



Université Mohamed Khider de Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et des Langues étrangères
Filière de Français

MÉMOIRE DE MASTER

Option : Littérature

Présenté et soutenu par :
KHALFOUN Oussama

Le : mercredi 30 septembre 2020

LES PERSONNAGES DES COMICS MARVEL & DC ENTRE HERITAGE MYTHIQUE ET VISION CONTEMPORAINE

Jury :

Mme. Guettafi Sihem	MCB	Université de Biskra	Président
M. Hammouda Mounir	MAA	Université de Biskra	Rapporteur
Mme. Fetah Ifrikia	MAA	Université de Biskra	Examineur

Année universitaire : 2019 - 2020

Remerciements

Je remercie le bon Dieu de m'avoir facilité le chemin de la réussite dans les moments les plus rudes, et de m'avoir octroyé de sa miséricorde dans les moments les plus épineux.

Je remercie mon directeur de recherche, Monsieur Mounir Hammouda pour son soutien constant et sa bienveillance durant l'élaboration de ce modeste travail et de ces années d'études, merci d'être un exemple à suivre, un père, un frère et un fidèle ami.

Je remercie tous les enseignants du département de français, « vos encouragements et votre soutien sont inoubliable ».

Je remercie chaque enseignant qui m'a appris une chose ou une autre un jour, votre dette est irremboursable à tout jamais.

A tous mille merci, tous les mots ne suffissent point à exprimer ma gratitude envers vous.

Dédicace

Je dédie cet humble travail :

À la mémoire de mon grand-père Belkacem Mohamed Khalfoun, un ami plus qu'un grand-père, « le sourire infini sur ton visage nous manquera, mais à jamais tu es dans nos cœurs ».

À la mémoire de mon grand-père Abdel Kader un deuxième père dans j'ai appris tant, À la mémoire de mon oncle Abderrahmane et ses histoires si passionnantes et ses discussions étincelantes.

À la mémoire de l'ami et frère Belkacem Bouta, tu avais tant a encore donné mais le bon dieu a décidé ainsi, que le paradis soit ton repos.

À mes parents, ma mère pour son sacrifice éternel dans le seul but de nous voir réussir, mon père pour son interminable dévouement à notre bien-être.

À mes deux frères Yazid et Hafed, source de joie et de bonne humeur.

À ma tante Karima, et son éternel amour et sa présence dans chaque moment difficile, à mon oncle Anouar et son sens de l'humour si captivant.

À ma grand-mère et deuxième mère Fatima Zohra Lasteb, « ta générosité, ta tendresse et ton sacrifice sont une source de motivation inépuisable ».

À ma grand-mère Baya, à mon oncle Ahmed, votre soutien est inestimable.

À tous mes amis, Youssef, Ahmed, Amine, Farouk, Azouz, Tahar, Youssef, Mehdi, Yassine, Omar, et a tous ceux que je n'ai pas pu citer.

À Nour et a Minât-Allah, qui était pour moi les sœurs que j'ai tant voulu avoir.

TABLE DES MATIÈRES :

Remerciements.....	02
Dédicace.....	03
INTRODUCTION.....	06
CHAPITRE I : Mythes, Mythologies et Mytho-critique.....	11
I.1. De la Mythocritique à la Mythanalyse.....	12
I.1.1. D’abord parlons comics.....	12
I.1.2. Pour une mythocritique du comics.....	14
I.1.3. La Mythanalyse, Est-t-elle Vraiment Nécessaire.....	17
I.2. La rénovation des mythologies anciennes.....	18
I.2.1. Viking et divinité.....	18
I.2.2. L’olympé immortel.....	23
I.3. Les mythes modernes.....	32
I.3.1. Le plus célèbre des vampires	32
I.3.2. Le justicier archer.....	35
CHAPITRE II : Mythes et confrontation.....	39
II.1. La transformation des mythes.....	40
II.1.1. De la Mytho-Phorie à l’Intermythualité.....	40

II.1.2. La mythophorie en action	43
II.2. Mythification et dialogues des mythes.....	48
II.2.1 Qu'est Que La Mythification	48
II.2.2. Dialogue entre mythes	50
II.3. La Naissance de nouveaux Mythes.....	57
II.3.1. Comics et mythes modernes.....	57
II.3.2. Le rôle éducatif du mythe moderne.....	65
CONCLUSION.....	68
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	72

INTRODUCTION

Depuis les premiers temps et jusqu'aux derniers l'homme n'a cessé et ne cessera d'essayer d'expliquer, d'imaginer, de croire et de mythifier, car en fin de compte ce qui nous rend unique est, non seulement, le fait de penser, mais aussi d'inventer et de créer.

Le mythe est en soi un terme très opaque, non pas pour son inaccessibilité mais au contraire pour son ouverture à tous les domaines et à toutes les cultures, il englobe plusieurs définitions, se prête à plusieurs utilisations et est éléments essentiels dans plusieurs disciplines, il existe depuis la nuit des temps sous plusieurs formes, et dans tous les recoins du monde.

Le mythe a d'abord était une parole orale sacrée, transmissible d'une génération à une autre, qui par sa sacralité véhicule une vérité fondamentale à la compréhension du monde. Narrant les exploits d'êtres surnaturels (dieux, demi dieux, héros, monstres et créatures de tout genre) ; principaux acteurs de sa trame, et ayant des règles propres à leur façon de transmission, une tâche qui était accomplie dans des lieux consacrés et par des personnes spécifiques - à noter que ces traits étaient partagés par presque toutes les civilisations antiques, ce qui explique le noyau universel des mythes.

Néanmoins cet aspect du mythe c'est dégradé avec le temps et cela surtout avec l'arrivée des nouveaux partisans de la pensée Aristotélicienne, pour devenir une catégorie d'un tout appelé « imaginaire », s'inscrivant dans les récits fabuleux, fantastiques et fantaisiques. C'est dès la moitié du XX^e siècles qui commence à paraître à nouveau, un réel intérêt pour les mythes, non pas pour leur statut du passé comme récit sacré, mais plutôt comme composant indispensable de la structure de la société moderne sur tous les niveaux (de l'individuel au collectif, du conscient à l'inconscient, du religieux au scientifique ...etc.).

Considérée par beaucoup comme le « neuvième art », la bande-dessinée (appelée aussi BD) plaît aux jeunes et moins jeunes depuis des décennies, voire

des siècles. Art narratif, les dessins des grottes préhistoriques, les planches chinoises huit siècles avant notre ère ou encore la tapisserie de Bayeux peuvent être considérés comme les ancêtres de la bande-dessinée moderne que nous connaissons tous.

