'être dit. Sur cette ligne, la solution la plus originale est sans doute celle des *imaginary tales :* en fait il arrive que le public demande souvent aux scénaristes par le moyen du petit courrier, des développements narratifs savoureux. Par exemple, pourquoi Superman n'épouserait-il pas la journaliste Lois Lane qui l'aime depuis si longtemps? Or, si Superman épousait Lois Lane, il ferait, comme on l'a déjà dit, un autre pas vers la mort, il s'engagerait dans une prémisse irréversible. Toutefois, il faut toujours trouver de nouvelles impulsions narratives et satisfaire les exigences « romanesques » du public; on raconte alors, « ce qui serait arrivé *si* Superman avait épousé Lois ». On développe telle prémisse dans toutes ses impli-

cations dramatiques, et à la fin on avertit : attention, cette histoire était « imaginaire », et en réalité elle n'a pas eu lieu [1].

Les *imaginary tales* et les *untold tales* sont nombreux, il s'agit de ces contes qui concernent des événements déjà contés, mais dans lesquels on avait « omis de dire quelque chose »; à cette fin on les re-dit d'un autre point de vue, en découvrant les aspects secondaires. Dans cette avalanche massive d'événements qui ne sont plus reliés par aucun fil logique et qui ne sont plus dominés mutuellement par aucune nécessité, le lecteur perd, naturellement sans s'en apercevoir, la notion de l'ordre temporel. Et il lui arrive de vivre dans un univers imaginaire dans lequel, contrairement à ce qui arrive dans le nôtre, les séries causales ne sont pas ouvertes (A entraîne B, B entraîne C, C entraîne D et ainsi de suite à l'infini), mais fermées (A entraîne B, B entraîne C, C entraîne D et D entraîne A), et parler donc de cet ordre du temps sur lequel nous fondons habituellement la description des événements du macrocosme, n'a plus de sens [2].

On pourrait observer que — mises à part les nécessités mythopoiétiques et commerciales qui poussent à une telle situation, — une pareille ordonnance structurale des histoires de Superman, reflète, ne serait-ce qu'à un bas niveau, une série de convictions répandues dans notre culture au sujet de la crise des concepts de causalité, de temporalité, d'irréversibilité des événements; et en fait, une grande partie de l'art contemporain, de Joyce à Robbe-Grillet jusqu'à des films comme *l'Année dernière à Marienbad*, reflète des situations temporelles paradoxales dont les *modèles* existent toutefois dans les discussions épistémologiques d'aujourd'hui. Mais, en fait, dans des ouvrages comme *Finnegan's Wake* ou *Dans le labyrinthe*, la rupture des rapports temporels habituels advient de

---

1. En ce sens, il nous semble pouvoir éclaircir d'un autre point de vue une note de Roberto Giammarco (cf *Dialogo sulla societa americana*, Einaudi, Torino 1964, p. 218) sur la nature constamment « homosexuelle » de personnages tels que Superman ou Batman (autre variante du thème « surpouvoir »). Que cet aspect existe (surtout en Batman) est hors de doute, et Giammarco nous propose des justifications que nous reprendrons par la suite : mais dans le cas spécifique de Superman, il nous semble devoir parler de « percevalisme » plutôt que d'homosexualité. L'élément « solidarité masculine » est quasi absent en Superman, tandis qu'il est évident dans des personnages comme Batman et Robin, Green Arrow et son « partner ». S'il travaille souvent en accord avec la Légion des Super-Héros du futur (jeunes gens doués de pouvoirs extraordinaires, généralement des éphèbes, mais, il faut le remarquer, des deux sexes), Superman ne manque pas de travailler aussi avec sa cousine Supergirl) et on ne peut pas dire que Superman réagisse avec le dégoût du misogyne aux *avances* de Lois Lane (ou de Lana Lang, l'ancienne camarade, copine d'école, rivale de Lois) Il montre plutôt l'embarras pudique d'un jeune homme moyen dans une société matriarcale. Et, d'un autre côté, les philologues les plus avisés n'ignorent pas son amour malheureux pour Loris Lemaris, qui, en tant que sirène, ne pourrait lui offrir qu'un *ménage* sous-marin, qui correspondrait à un exil doré, et que Superman doit refuser par sens du devoir, de la nécessité imprescriptible de sa mission. Ce qui, par contre, caractérise Superman, c'est la dimension platonique de ses sentiments, le vœu de chasteté implicite, qui dépend plus de la force des choses, et de la singularité de sa situation que de sa volonté. Or, s'il faut chercher une raison structurale à cette donnée narrative, nous ne pouvons que la reporter à nos observations précédentes : le « percevalisme » de Superman est une des conditions qui l'empêchent de se consommer et le protègent des événements (donc du décours temporel) liés à l'engagement érotique.

2. Cf. Reichenbach, *The Direction of Time*, *op. cit.*, p. 36-40.

manière consciente, tant de la part de l'écrivain que de la part de celui qui devra jouir esthétiquement d'une telle opération; la crise de la temporalité a donc une fonction de recherche et en même temps, de dénonciation; elle tend à fournir au lecteur des modèles imaginaires capables de lui faire accepter les situations de la nouvelle science et de concilier ainsi l'activité d'une imagination habituée à de vieux schémas avec l'activité d'une intelligence qui s'aventure à supposer ou à décrire des univers qui ne sont pas réductibles à des images ou à des schémas. Par conséquent, ces œuvres (mais ici commence un nouveau discours) développent une fonction mythopoiétique, en offrant à l'habitant du monde contemporain une sorte de suggestion symbolique ou de diagramme allégorique de l'absolu que la science a résolu non pas dans une modalité métaphysique du monde, mais dans une manière possible d'établir un rapport entre nous-mêmes et le monde, et donc dans une manière possible de décrire le monde[1].

Les aventures de Superman n'ont, au contraire, nullement cette intention critique, et le paradoxe temporel sur lequel elles se développent *doit* échapper au lecteur (comme probablement il échappe aux auteurs), parce que la seule condition de crédibilité du conte est que la notion du temps soit confuse. Superman tient en tant que mythe, seulement si le lecteur perd le contrôle des rapports temporels et s'il renonce à raisonner sur la base de ces rapports, en s'abandonnant ainsi au flux incontrôlable des histoires qui lui sont racontées et en gardant l'illusion d'un présent continu. Le mythe n'est pas isolé exemplairement dans une dimension d'éternité, mais, pour pouvoir être partagé, il doit être introduit dans le flux de l'histoire en acte; celle-ci est niée comme flux, elle est vue comme présent immobile.

En s'accoutumant à cet exercice de rendre continuellement présent ce qui arrive, le lecteur perd conscience du fait que ce qui survient doit se dérouler selon les coordonnées des trois *instances* temporelles. En perdant la conscience de ces instances temporelles, le lecteur oublie les problèmes qui se fondent sur elles : à savoir l'existence d'une liberté, de la possibilité de faire des projets, du devoir faire des projets, de la douleur qu'entraîne le fait de faire des projets, de la responsabilité qui s'ensuit, et enfin de l'existence de toute une communauté humaine dont la progressivité se fonde sur mon faire des projets.

Superman comme modèle d'hétérodirection.

L'analyse que nous venons de proposer serait quelque peu abstraite, et pourrait paraître apocalyptique (elle paraîtrait, en somme, comme une sorte de variation rhétorique, à haut niveau de problématique, d'un fait aux dimensions plus réduites) si l'homme qui lit Superman et pour lequel Superman est produit, n'était pas le même dont nous ont parlé diverses recherches sociologiques et qui a été défini comme « hétérodirigé ». Un homme hétérodirigé est un homme qui vit dans une communauté à niveau technologique élevé et à structure socio-économique particulière (dans ce cas fondée sur une économie de consommation), auquel on suggère constamment (par la publicité, la télévision, les campagnes de persuasion qui s'effectuent dans chaque aspect de la vie quotidienne) ce qu'il doit désirer et comment l'obtenir selon certains canaux préfabriqués qui l'exemp-