Raconter une histoire grâce à des dessins, sans ou avec peu de paroles, permet un réel échange entre les lecteurs et le ou les auteurs, en outrepassant la barrière de la langue ou de la lecture. Mais la BD a aussi un rôle pédagogique et éducatif. Sans pour autant devenir des livres scolaires, certaines œuvres permettent de toucher au jeune public sans pour autant les faire fuir avec des pavés de plusieurs 100aine de pages. La bande dessinée, c'est un peu lire sans lire.¹

Comics ou Comic Books est l'appellation de la bande dessinée en Anglais, mais avec la tendance des BD de super héros apparu pendant les débuts du XXe siècle le mot « comics » est devenue un désignateur courant de la bande dessinée qui a comme personnages principaux les super héros dans les pays d'Europe francophone. Ce genre a débuté avec l'apparition du premier numéro de la BD Action Comics (devenu ultérieurement DC Comics) apparu en mai 1938 écrit et illustré par Joe Shuter & Jerry Siegel, qui relate les aventures du tout premier super héros du genre des comics qui est « Superman », qui a connu un immense succès auprès des lecteurs de toutes les catégories d'âges dans le monde entier. Ce qui a ouvert d'ailleurs le champ au développement épatant du genre dans les années qui ont succédé après.

Notre travail qui s'intitule : Les personnages des comics Marvel & DC entre héritage mythique et vision contemporaine, met le point sur la réécriture des mythes et tous ce qui va avec (mythification, mytho-phorie et diverses autres

¹La bande dessinée comme moyen d'apprentissage, https://www.reseau-canope.fr/musee/fileadmin/user_upload/Selection_thematique_BD.pdf, P 01, consulté le 10/08/2020.

notions...etc.) dans les comics de Marvel & DC et la vision innovatrice et inhabituel qu'ils apportent des mythes anciens dans notre société moderne.

Ce qui nous a motivés à entreprendre cette recherche est de satisfaire une curiosité personnelle envers le genre des comics après un épatement lors de sa découverte pour la première fois, en plus du fait qu'il satisfait nos besoins au niveau de la présence des références littéraires de tous genres, surtout ceux en relation avec les différents mythes et mythologies.

Les ressemblances entre les personnages de comics Marvel & DC et des mythes anciens et modernes et les recherches scientifiques qui abordent les notions touchant au domaine de la réécriture mythique, sont très présentes depuis les débuts de ce genre, dès les années 1940 jusqu'à aujourd'hui, ce qui a suscité en nous l'envie de trouver une réponse aux questions suivantes : existe-t-il réellement une réécriture mythique dans ces comics ? et comment la conception des personnages issus des comics valorise-t-elle cette réécriture ? et quelle vision contemporaine véhicule-t-elle à travers ce genre ?

Les hypothèses que nous émettons sont les suivantes :

- il se pourrait que les comics n'aient pas une simple base d'inspiration mythique, mais plutôt se reposerait sur le mythe comme fait réel ayant existé, de cette idée ils valoriseraient et sacraliseraient les mythes présents par une reconstruction et une continuité de ces mythes dans notre société moderne.

- ils essaieraient d'inculquer un message qui traite de l'universalité et l'origine commune et unique de tous les mythes parut à travers les différentes civilisations éloignées l'un de l'autre, que ce soit au niveau géographique ou temporel.

Afin d'entamer au mieux notre recherche nous avons opté dans notre étude pour la méthode analytique.

Dans un premier temps nous utiliseront la mythocritique comme approche afin de discerner et d'analyser la présence des mythes transposés de façon très proche de la version originale. En plus de la mythocritique, la mythanalyse vient s'imposer, car cette approche est essentielle pour aborder le côté sociale et anthropologique des mythes présents, puisque tout mythe s'inscrit dans la mémoire collective donc nécessite une étude à ce niveau. Dans un deuxième lieu, pour appuyer davantage notre approche, nous utiliserons deux notions primordiales à notre réflexion ; la mytho-phorie et l'intermythualité, cela se fera dans le but de mettre le point sur les différentes métamorphoses et leurs aspects spécifiques à chacun des mythes.

Notre mémoire se divise en deux chapitres. Le premier, qui s'intitule *Mythes, Mythologies et Mythocritique*, se compose de trois sections, la première se divise en trois sous-sections, et deux sous-sections pour les deux autres. Nous traiterons ici d'abord les fondements théoriques qui caractérisent les notions de mythocritique et mythanalyse puis de la réécriture traditionnelle des mythes dans des numéros bien définis de comics, pour nous pencher ensuite sur quelques mythes modernes présents au sein de notre corpus.

Le deuxième chapitre, quant à lui, s'intitule *Mythe et Confrontation*, il se compose de trois sections chaque se compose à son tour de deux sous-sections. On abordera ici des notions similaires les unes des autres telles que : la mytho-phorie, l'intermythualité, la mythification ...etc. Puis nous verrons ce que donne ces notions au niveau de la pratique, pour finir avec le rôle éducatif et social qu'entreprend le mythe aujourd'hui par le biais des comics.

Les difficultés que nous avons rencontrées lors de notre recherche se résument au manque de ressources qui touche au domaine des comics de façon scientifique et académique, car ce genre n'est pas encore considéré comme important au niveau pédagogique et social.

Chapitre 01 :

Mythes, Mythologies

Et

Mytho-Critique

1- DE LA MYTHOCRITIQUE A LA MYTHANALYSE :

Le terme mythe est toujours relié à celui de réécriture, car l'usage actuel du mythe est sous les différentes réécritures qu'elle soit de façon conscientes ou inconscientes.

Lors de l'étude de ces réécritures dans les différentes disciplines qu'elles soient, il est toujours question d'évoquer la mythocritique et la mythanalyse, ces deux approches dépendent toute les deux l'une de l'autre, la première s'intéresse aux différentes manifestations du mythe et ses changements dans les différents textes, la deuxième elle s'occupe de la présence de la présence de ces mythes au niveau anthropologique et sociale dans une civilisation donnée.

Il est alors primordial de remédier à ces deux approches lors de notre analyse, cette première partie d'ailleurs y'era dédié, mais avant tous il faudrait éclaircir les zones d'ombres qui entourent la bande dessinée en général et le comics en particulier.

1-1- D'abord Parlons Comics :

La Bande dessinée est un genre d'écrit qui est spécifique et caractérisé par des graphies et dessins qui accompagnent un récit écrit, sous forme de planche. Il connaît un développement fulgurant dans sa forme comme dans le processus de sa conception, dû à sa popularité devant un public qui est dans ses débuts plus ou moins jeune mais qui s'est agrandi et élargit au fil du temps pour à la fin toucher toutes les catégories sociales. Ce genre considéré comme paralittéraire pour beaucoup, se hisse au statut de littérature proprement parler par les nombreuses fois où il a su s'imposer en vue de sa binarité (Graphies/Ecrits) qui fait polémique dans le domaine de la critique (chacun de ces deux binarités ont leurs partisans qui déclarent la supériorité de l'une en raison de l'autre, les plus

raisonnables sont ceux qui affirment la complémentarité de l'une à l'autre et leurs statuts égaux sans disproportions).

La Bande Dessinée pour le genre classique connu par tous, développée principalement en Europe avec sa forme traditionnelle et les messages qu'elle véhicule. Le Manga qui désigne la bande dessinée japonaise, qui elle aussi se divise en plusieurs autres genres (selon les thèmes abordés et la structure narrative utilisée) et qui se révèle plus diversifiée et développée que la BD européenne, et enfin ce qui nous intéresse et constitue l'essence de notre recherche, *le Comics*.