1. Pour une discussion de ces idées cf. *Opera aperta, Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 1962; en particulier les essais *La poetica dell'opera aperta* et *Dalla « Summa » al « Finnegans Wake »*.

tent de faire des projets d'une *façon risquée et responsable.* Dans une société de ce genre, le choix idéologique même est « imposé » par un dosage avisé des possibilités émotives de l'électeur, et non pas promue par un appel à la réflexion et à l'évaluation rationnelle. Un slogan du type *I Like Ike* révèle toute une façon de procéder : en fait, on ne dit pas à l'électeur : « Tu dois voter pour telle personne pour les raisons suivantes qu'on soumet à la réflexion » (et même l'affiche coloriée avec le cosaque qui abreuve son cheval aux bénitiers de Saint-Pierre, ou avec le gras capitaliste qui, bras-dessus bras-dessous avec un ecclésiastique, se nourrit aux frais de l'ouvrier, représente au fond, et à l'extrême limite, un exemple de propagande politique à structure argumentative, qui demande à l'électeur de réfléchir sur un choix à ne pas faire et qui découlerait de la victoire d'un certain parti); mais on dit : « Tu dois avoir envie de cela ». Donc, on ne l'invite pas à un projet, mais on lui suggère de désirer quelque chose que les autres ont projeté [1].

L'absence de la dimension « projet » dans la publicité, dans la propagande et dans les rapports de *human relations*, est au fond essentielle à l'établissement d'une pédagogie paternaliste, qui implique justement la persuasion secrète que le sujet ne soit pas responsable de son propre passé ni maître de son propre futur, ni enfin soumis aux lois du projet selon les trois instances de la temporalité; car tout cela impliquerait fatigue et douleur, tandis que la société est en mesure d'offrir à l'homme hétérodirigé, les résultats des projets déjà faits, qui répondent à ses désirs, et ces désirs lui ont été suggérés pour lui faire reconnaître en ce qui lui est offert, ce qu'il aurait projeté.

L'analyse des structures temporelles dans Superman nous a donné l'image d'une *manière de raconter* qui paraîtrait fondamentalement liée aux principes pédagogiques qui gouvernent une société de ce genre. Est-il possible d'établir des connexions entre les deux phénomènes, en affirmant que Superman n'est autre qu'un des instruments pédagogiques de cette société, et que la destruction du temps qu'il poursuit fait partie d'un projet de non-accoutumance à l'idée de projet d'autoresponsabilité?

---

1. Si la formulation peut paraître trop radicale, que l'on lise cet ouvrage exemplaire *Come si fa il presidente* de Theodore H. White (Milan, Bompiani, 1962); dans ce sérieux reportage d'un journaliste démocrate qui soutient le système qu'il décrit (et comme illustration du système, le livre a déjà été adopté dans quatre universités américaines) se profile l'image d'une conquête du pouvoir qui s'articule en quatre moments : 1) Un groupe d'hommes décide de conquérir le pouvoir; 2) ils étudient les humeurs et les passions du public dont ils sollicitent le consentement; 3) ils mettent en œuvre une machine psychologique qui, faisant appel à de telles humeurs et passions, suscite l'accord du public sur la base de motivations irrationnelles; 4) une fois le pouvoir obtenu, ces hommes gouverneront selon une « raison », dont ils apparaissent les représentants qualifiés, pour agir politiquement, en faveur de ce public qui les a élus. Il est singulier que, dans un livre de ce genre, on ne pose pas le problème du *fondement* de cette raison au moyen de laquelle *l'élite* dirigeante agira (on sous-entend que cette raison est l'exercice d'un *common sense* de tradition anglo-saxonne, fondé historiquement sur l'héritage moral des Pères Pèlerins, qui trouve des garanties théologiques par la vérification du succès concret — selon le rapport déjà marqué par Weber entre l'esprit du capitalisme et l'éthique protestante); mais il est établi, de façon assez explicite, que l'exercice de cette « raison » et tout le projet qui s'ensuivra, appartiennent à *l'élite* qui a acquis le pouvoir, et ce pour offrir au public des projets acceptables, et donc le dispenser de faire des projets pour son propre compte.

Si l'on interrogeait à ce propos les scénaristes de Superman, ils répondraient négativement et ils seraient probablement sincères. Mais n'importe quelle population primitive, interrogée sur une certaine habitude rituelle ou sur un certain tabou, serait incapable, au même titre, de reconnaître la connexion que le geste traditionnel particulier et le *corpus* général des croyances de la communauté nouent, avec le noyau central du mythe sur lequel la société se constitue. Et si l'on avait interrogé un maître du Moyen Age, sur les raisons pour lesquelles il observait certaines proportions canoniques, en sculptant un portail de cathédrale, il aurait donné plusieurs raisons esthétiques et techniques, mais il n'aurait jamais su dire qu'en respectant cette norme et en diffusant tel goût des proportions, il se reliait à une thématique de l'Ordre que soutenait la structure des *Summae* et celle des codes juridiques, la hiérarchie de l'Empire et celle de l'Église, le tout s'établissant comme une confirmation continue, parfois théorisée, et souvent inconsciente, d'une persuasion radicale, c'est-à-dire de l'idée que le monde est une création divine, que Dieu avait agi selon un certain ordre, et que cet ordre devait être reproduit et confirmé dans chaque ouvrage de l'homme. Ainsi, sans le savoir, l'artisan qui sculptait la barbe d'un prophète au moyen de cannelures symétriques, donnait inconsciemment son assentiment au « mythe » de la création. Nous voyons aujourd'hui, dans son geste, la manifestation d'un *modèle de culture* unitaire, capable de se renouveler dans chacun de ses moindres aspects. Instruit de ces connaissances de l'historiographie moderne, on pourrait hasarder une hypothèse d'anthropologie culturelle qui nous permette de lire les « bandes dessinées » de Superman comme un *reflet* d'une situation sociale, et comme une confirmation périphérique d'un modèle général.

Conscience civile et conscience politique.

Les histoires de Superman ont une caractéristique en commun avec une série d'autres aventures centrées sur des héros doués de *superpouvoirs*. Dans le personnage de Superman, les divers éléments se fondent dans un tout plus homogène, et cela justifie le fait qu'on lui consacre une attention spéciale; ce n'est pas un hasard si Superman est, après tout, le plus populaire des héros dont nous parlerons : il représente non seulement la souche du groupe (née en 1938), mais, parmi tous ces personnages, c'est le sien qui est traité le plus richement; doté d'une personnalité reconnaissable, il se perpétue au sein d'une trame narrative qui s'étend sur plusieurs années. Même si, pour les raisons invoquées et pour d'autres que nous verrons, il ne peut être défini comme un *type*, il est, parmi tous ses confrères, celui qui pourrait le plus aspirer à une telle dénomination. En outre, il ne faut pas dissimuler que, ses histoires contiennent toujours un grain d'ironie et une indulgence complaisante de la part des auteurs qui, pendant qu'ils dessinent le personnage et ses aventures, sont conscients de monter, tout compte fait, une « comédie » et non pas un « drame » ou un « roman d'aventures ». Ce savoir dans le dosage des effets romanesques, et le fait de vendre le personnage avec le minimum indispensable d'autodérision, sauve, en partie, Superman de la banalité bassement commerciale, et en fait, de toute façon, un « cas ». Fantômes qui s'agitent d'une image à l'autre, ses confrères lui sont inférieurs, et ils sont tellement fongibles qu'il devient impossible de sympathiser avec eux, et encore moins de les aimer.