Le terme « Comics » est l'abréviation du mot Bande Dessinée traduit en Anglais dans La sphère populaire américaine (Comics Books), et qui a comme éléments principaux les Super Héros (en parle ici de : super héros, anti héros, vilain). Ce terme de " super héros " renvoie à des personnages aux traits et capacités surhumaines qui vivent et cohabitent avec le commun des mortels, parfois d'origine humaine normale, d'autre fois appartient une autre espèce qui s'est évolué de façon différente à l'homme normal, d'autre fois encore des extraterrestres, des créatures uniques, des divinités, bref il y'en a pour tous les goûts !

Le comics a connu ses débuts pendant les années 1930 avec le premier numéro de la maison d'édition *Action Comics* (Actuellement DC Comics), avec l'histoire du tout premier super héros « *Superman* », son apparition fait vite parler de lui, et il rencontre un énorme succès inattendu, même de ses propres écrivains et dessinateurs, ce qui donna par la suite l'explosion au succès qu'a connu le genre du Comics, où les maisons d'édition en saisies leurs chances pour tenter de conquérir les nouvelles terres du Comics Books encore inexploités. Ce dernier comme son éternel Némésis *le roman* ; dont il est toujours sujet de comparaison entre les deux, a connu différentes périodes dans laquelle il sait trouver parfois dans le sommet de son art et a grand succès dominant, dont d'autres cas proches de la disparition et à témoigner d'un abandon total du public, ce qui a permis de

façon indirecte de le mettre en valeur et crédibiliser la charge symbolique et le poids sémantique que peut porter ce genre.

Donc en résumé, les comics sont des bandes dessinées américaine qui adopte comme élément principale des personnages dotés de capacités qui dépassent ceux des humains normaux pour pouvoir faire face au crime. Il connaît plusieurs périodes historiques de 1936 jusqu'à aujourd'hui, parfois bénéfiques pour le genre d'autres ont faillit l'éradiquer. Le Comics évolue sans cesse dépassant toujours ses limites, essaye de satisfaire un public en constante croissance, et ne se détache en aucun cas de sa position ou de son engagement envers la société, qui est plus ou moins implicite selon le contexte.

Des personnages bien écrits, soigneusement élaborer, des récits et dialogues sans cesse renouveler selon les besoins du public visé en particulier, et de la société en général, des critiques, des classifications selon les caractéristiques, un passé certes récent mais ne manque pas de succès, tous ces facteurs ont confirmé la place qu'entreprend les comics au sein des littératures.

1-2 -Pour une Mythocritique du Comics :

Pour pouvoir se frayer un chemin pour notre recherche dans cette foret danse qu'est le mythe, nous avons vu que la définition suivante est la plus convenable à nos besoins a un but scientifique : *«le mythe vient du grec muthos qui signifie récit, fable et plus en amont parole : le mythe est donc une histoire fabuleuse qui se raconte¹»*, ce qui est relativement semblable à la structure des comics, qui est aussi une histoire fabuleuse. Mais qui se lit et qui s'observe surtout par ses dessins et ses planches.

De ce fait la Mythocritique dont le principal fondateur est Gilbert Durand avec sa vision qu'il apporte sur l'étude des mythes sur les différents niveaux, où

¹ ARON, Paul, SAINT-JACQUES, Denis, VIALA, Alain, *Le dictionnaire du littéraire*, Édition Puf, Paris, 2002, p.503.

dans son ouvrage *Introduction à la Mythodologie* parle de la renaissance du Mythe dans la société occidentale, et la définit (la période où il vivait), comme étant *Une zone de haute pression de l'imaginaire*. Et Pierre Brunel avec les méthodes d'analyses de ces mythes dans ses ouvrages tels que le célèbre : *Mythocritique*, où il met en détail sous forme de critique, les notions qu'a abordé Durand dans ses études.

Qui dit mythe dans notre époque, dit renaissance et résurrection, voir évolution de ce terme, Mythocritique et Mythanalyse viennent alors encadrer ce terme pour mieux l'exploiter dans le domaine de la nouvelle critique. La première notion, Mythocritique, est l'étude des rapports entre Mythe et littérature elle adopte, au contraire de la structure d'analyse traditionnelle basé sur l'application d'une théorie à un objet bien déterminé (le cas par exemple ici d'une approche psychocritique), elle adopte une structure de transposition d'un objet à un autre objet, dans ce cas, un récit sur un autre récit, elle opère dans le cadre du texte littéraire (texte cible) et le Mythème (texte source), cette notion de Mythème est Défini par Gilbert Durand comme suite :

Les Mythèmes, c'est-à-dire les petites unités sémantiques signalées par des redondances. Ces unités peuvent être des actions exprimées par des verbes [...], des situations [...], ou encore par des objets emblématiques : Caducée, Tridents, Hache, Bipenne, Colombe...²

Donc pour déceler tout Mythe présent dont n'importe quelle œuvre, il faut scruter minutieusement la présence ou pas de ces éléments primaires mais essentiels à l'élaboration du mythe, un autre trait auquel à inciter Durand à prendre en considération est la redondance de ces mythèmes dans toute texte

²DURAND Gilbert, MICHEL Alain, *Introduction à la Mythodologie*, Edition Albin Michel, 1996. P 149.

étudié par le biais de la Mythocritique, « La *redondance* est la clef de toute interprétation mythologique, l'indice de toute procédure mythique ³ ».

Les conditions que précède une étude Mythocritique se trouve présente dans les comics, non pas par simple présence qui incite à appliquer cette approche, comme il peut être le cas d'œuvres romanesques. Mais comme des éléments essentiels à l'élaboration même du comics, car les mythes sont présents depuis le début dans ces comics, comme outil d'inspiration de l'imaginaire sous n'importe quelle forme (car prend comme axe principale des super héros, qui se hisse au rang d'entité supérieur à l'homme où ce dernier se sent réconforté et en paix en leurs présences, ce que caractérise d'une certaine façon les différentes mythologies à travers l'histoire), et la redondance où dans chaque apparition de personnages, ou scènes majeurs, ou n'importe quelle autre indice mythémique, il y'a redondance, dans un besoin de rappel, ou simplement de contextualisation d'une histoire ou narration précise, dans d'autres cas le facteur d'un nouveau public qui va s'accroître et découvrir l'histoire qu'avec ce numéro, donc une présentation qui est pour nous *redondance* est nécessaire. Car la structure du comics se rapproche fortement de la structure des mythes de l'antiquité.

Donc pour appliquer cette approche, il faudra regrouper les personnages de ces comics selon les mythèmes et la façon dont les mythèmes ont été exploités ; de manière patente ou latente, partielle ou complète ...etc., il serait question d'une comparaison littéraire traditionnelle, non pas par l'efficacité de cette méthode ou sa simplicité comme vous pouvez le croire, mais pour une organisation qui soit bien structurée et détaillée qui vise un plus grand public, et cela est dû à la vaste étendue des corpus utilisés que ce soit les mythes servant comme des textes sources ou les comics qui se comptent par milliers, et sont les textes cibles. Or notre analyse ne s'arrêtera pas là nous aborderons

³Ibid. P 149.

ultérieurement d'autre notion, telle que celui de la mythification utilisé aussi par Gilbert Durand.

1-3- La Mythanalyse, Est-t-elle Vraiment Nécessaire ?