Mais il faut procéder par ordre. On pourrait distinguer parmi les différents

super-héros, ceux qui sont doués de pouvoirs surhumains et ceux qui sont doués de caractéristiques terrestres normales, même si leurs capacités sont portées au plus haut degré. Parmi les premiers, on trouve Superman et *The Manhunter from Mars* (le Limier de Mars). Nous connaissons déjà le premier, quant au second, il s'agit d'un Martien qui se trouve accidentellement sur la Terre, où il accomplit une mission policière, en se cachant sous les fausses apparences du détective John Jones. Une caractéristique du Limier de Mars (dont le vrai nom est J'onn J'onzz) est celle de pouvoir prendre, avec la plus grande facilité, l'apparence de n'importe quel individu, et même de devenir immatériel et de traverser ainsi les corps solides. Son seul adversaire est le feu (qui a ici la même fonction que la kriptonite chez Superman). Son *pet* est Zuk, un animal d'origine spatiale, doué de superpouvoirs, qui figure l'analogue du chien Krypto, le *pet* de Superman[1].

Parmi les héros doués de caractéristiques humaines, nous avons d'abord le couple Batman et Robin. Même ici, il s'agit de deux personnages qui se cachent sous de fausses apparences (pour les raisons déjà indiquées, le thème de la double identité est substantiel; il n'est jamais négligé) et qui, à l'appel de la police (une énorme chauve-souris se dessine contre la chape sombre du ciel grâce à un jeu de réflecteurs d'urgence), accourent sur le lieu des divers délits avec un costume qui rappelle la forme de la chauve-souris. Comme pour Superman et pour le Limier de Mars (et pour les autres que nous verrons), il est toujours indispensable que le costume soit du genre collant élastique, strictement ajusté : cela confirme l'hypothèse de ceux qui, comme Giammarco déjà cité, verrait en ces héros, et dans leurs conditions d'association masculine, des éléments d'homosexualité. Une spécialité de Batman et de Robin est de se lancer de bâtiment en bâtiment par un jeu approprié de longues cordes, en descendant s'il le faut de leur hélicoptère personnel (qui est aussi en forme de chauve-souris, de même que leur auto ou leur hors-bord, ces véhicules étant toujours désignés d'un terme préfixé *bat*).

Green Arrow et Speedy sont proches de Batman et Robin. Ici, le collant se plie à certains compromis; avec l'adjonction d'une paire de bottes et de gants, le collant imite le costume de Robin Hood. En fait, les deux héros sont une réincarnation tardive et technologique de ce dernier, car ils ne manipulent que des flèches. Toutefois, elles sont conçues d'une façon extrêmement sophistiquée et manifestent plusieurs modes d'action, elles sont flèche-ventouse, flèche-échelle, flèche-fusée, flèche-poing, flèche-filet, flèche-grappin, flèche-bolas, flèche-de-Bengale, et ainsi de suite. A la place de la pointe, ces flèches portent des appareils de grande précision qui, au contact de la cible, déclenchent les différents dispositifs précités, se muant, de temps à autre, en fusée éclairante, lacet qui s'enroule, crochet rampant, matraque, etc. L'emploi mirobolant de cet outillage a pour conséquence que les pouvoirs des deux héros se montrent tout aussi efficaces que l'agilité gymnastique de Batman et Robin, et même, parfois, que les superpouvoirs de Superman et J'onn J'onzz.

Que l'on ajoute Flash à ces personnages : les caractéristiques fondamentales sont les mêmes, le collant, l'aptitude à se transformer rapidement, la double dentité (dans la vie il s'agit d'un chimiste de la police, sa fiancée est journaliste;

---

1. Incidemment, on pourrait reconnaître comme apparenté au Limier de Mars, le Radar, — une production italo-française — qui prend une apparence animale dès qu'il entend, même de loin, l'appel de quelqu'un qui a besoin d'aide.

à l'actif de Flash on retiendra qu'il montre publiquement qu'il n'est pas insensible au charme de la jeune femme; parfois il l'embrasse).

Dans le cas de Flash, le costume de guerre qu'il revêt, bondit à vitesse supersonique du chaton d'une bague qu'il porte à son doigt. Superpouvoirs : courir à la vitesse de la lumière, d'où la faculté de faire le périple terrestre en quelques secondes; passer à travers les corps solides grâce à un principe physique imprécisé, qui prévoit l'accélération, au niveau photonique, des particules qui composent l'organisme du héros.

La liste pourrait être continuée[1], mais il nous semble avoir repéré les personnages les plus caractéristiques, et en tout cas, ceux dont les aventures sont connues aussi en Italie. Il apparaît clairement que de tels personnages sont tous construits selon un schéma commun. Mais ce qui les relie et les unifie en tant que message pédagogique unitaire est, après une lecture plus attentive, un facteur moins évident.

Chacun d'eux est doué de pouvoirs tels qu'il pourrait en fait s'emparer du gouvernement, battre une armée, altérer l'équilibre des affaires planétaires. Si l'on peut avoir quelque doute pour Batman et Green Arrow, la somme des possibilités opérationnelles pour les trois autres est hors de discussion. D'un autre côté, il est clair que chacun des personnages est profondément bon, moral, respectueux des lois naturelles et humaines; il est donc légitime (et aussi beau) qu'il utilise ses pouvoirs seulement à des fins bénéfiques. Dans ce sens, le message pédagogique de ces histoires serait, au moins au niveau de la lecture enfantine, hautement acceptable; les épisodes mêmes de violence qui marquent les diverses narrations, apparaîtraient dirigés vers un rejet final du mal et vers le triomphe des honnêtes gens[2].

Mais l'ambiguïté de l'enseignement apparaît au moment où l'on se demande *ce qu'est le Bien.*

A ce point, il suffit de réexaminer à fond la situation de Superman, qui résume toutes les autres, au moins dans ses composantes fondamentales.

Superman est pratiquement tout puissant, pour ce qui concerne ses capacités physiques, mentales et technologiques, on l'a déjà dit. Sa capacité opérationnelle s'étend sur une échelle cosmique. Or, un être doué de telles capacités et voué au bien de l'humanité (que l'on se pose le problème avec la plus grande candeur,

---

1. Parmi les autres personnages, nous rappelons (toujours édités par le même groupe, la National Periodical Publication Inc.) Green Lantern, doté d'une bague qui dégage de l'énergie; Aquaman, et son partner Aqualad (jeune homme éphébique), qui peut vivre sous l'eau, et est doué de pouvoirs télépathiques, pour commander aux monstres de la mer; Wonder Woman, l'équivalent féminin de Superman. Chez d'autres éditeurs, le Dr Solar (les superpouvoirs sont dus à l'absorption de radiations atomiques); Magnus, the Robot Fighter; the Fantastic Fours, quatre créatures aux pouvoirs différents; et quelques autres. Le thème du superpouvoir est récurrent, presque spasmodique.

2. Il est bon d'observer que chacun de ces héros a horreur du sang et de la violence : Batman et Green Arrow, qui sont des êtres humains, ne peuvent pas se dispenser de battre avec hardiesse leurs adversaires (et de toute façon ils ne les blessent jamais — au plus, le méchant périt dans un accident tragique dont il est le responsable lointain); mais Superman et le Limier de Mars — et Flash qui est un être humain, mais régénéré par une contingence chimique accidentelle — ont vraiment horreur de blesser sans raisons; Superman, d'habitude, pour capturer une bande de félons, n'a qu'à transporter l'auto dans laquelle ils se trouvent, ou le bateau, ou l'édifice arraché de ses fondations.

mais avec aussi le plus haut sens des responsabilités, en donnant tout comme vraisemblable) aurait devant lui un champ d'action immense. De la part d'un homme qui peut produire du travail et de la richesse en dimensions astronomiques et en quelques secondes, on pourrait s'attendre aux bouleversements les plus étonnants de l'ordre politique, économique, technologique du monde. De la solution aux problèmes de la famine, au défrichement de zones inhabitables et à la destruction de systèmes inhumains (lisons Superman dans « l'esprit de Dallas » : pourquoi ne va-t-il pas libérer six cents millions de Chinois du joug de Mao?), Superman pourrait exercer le bien au niveau cosmique, galactique, et nous fournir, en même temps, une définition qui, par l'amplification fantastique, établirait ainsi des lignes éthiques précises.