Si la Mythocritique : « *tend à extrapoler le texte ou le document étudié[...]* ⁴ », Alors la Mythanalyse serait : « *[...] élargir le champ de la mythocritique car sa fonction est celle de découvrir quels sont les mythes patents ou latents qui traversent, travaillent ou sont à la base d'un moment culturel déterminé[...]* ⁵ », de ce fait elle serait un élément indispensable à la conception de notre travail, là où individuel et collectif se croisent pour ne former qu'un tout homogène, donc après avoir discerné grâce à la mythocritique tout mythe patent ou latent, la mythanalyse viendrait alors expliquer la présence de ce mythe et aussi le rôle aussi qu'il joue au sein de la société .

[...] tout mythocritique repose sur des couches sémantiques plus impliquantes que des lignes du texte proposé. Toute mythocritique implique une mythanalyse, une reconnaissance d'une numérosité transcendante à laquelle s'essaie timidement l'écriture... ⁶

déclare Gilbert Durand (Fondateur de la discipline et de ses notions) qui met le point sur l'importance d'une telle mythanalyse au sein de l'approche mythocritique, car il est vrai que traiter la présence du mythe dans un texte donné est bien, mais n'est pas suffisant sans discerner le contexte, cette notion de contexte enveloppe tout ce qui est présence du mythe, son rôle au niveau collectif et individuel, son impact sur la société que vise le texte où il est présent, voir aussi l'impact de ce texte sur la société pour saisir les rapports entre texte source, texte cible et le contexte de leurs utilisations.

⁴Durand Gilbert, *Figures mythiques et visages de l'œuvre*, Paris, Dunod, 1992.

⁵Actualité de la Mythocritique, Sous la direction de Fatima Guertez et Georges Bertin.

⁶ DURAND Gilbert, MICHEL Alain, *Introduction à la Mythodologie*, Edition Albin Michel, 1996.

2- POUR UNE RENOVATION DES MYTHOLOGIES ANTIQUES :

Après plusieurs lectures des différents supports qui appartient aux deux univers fictifs Marvel & DC (le terme fictif est utilisé ici pour désigner les domaines des Comics sur papier, les univers cinématographique, les Nouvelles graphiques ; bref tout ce qui appartient à la fiction des deux maisons d'éditions), on a remarqué la présence de mythes, on désigne par ce dernier terme les différentes Mythologies antiques avec leurs structures complexes, des parties de ces mythologies, qui eux même constituent un essence mythique utilisé à travers les âges par différents auteurs, ce qui nous ont poussé à entreprendre l'analyse suivante où selon chaque mythologie on associe de façon cohérente et suivant une cohésion bien précise les personnages de Marvel et DC, en se basent sur les redondances et l'apparitions constante des unités minimales du mythe, *les mythèmes*, comme le dit si bien Gilbert Durand :

2-1- Vikings et Divinités :

Dans l'univers Marvel se trouve un personnage qualifié et connu pour ses traits divins, au service du bien et de la bonne cause, il porte toujours avec lui son marteau magique qui en le lançant revient toujours à lui, capable de déchaîner la foudre et l'éclairer, considéré comme l'un des plus forts et craint par tous, il se voit toujours faire face à des obstacles plus durs les uns que les autres, parfois seul d'autre fois accompagné de son groupe d'amis, les célèbres *Avengers* (*Vengeurs en français*) ou encore de son peuple tous aussi divin que lui, les Asagradiens, ce dernier est nommé Thor, dieu de la foudre et du tonnerre, Fils d'Odin et Fria les plus nobles des dieux dans l'univers Marvel, il apparaît pour la première fois dans *le comic book Journey into Mystery (vol. 1) #83 en août 1962*.

Si la réécriture s'appuie sur des redondances comme l'indique Gilbert Durand dans son ouvrage *Introduction à la Mythodologie*, on fait face ici à une totale projection d'une mythologie toute entière, par occasion la mythologie nordique

pour le cas présent, sur un support fictif à large consommation. De ces débuts, allant aux situations à laquelle fait face les personnages de cette mythologie, elle adopte une perspective inattendu, celle de la modernisation de cette mythologies, en effet en ajoute et enlève des traits selon les besoins lié à la trame narrative et au tendance de l'époque sans négliger pour autant le côté esthétique, prenons l'exemple du personnage principale Thor, où il se voit faire face à un changement dans sa morphologie(cheveux blond, visage sans barbe dans la version du comics, pour une chevelure roux et avec une barbe dans le mythe originale ; les gants métalliques et une ceinture magique pour pouvoir porter le marteau supposer brulant et extrêmement lourd dans la mythologie, non présent dans le comics pour les gants et revêtant l'aspect de dignité et de caractéristiques abstraites pour pouvoir le soulever dans le comics...etc.).

Une fois la figure divine choisie, il est temps d'en faire un super-héros. Pour commencer, Lee le remet au goût du jour. Le Thor mythique ne correspond pas aux critères Marvel : il est belliqueux, agressif, violent et toujours prêt à se battre et à boire. Lee lui rase la barbe, lui offre une longue chevelure blonde (typique des hippies des années 70), l'équipe d'un costume [...] et conclut son chef-d'œuvre en conférant au héros une personnalité noble et un phrasé digne de Shakespeare pour mettre en valeur ses origines divines.⁷

La décision de l'auteur du personnages vient confirmé les propos précédents, néanmoins un trait qu'il ne faut négliger est l'évolution constante et rapide des comics par rapport à l'actualité moderne où l'univers mythologique nordique dans la fiction Marvel change à chaque fois et de façon irrégulière, mais ce qui reste sont les figures symboliques qui se réfèrent au mythe originale, (on parle ici d'armes, d'objets (magiques ou non), de noms propres, voir même

⁷LEE Stan, *Je suis Thor*, Édition Marvel, Panini Comics, Paris 2017, P 04.

d'actes fondateurs) on revient ici au concept de redondances conçu par Durand :

La seule règle qui gouverne le choix d'un « mytheme », c'est sa redondance dans le texte, redondance livrée à la finesse, disons à l'intelligence du lecteur qui doit savoir monter les gammes des métaphores ⁸

Dans le Comics, la fiction est en constant mouvement tout change mais sur une base bien précise, cette base reste la même, car la changer c'est atteindre l'existence de la mythologie nordique même au sein de l'univers Marvel :

Mjolnir :

Le Marteau *Mjolnir* est associé Thor, de même Thor est associé à son marteau, l'enlever serait une atteinte à l'identité du Protagoniste principale, au fil des années tous l'univers qui entoure le personnage a changé néanmoins la figure du marteau est resté la même, il est vrai que le même marteau n'a pas toujours accompagné Thor dans ses aventures mais sa figure est restée fidèle, les formes changent mais l'essence reste intacte, sans marteau il n'y pas Thor. Car dans la fiction seul un être digne peut porter le marteau et hériter de ses pouvoirs, logiquement supprimer cette figure symbolique, serait supprimer la conception divine d'un personnage unique dans la fiction Marvel.