Superman, par contre, exerce son activité au niveau de la petite communauté dans laquelle il vit (Smallville pendant l'enfance, Metropolis à l'âge adulte) et — comme il arrivait au paysan du Moyen Age, qui pouvait parfois connaître la Terre Sainte, mais non pas la communauté, fermée et séparée, qui fleurissait à douze lieues de son centre de vie — même s'il affronte avec aisance des voyages en d'autres galaxies, il ignore pratiquement la dimension « monde », et totalement la dimension « États-Unis [1] ». Dans les limites de sa *little town*, le mal, l'unique mal contre lequel se battre, lui apparaît sous les espèces des adhérents de *l'underworld*, le monde souterrain du milieu, occupé à cambrioler les banques et les voitures postales mais non à faire la contrebande des stupéfiants ni — bien sûr — à corrompre les administrateurs et les hommes politiques. En d'autres termes, *l'unique forme visible que le mal assume est l'atteinte à la propriété privée.* Le mal extra-spatial est du piment accessoire, il est casuel et assume toujours des formes imprévues et transitoires : *l'underworld* est, au contraire, maladie endémique, comme une sorte de courant damné qui envahit le cours de l'histoire humaine, clairement divisée en zones par un manichéisme où chaque autorité est fondamentalement bonne et intègre, cependant que chaque méchant l'est de manière radicale, sans espoir de rédemption.

Naturellement, on procède ici par de larges zones thématiques entrecoupées de petits épisodes excentriques (toujours dans le style de De Amicis : le jeune homme pervers par faiblesse, le repentir soudain d'un « méchant » endurci comme Luthor, adversaire d'intelligence supérieure et diabolique, vrai prêtre du mal, ennemi juré de Superman pour des raisons qui remontent à l'enfance : le jeune Superboy est responsable, pense Luthor, de sa calvitie) : mais une étude statistique simple, au niveau thématique, pourrait facilement vérifier les hypothèses susdites. Comme d'autres l'ont dit, nous avons en Superman un parfait exemple de conscience *civile*, complètement séparée de la conscience *politique*. Le civisme de Superman est parfait, mais il s'exerce et se manifeste dans les limites d'une petite communauté fermée [2].

Il est étrange que, se tournant vers le bien, Superman dépense d'énormes énergies pour organiser des spectacles de bienfaisance, pour collecter de l'argent

---

1. Il devient une seule fois — mais il s'agit d'un *Imaginary Tale* — président des États-Unis. Je sais que Roberto Giammarco doit écrire quelques pages sur la dimension « familiale » et essentiellement apolitique que le problème assume aussitôt.

2. Même le docteur Kildare, héros de la bande dessinée et de la télévision, paraîtrait — en tant que modèle de fidélité absolue aux valeurs établies — frère de Superman. Voir, à ce propos, l'essai subtil de Furio Colombo, « Il dottor Kildare e la cultura di massa », dans *Il Mondo*, 18/1/64.

en faveur des orphelins et des indigents. Le gaspillage paradoxal de moyens (la même énergie pourrait être employée pour produire directement des richesses, ou pour modifier radicalement des situations plus amples) ne cesse pas de frapper le lecteur, qui voit que Superman est tout le temps engagé dans des spectacles du genre paroissial. Ainsi, comme le mal revêt l'unique aspect de l'offense à la propriété privée, *le bien se représente seulement comme charité*[1]. Cette simple équivalence suffirait à caractériser le monde moral de Superman. Mais, en fait, on se rend compte que Superman est obligé de maintenir ses opérations dans les limites des modifications infinitésimales, du monde des faits, pour les mêmes raisons invoquées à propos du caractère statique de ses intrigues : chaque modification générale pousserait le monde, et Superman, vers la consumation.