Dieu de la foudre :

« Quiconque tiens ce marteau s'il en est digne, recevra le pouvoir de Thor »

C'est ce qui est écrit sur le marteau, c'est l'enchantement qu'a utilisé Odin sur le marteau pour éviter le mal usage de ce dernier. Officiellement son fils Thor est le porteur légitime de *Mjolnir*, mais ça n'a pas était toujours le cas ! en

⁸ DURAND Gilbert, MICHEL Alain, *Introduction à la Mythodologie*, Edition Albin Michel, 1996 p 196.

effet plusieurs se sont vu dignes de le porter aussi, parfois juste pour leur dignité, d'autre fois car Thor c'est vu indigne au fait de ses actes, les plus emblématiques sont sans doute les suivants : Un extraterrestre nommé Beta Ray Bill qui par la suite est devenu frère d'arme de Thor Odin son (fils d'Odin) , Captain America considéré comme le plus digne et pur de cœur des Avengers ou encore Jane Foster, l'amante de Thor. Et si bien il y'a une chose que veut les auteurs de Marvel nous faire passer est la symbolique de la figure du dieu de la foudre en elle-même, non pas le personnage Thor fils d'Odin qui peut très bien être en faute, mais la symbolique que représente la figure divine de Thor en tant que dieu de la foudre n'a pas elle le droit à la faute car beaucoup se sont approprié l'appellation Thor non pas pour leur être, mais plutôt par leurs actes. Et c'est ce que représente la figure symbolique de Thor chez Marvel.

Dieu de la Discorde :

On ne peut parler de Thor sans parler de son frère adoptif Loki, dieu de la malice et de la discorde, personnage aussi principale que Thor que ce soit chez Marvel ou dans les récits qui nous apportent les faits de la mythologie nordique. Personnage intrigant parfois protagoniste d'autre fois antagoniste principal, il est le total opposé de Thor, car si le dieu de la foudre est naïf mais noble et de bon cœur prêt à faire tous pour le bien des autres, Loki ne l'est pas, vicieux, malin il vit pour semer le désordre dans la vie des autres, mais ces traits n'empêchent l'existence d'un lien spécial entre lui et son demi-frère.

Que ce soit dans Marvel ou dans l'Edda⁹, Loki et Thor se complète l'un l'autre chacun influence l'autre de façon positive, Loki pour l'intelligence, Thor les muscles, et si le dieu de la Malice dérouté de la bonne voie, Thor sera toujours présent pour le rectifier. Dès lors la personnification de la malice est

⁹Manuel de poésie nordique rédigé par Snorri Sturluson des 1220, il véhicule majoritairement la mythologie nordique au minutieux détail, c'est pour quoi beaucoup d'anthropologue considère l'Edda comme texte de références pour la mythologie nordique.

essentielle à l'équilibre narratif que véhicule la mythologie, que Marvel c'est vu obligé de reprendre pour ne pas perdre la base de cette réécriture, car la même relation qu'entreprend le duo mythique dans l'Edda et présente chez le duo marvelien de façon quasiment identique, au contraire des autres mythèmes.

Un Cycle Infinie :

Parler des vikings et de leurs mythes, c'est inévitablement parler du Ragnarök, là où tout se termine pour annoncer un nouveau début, un début vers le meilleur, vous l'aurez deviné Marvel a repris le concept car il constitue une partie inhérente de la mythologie, mais ce qui attire l'intention n'est pas les causes et les batailles qui sont repris et présenter de façon moderne, mais l'explication et l'existence de ce concept en elle-même dans l'anthologie *je suis Thor*, le Ragnarök est expliqué comme étant un cycle infini qui s'était produit des milliers de fois, et se produira des milliers de fois encore, avec l'intervention de Thor et de son père Odin, ils ont réussi à empêcher et terminer une fois pour toute le cycle du Ragnarök mais à quel prix ? car oui aucun asgardien n'est vivant, tous anéantis par le gouffre du néant car ils ont interféré avec un acte fondateur qu'il l'est constitue, mais grâce à l'intervention non pas d'une entité divine ou de quelque chose d'autre mais d'un humain qui par sa volonté à décider au côté de Thor de ressusciter Asgard, l'acte fondateur n'est-il pas symbolique ici de l'importance de chaque élément mythiques servant à la trame narrative du mythe et en l'enlevant l'univers fictifs a était déséquilibrer juste par l'absence d'un seul composant, seul un humain qui personnifie l'imaginaire collectif qui lui seul peut assurer la longévité de tout mythe, car de base c'est leur concepteurs originales

Cette sphère mythique évoquée en haut, change avec chaque écrivain qui succède et prend en charge l'écriture des personnages, chacun apporte sa vision du mythe par rapport à aujourd'hui, il est clair que Marvel pour la mythologie nordique n'a pas procéder par le biais d'une simple réécriture mais a opté pour

ce qu'on osera dire ; entreprendre une continuité du mythe selon les besoins de l'imaginaire de la société , car l'homme se laisse toujours à croire à des puissances qu'il pourra toujours se réfugier auprès d'elles, telle est l'essence de la pensée humaine. Une pensée qui génère le *mythe* et que *Marvel* à utiliser dans sa production.

2-2- L'Olympe Immortel :

*Les peuples se mesurent à leur littérature. Une armée de deux millions d'hommes passe, une Iliade reste ; Xercès à l'armée, l'épopée lui manque, Xercès s'évanouit. La Grèce est petite par le territoire et grande par Eschyle. [...]*¹⁰

De cette déclaration du grand Hugo, on peut déduire la place qu'entreprend l'héritage gréco-romain dans la littérature, leurs textes considérés comme les premiers textes vêtus du caractère littéraire dont on parle aujourd'hui. Aussi considéré par beaucoup comme source d'inspiration d'imaginaire pour presque tous les auteurs à travers les âges par ses deux plus célèbres textes ; L'Illiade et L'Odyssée, la première relate l'histoire du siège de Troie par les Achéens vers 1230 avant J.-C, la deuxième nous rapporte les aventures du roi d'Ithaque Ulysse qui a été maudit par les dieux d'errer dans le monde 10 ANS avant de pouvoir retourner à son royaume. Les deux d'ailleurs véhiculent une partie de la mythologie grecque avec ses innombrables héros et divinités.

Marvel et DC ne s'exclut pas de la règle, ils ont tous les deux réécrit de leurs façons, différentes l'une de l'autre, les mythes grecs.

Cette fois-ci il est question d'analyser la présence de ces mythes dans les deux maisons d'éditions de façon distinguée car chacune l'aborde selon la conception de leurs univers fictifs.

¹⁰Discours d'ouverture du Congrès littéraire international de Victor Hugo le 7 juin 1878 - Victor Hugo, en ligne, <https://dicocitations.lemonde.fr/citations-mot-grece.php>; consulté le 06 | 03 | 2020.

2-2-1 Les Olympiens Chez Marvel :

L'univers fictifs de Marvel comme nous l'avons abordé en haut, à focaliser la conception de son univers fictif selon les bases de la mythologie nordique, mais cela n'empêche pour autant d'utiliser d'autres mythologies comme fondement aussi pour cet univers ou juste pour enrichir le contenu et le revêtir d'un aspect antique ; pour les grecs il constitue aussi un fondement mais de degré secondaire par rapport au panthéon nordique.