D'un autre côté, il serait inexact de dire que la vertu judicieuse et tempérée de Superman dépende seulement de la structure de la trame, c'est-à-dire de l'exigence de ne pas enclencher des développements excessifs et irrécupérables. Le contraire est aussi vrai : savoir que la métaphysique immobiliste sous-tendue par une conception de la trame est la conséquence directe, et non voulue d'un mécanisme structurel global, qui paraît le seul fait pour communiquer, à travers la thématique ici décelée, un enseignement déterminé. La trame doit être statique et éviter tout développement, parce que Superman *doit* faire de la vertu un grand nombre de petites actions partielles et jamais dans une prise de conscience globale. Et la vertu, en revanche, doit être caractérisée par l'accomplissement d'actions seulement partielles, afin que la trame qui en résulte soit statique. Encore une fois, le propos ne concerne pas la volonté précise des auteurs, quant à leur adaptation à une conception d' « ordre », qui envahit le modèle culturel dans lequel ils vivent et d'où ils tirent, à petite échelle, de petits modèles « analogues » avec des fonctions *spéculaires*.

Conclusions.

En définitive, l'épisode de Superman nous renforce dans la conviction qu'une énonciation idéologique ne peut pas être efficace si elle ne résout pas structurellement le matériel thématique proposé. Les histoires de Superman sont un exemple mineur mais adéquat, de fusion entre différents niveaux, homogénéisés dans un système de relations dans lequel chaque niveau reproduit, à une échelle différente, les limites et les contradictions des autres. Si l'idéologie éthique de Superman représente, comme c'est le cas, un *système* cohérent, et si la structure des différentes histoires représente un autre système, la « saga » de Superman apparaît comme un *système des systèmes* extrêmement calculé — où il ne serait pas inutile d'examiner aussi la nature du dessin, les cadences du langage, la caractérisation des différents personnages. Une inspection rapide de la psychologie de Lois Lane, ou le genre de liaisons qui unissent la famille Kent ou la famille Lang à Smallville, nous porterait facilement à repérer, au niveau des caractères, une position des différents problèmes et un exposé des solutions pédagogiques semblable — structurellement — à ce qui se vérifie à d'autres niveaux.

---

1. Qu'une telle « leçon » soit typique pour une bonne part de la culture de masse, c'est que nous avons montré dans notre « Fenomenologia di Mike Bongiorno », dans le *Diario minimo*, Milan, Mondadori, 1963.

Dans un autre essai[1], nous avons vu comment, dans les bandes dessinées de Charles M. Schulz, la structure itérative même du récit n'empêche pas, mais au contraire permet la caractérisation de personnages concrets et « historiques ». Mais on est, à ce moment-là, dans un domaine où l'élément itératif se fait évident, délibéré; il devient non pas cadence obsessionnelle, mais *rythme esthétique :* grâce à l'élément itératif, on établit les rapports entre les personnages et le monde historique par des renvois clairs et des références exactes. Les personnages des *Peanuts* ne sont pas fongibles. Mais les personnages de Superman le sont; et Superman est remplaçable, en grande partie, par un autre super-héros d'une autre saga. Ainsi, il demeure *topos* générique, tellement dissocié du contexte dans lequel il agit, que sa réduction au « *plus petit commun réalisable* » et le fait de se soustraire aux possibilités qu'en fait il détient (et que la vraisemblance lui imposerait), paraissent si macroscopiques et perturbateurs que le lecteur est obligé de faire un acte de foi, une *suspension of disbelief*, dans le sens le plus grossier du terme; il décide d'accepter Superman pour ce qu'il est, un personnage de fable, dont les variations ininterrompues le réjouissent.

Et, comme dans toutes les fables, dans la saga de Superman se déchaînent des possibilités de trame qui *doivent être ignorées*, sous peine de passer de la fable évasive, à l'appel problématique.

> Turbot turbotin, toi qui est prince
> S'il n'était que de moi je ne le voudrais pas
> C'est ma sorcière de femme qui a toutes les envies

Ainsi demande le pêcheur au poisson magique. Et tout ce que l'épouse demande est accordé, parce que telle est la loi de la fable. Mais dès que la femme demande d'être Dieu, le poisson-turbot se fâche, et tout redevient triste comme auparavant. Une fable pourrait-elle altérer l'ordre de l'univers?

UMBERTO ECO
Université de Florence.

---

1. « La Structure itérative des B. D. », communication à la première table ronde sur les comics, Bordighera, février 1965.