Au contraire de ce dernier Marvel a investi dans les olympiens de deux façons différentes :

1) La première : Stan LEE étant le principal écrivain de Marvel dans ces débuts et celui qui a conçu la majorité de ses personnages a comme pour Thor, calé de façon directe le panthéon olympien comme divinités principales eux aussi mais à minimiser leur importance en contrôlant le taux de leurs apparitions pendant la narration. Il a utilisé les figures comme telle trouvées dans les écrits antiques sans pour autant toucher à leurs traits même les plus secondaires d'entre eux, mais a quand même su utiliser cette méthode à sa façon.

2) La deuxième : se base plutôt ici sur la symbolique non pas de mythologies mais de mythes¹¹, car par symbolique il s'agirait ici de faire référence à ces mythes par le biais de symboles patents ou latents que nous verrons ultérieurement.

Les 12 principaux :

Dans le numéro de Marvel intitulé : *Assaut sur le nouvel olympus*, apparu en 2017 dans les Panini en France, en nous narrent l'histoire du célèbre héros grec Hercule, qui va demander de l'aide aux nouveaux Avengers pour l'aider dans sa quête contre Héra épouse de son père Zeus qui est mort dans de précédents

¹¹ Rappelons-le, mythe est la désignation de Lévi-Strauss à l'unité minimale qui constituerait le mythe.

numéraux et qui est ressuscité sous la forme d'un enfant amnésique n'ayant aucune conscience de ses pouvoirs eux encore présents.

Les événements se déroulent à New York, après que l'Olympe était détruit par une entité maléfique quelques dieux des 12 Divinité principaux se sont séparés, les autres ont préférés de suivre Héra dans leur nouveau domaine une société industrielle capitaliste appelée comme par hasard « *le nouvel Olympe* ».

Si dans la mythologie Hercule est connu par ses exploits, plus étonnants les uns que les autres et ces aventures sans fin jusqu'à sa mort, il refait un retour cette fois-ci sous la forme d'un dieu mais toujours un héros au service d'Athéna, et ayant comme ennemie juré encore une fois Héra aussi, les figures divines sont reprises elles aussi en respectant leur caractère antique, Aphrodite déesse de l'amour et de la sexualité présenté comme une femme à la taille attirante avec des habilles plus au moins provocatrice d'envie sexuelle chez le sexe opposé, entourée de jeunes hommes extrêmement beaux à la forme physique proche de la perfection.

Athéna aussi brave que dans les récits mythiques, se mettant au côté de la bonne cause, au contraire d'Héra qui refuse la posture qu'on prit les dieux dans le temps moderne, essayant quel qu'en soit le prix de reprendre leur place légitime au sein de la société humaine pour qu'il les vénère comme dans les temps antiques, déclare le personnage.

L'utilisation de figures telles que les composants de la ville de New York, une industrie capitaliste à but économique, saurait afin de projeter les mythes de la société moderne sur les mythes antiques grecs pour produire sur divers niveaux d'analyse, plusieurs résultats. Il saurait donc question ici de : étude comparative entre structure mythique moderne et structure mythique antiques; dès lors, la figure des grandes industries américaine aux gratte-ciels immenses ou encore New York ville emblématique dans la pensée collectif de la société

humaine mondiale par sa population à tendance métisse et hybride, et ces bâtiments, voir même du régime de la vie quotidien et les taxis jaunes, qui s'inscrivent tous sous le grand titre du mythe du *Rêve Américain* ou *The American Dream* ; dans ces deux exemples, présents dans ce numéros, la réflexion suivantes est à nos yeux la plus approprié pour exprimer l'idée d'innovation et création au sein du mythe : « *Les images mythiques induisent en fait, chez l'écrivain ou le plasticien, un climat créatif, une dynamique opérative, parce que les mythes ouvrent par eux-mêmes un espace de création* »¹²

Les Avengers rassemblés par Hercule et Athéna afin de faire face au plan d'Héra se compose de : Spiderman, Wolverine, Spider-woman, Amadeus Cho(nouveau héro d'Athéna doté non de force physique mais de d'intelligence qu'aucune autre humaine possède ou même dieu, Héphaïstos l'ayant reconnu lui-même dans cette histoire), agent US, vif argent et la guêpe, eux aussi utilisaient ici comme symbole, il saurait ici la réécriture de l'événement de la titanomachie où autre Zeus s'est levé contre son père et les titans aidé par es 12 frères et sœurs ; ici notre Zeus serait Hercules levait contre sa belle-mère qui maltraite et conduit à la perte de plusieurs humains, les titans autres fois maltraité les dieux et leurs pères les dévore dès leurs naissances.

La bataille commence par un coup stratégique de nos héros qui frappe par surprise le nouvel olympe, dans le mythe Zeus frappe par surprise aussi son père et l'empoisonne déclarant ainsi le début de la titanomachie, les affrontements s'enchaîne, chacun des Avengers fait ses preuves face au dieux et au amazones, guerrières au services dieux comme l'était les monstruosité grecs au services des titans ; étant proche de la fin Zeus succombe à la mort face a son éternel némésis Typhon présent aussi déclarent ne pas perdre comme dans le passé face au dieu des dieux et à remplir son devoir devant sa mère Gaya, Hercule remplie par la haine réussit a le battre remplissant sa fonction de sauveur de l'humanité

¹²WUNENBURGER, Jean-Jacques, in, CHAUVIN, Danièle, SIGANOS, André, WALTER, Philippe, *Questions de mythocritique, Dictionnaire*, Imago, Paris, 2005, p. 70.

néanmoins il reste une tâche inaccompli non pas dans l'histoire, mais de côté narratif ; car si effectivement Hercule ici remplace symboliquement son père il reste Hercule figure du Héros Grecs tragiques subissant la mort à la fin, la maison d'éditions n'a pas pour autant délaissé la structure de son mythe car comme dans le récit mythique Hercule meurt à cause de la confiance qu'il met dans une figure féminine dans le mythe sa femme chez Marvel Athéna, qui ne restant que lui entouré de flemme le tue, lui expliquant qu'il doit périr pour laisser sa place à un autre héros au service de la déesse, cet Héros appartient au temps moderne et qui est nul d'autre que Amadeus, les Avengers arrivent à trouver le héros grecs mort, Athéna leurs explique que typhon a eu raison de lui, Hercule se voit relire au mensonge dans ses deux morts, le récits héroïque de Marvel qui a tendance à se terminer de façon que bien triomphe sur le mal sans perte grave, cette fois il revêt un aspect tragique propre au récit grecs de l'antiquité, en accomplissant une réécriture parfaite à caractère de continuité du mythe dans les temps modernes.

Maintenant que nous avons vu aperçu comment Marvel utilise une toile de narration antique compliqué dans la conception de son propre univers fictif, nous penchons dans cette deuxième partie sur la figure fragmentée à travers plusieurs récits qui use de ces fragments pour concevoir une fiction bien plus différente de la première :

Ikaris :

Dans l'univers Marvel l'humanité est divisé en plusieurs race, chacune possède des caractéristiques propres à elle qui la rende unique à l'autre, une de ces races est nommée les Eternels ; elle-même se divise en deux sous catégories : les Eternels et les Déviants.

Les Eternels par leurs noms sont des êtres éternels au pouvoirs surhumain ; ils sont la première vague d'être humain, résultat d'expérimentation

d'entité cosmique appelle *les célestes* sur les premières manifestations de vie sur terre, l'un d'eux s'appelle *Ikaris* qui est un personnage emblématique chez la maison d'édition, joue un rôle principal au sein de son peuple, mais n'hésite pas pour autant pour venir à l'aide au humain normaux, génie, combattant expérimenté a main nu, il manifeste ses pouvoir sous forme de chaleur semblable à celle du soleil qu'il dégage de son corps, et l'un des plus compétant en matière de vol dans son entourage, il constitue aussi un génie aussi dans le domaine des inventions et créations qui aide ses conjoints.

Si la figure d'*Ikaris* nous intéresse tellement c'est le rapprochement qu'on peut déduire avec le célèbre mythe grec d'Icare et de son père Dédale, qui après avoir construit le labyrinthe du minotaure pour le roi Minos autrefois maudit par Poséidon, s'est fait emprisonner dans sa création par le roi, et vu son talent inné, Dédale a vite pu trouver une solution, en utilisant de la cire et des plumes qu'il trouve à sa disposition, à fabriquer des ailes pour lui et son fils, en sortant par le ciel il avertissait son fils de ne pas trop s'élever en haut de peur que le soleil ne fasse fondre la cire qui tient les ailes, aveugler par une confiance en soi excessif, le garçon s'envola de plus en plus haut ignorant les consignes de son père, arriver trop prêt du soleil ce dernier par sa chaleur fit fondre la cire et Icare tomba dans la mer et mourait à cause de son arrogance. Pour ce qui est du personnage de Marvel, *Ikaris* n'est pas son vrai nom (ce dernier n'a jamais été mentionné et reste donc inconnu) mais celui de son fils décédé, qui s'appelait *Ikaris*, l'enfant portait un grand amour pour son père mais malheureusement n'a pas hérité de ses pouvoirs telle que la capacité de voler, *Ikaris* le père a décidé un jour donc de construire un véhicule qui permettrait à son fils de voler à ses côtés, mais ne l'acheva pas totalement et fit appeler pour faire face à un danger qui menaçait la terre, ne pouvant supporter le départ qui durait maintenant longtemps de son père a décidé de prendre l'engin encore inachevé et d'aller le retrouver, mais ne savait pas comment le manipuler et désobéissant à l'ordre de son père l'engin se rapprocha beaucoup trop du soleil et les rayons de ce dernier abimèrent son système

de navigation ce qui causa sa chute dans la mer et par conséquent la mort d'Icaris. Le père après avoir enterré son fils s'est résolu à prendre son nom en hommage à lui pour qu'il puisse ne pas être oublié, délaissant au passage son vrai nom.

« Elle est l'action d'écrire de nouveau ce qui est déjà écrit mais en le modifiant. ¹³ » de ce fait il est clairement en question de réécriture, une réécriture qui a pris en considération la figure qu'entreprend un héros dans le XX^{-ème} siècle mais aussi, l'avancé technologique, par exemple il n'est plus question de plume et de cire mais de machine se basant sur les avancés dans les différents domaines techniques, aussi la cause de l'événement tragique reste la même, le soleil qui constitue une part d'une entité dont l'homme sera toujours incapable d'appréhender et d'atteindre. D'autre part l'acte qui constitue de désobéir à la figure paternelle et ses conséquences, il est écrit aussi dans la mythologie que Hercule est celui qui trouve et enterre le corps d'Icare et non pas son père, dans la fiction Marvel c'est le père qui entreprend cet acte final, car il symbolisera aussi au côté de la figure paternelle, la figure héroïque étant donné son statut d'Eternels mais aussi de Héros pour l'humanité.

2-2-2- Les Olympiens Chez DC Comics :

Si Marvel dans sa réécriture du panthéon grecs, a opté parfois pour une réécriture qui vise à entreprendre les divinités au rang des super-héros qu'elle propose dans son univers, DC Comics quant à elle a choisi d'entreprendre un système de classification bien plus détaillé et abordant la réécriture de ce panthéon de façon différente, en effet depuis ses débuts, la maison d'édition a gardé aux divinités leurs statuts divins qui ne se compare pas aux autres êtres vivants quel que soit leurs rangs, leurs puissances ou même leurs origines.

¹³HAMMOUDA Mounir, *LE BALROG DE LA MORIA : LA MYTHOMORPHOSE D'UNE HISTOIRE PRIMORDIALE*, Université Mohamed Khider Biskra, faculté des lettres et des langues, magazine de la faculté des lettres, numéro 22, Biskra 2018, P04.

Les 12 Divinités :

Se pencher sur l'apparition ou la réécriture des 12 divinités primordiales olympiennes relèvera de trop s'étaler sur l'ensemble de ces réécritures ou apparitions, voir tomber dans le vague et perdre en pertinence en ce qui concerne notre analyse, dès lors la présente analyse qui concerne cette partie prendra comme corpus le numéro de DC intitulé : *Injustice : les dieux sont parmi nous*.

Dans ce numéro le lecteur suit l'aventure de l'équipe des super héros de DC, la ligue des justiciers, qui fait face à un drame dès les débuts de l'histoire celle du meurtre de la femme de Superman et l'enfant qu'elle porte en elle par le criminel et l'ennemi juré de Batman le Joker, qui finit par être tué par Superman poussé par le désir de vengeance et la colère, les événements s'enchaînent vite entre les membres de la ligue des justiciers, qui se divise en deux groupes, le premier celui de Superman qui est devenu un dictateur et qui impose son régime suite au séquelle qu'il a subi de la mort de sa bien-aimée, de l'autre un Batman qui s'attache toujours à ses convictions.

Comme c'est une guerre, et que la mythologie grecque dans la fiction DC est considérée comme bien réelle et faisant partie inhérente de l'univers, mais fait allusion en même temps que beaucoup encore la considère comme simple mythe dans cet univers, Arès Dieu de la guerre est après que le régime de Superman a interdit toute guerre entre les populations humaines est appelé au désarmement des nations, s'est interféré entre les deux groupes de super héros, mais aussi entre les dieux de l'Olympe car pour lui les hommes les ont oublié et vénèrent maintenant ces soi-disant super héros telle que Superman, il réagit de cette manière car lui-même le déclare dans ce numéro que c'est de sa nature de déclencher des guerres, qu'il se nourrit d'elles, un premier aspect de cette réécriture mythique est la figure d'Arès utilisée chez DC, qui le conçoit comme un personnage peureux, manipulateur, ne connaît aucune loi sauf celle de la guerre,

et haï par les dieux, mais au contraire de ce qu'est la traditions grecs, le mythique peuples des amazones dans l'univers DC le déteste, le haï, ce qui est opposé à la figure de dieu de la guerre chez les amazoniennes de la mythologies grecs qui selon les récits, le vénérées et lui-même les apprécié, et cela est dû peut-être à leur esprit guerrier qui correspondrait au raisonnement du dieu, cela dit chez DC même si les amazones restés un peuples cachés et effectivement tous des guerrières mais ne cèdent pas à tous, et possèdent un sens de l'honneur et de la justice ce qui ne correspond pas au trait du dieu de la guerre.

- Affrontement : n'ayant plus de solution face à la supériorité de superman, Batman se voit être forcer d'accepter l'offre d'Arés d'impliquer les dieux de l'olympes dans le conflit, en ce qui concerne la réécriture, si au paravent Cronos a détrôné son père et lui-même était détrôné par son fils Zeus, ce qui mena ensuite à la célèbre Titanomachie (la guerre contre les Titans), contre lui, et ensuite mena la gigantomachie (la guerre contre les géant) ne serait-ce pas ici une réécriture de ces deux événements a la différences que celle-ci est contre les super-héros et plus précisément superman qui s'est acclamé gouverneur sur la terre ce qui touche fortement a l'égo divin du dieu des dieux , comme Cronos ou avant lui son père .

D'autres événements révèlent une réécriture mythique bien explicite, on pourrait prendre l'exemple des confrontations des dieux avec leurs opposé humains que beaucoup les rattache à eux ; Hermès qui a été enthousiaste à la rencontre de flash ou comme il l'appelle « *le sprinter* » qui s'avère être de force égale ou encore lors de l'apparition de Poséidon que seul Aquaman a pu lui tenir tête, n'oublions Artémis face à Diana aka *Wonder-Woman*, même Héraclès symbole et emblème du héros durant l'antiquité chez les grecs et les romains a pris place au combat mettant tous les super-héros en difficulté sans exceptions, car beaucoup aujourd'hui comparent les héros grecs aux héros d'aujourd'hui .

On peut apercevoir clairement que DC comics, reprend ici la mythologie grecs de façon plus réaliste, elle lui donne le trait de certitude, la rapproche du réel en remettons en valeurs la place que peut avoir les dieux grecs dans notre société actuel, car si dans ses débuts et chez les grecs ces divinités étaient considérées comme réel et vénérées, ils sont aujourd'hui une fiction qui est utilisée dans plusieurs domaines comme inspiration, ce qui est le cas de notre corpus, et que même certains personnages de ce numéros sont conscients de ce trait, car lors du dialogue entre *le père de tous* qui est un personnage qui appartient au nouveaux dieux de DC et Zeus qui est désigné comme appartenant au anciens dieux, le père de tous a informé le dieux de la foudre que le règne des olympiennes sur les hommes s'est terminé il y'a bien longtemps, et qu'il ne pouvait plus se mêler de leur affaires.

3- LES MYTHES MODERNES :

Si beaucoup connaissent et adonne une grande attentions au différentes mythologies des différents peuples du monde, car ces derniers et depuis leurs débuts en pris une place primordiale dans la vie de ces peuples, ce quia éventuellement permis leurs survies jusqu'à à notre époque, qu'en-t-il alors des nouveaux mythes ? ce qui ont commencé par une fiction, une légende, une traditions locale d'une tribut qui vit à la marge de la société moderne, mais qui a pris de l'ampleur avec le temps pour s'élever au rang de mythe non pas comme croyance mais comme symbole, comme inspiration et comme preuve de l'étendue de l'imaginaire humain ! Marvel et DC ont à leurs tours puisés dans ces mythes, dans ces symboles modernes, et que chacun de ces mythes joue un rôle apuré de lecteurs dit avertis.

3 -1- Le Plus Célèbre des Vampires :

Batman est l'un des personnages les plus emblématiques de l'univers DC, son pseudo désigne en français *l'homme chauve-souris*, désigné aussi par *le chevalier*

noir ou encore *le plus grand détective de la planète*, par son caractère ce personnage a su gagner en popularité au prôt du grand publique.

Après la lecture de quelques numéros de comics et le visionnage de certaines adaptations du personnage dans l'univers cinématographique telle que :
- pour les comics ; *Batman* (2013), *Détective Comics* (2016), *Batman : Dark Metal*(2019), pour les films : *Batman vs Superman : Down of justice* (2016), *Batman : HUSH* (2019) et *Justice League : Drake* (2017). Nous avons constaté un rapprochement entre la conception du personnage de DC et le célèbre mythe de Dracula, le plus connus des vampires , qui est à l'origine l'un des personnages principales de l'œuvre de l'écrivain Irlandais Bram Stoker et qui a été accueilli par le publique comme légende urbaine(car le roman s'inspire de vécu des personnages historique *Vlad Tepeş* et son père *Dracul*(qui signifie *dragon* étant donné qu'ils appartenait à l'ordre du dragon) d'une part et de l'autre la place qu'entreprend la figure du vampire depuis l'antiquité au sein de la population d'Europe de l'Est faisant partie de l'héritage Gréco-Romain.

Si Dracula est décrit comme un personnage au trait satanique, qui a une double identité, ne sort que la nuit, vêtu d'une cape et relié étroitement a la chauve-souris, le compte *ValdTepeş* quant à lui a vécu une enfance difficile, ces parents exécutés devant lui, et était un esclave dans un des royaumes ennemis malgré son rang de noblesse, ce qui peut expliquer sa cruauté envers ses ennemis, et son titre qui le rendit célèbre ;*'Empaleur*, Ces deux personnages peut import leurs origines qu'elle soit fictive ou historique constitue le socle qui caractérise notre chevalier noir, non pas dans ces actions, mais dans la vue extérieur du publique et dans son vécu, car Batman est Bruce Wayne fils de Thomas et Martha Wayne, l'une des familles les plus riches de Gotham et propriétaire de la célèbre *Wayne industrie*, que Batman héritera plus tard , Bruce sera témoin durant son enfance, de l'assassinat de ses parents devant lui alors qu'ils rentrait du cinéma(cinéma qu'on peut relier à l'ascension de Dracula au

rang de mythe grâce à cette art) cela l'impactera à tout jamais et c'est ce qui-là poussé à se dévouer corps et âmes dans la lutte contre le crime dans sa ville, issu d'une famille riche équivalent à la noblesse, ses parents décédés devant lui, motivé par la vengeance, cette acte a permis de tracer le chemin qu'entreprendra le personnage . Cela rend évident une réécriture, voire une inspiration du vécu du compte *Vald* qui lui-même constitue un texte source pour la figure de Dracula de Bram Stoker.

Ne sortant que la nuit guettant les criminels, inspirant la peur, l'intrigue, et suppose le doute chez beaucoup, ayant comme symbole animal la chauve-souris, génie incontesté mais ne pouvant se délaissier des services de son majeurs d'hommes *Alfred Pennyworth* ou de ses différents assistants à travers le temps tous incarnant l'identité de Robine, Dracula aussi dans le texte de référence est désigné comme étant un être certes diabolique mais doté de génie et de ruse, et transformant tous ses victimes en ses serviteurs vampires, en pourrait associé la figure de ses serviteurs à celle des différents robine qui ont assisté Batman dans ses aventures et Alfred à Renfield un malade mentale qui même avant d'être victime du compte l'idole et l'admire fortement et si Dracula vivait dans un château décrit comme vêtu d'un décor gothique et que beaucoup d'adepte à l'imaginaire collectif le désigne comme le château de Bram qui se trouve en Roumanie, Batman quant à lui réside dans le fameux manoir Wayne qui constitue une demeure élégante qui se situe à la marge de la ville de Gotham où notre protagoniste utilise les caves souterraines comme base d'opération pour ses différentes missions et aventures, tous les deux aussi n'opèrent que la nuit, Dracula pour sa vulnérabilité au rayon de soleil, Batman à cause des crimes qui ne se produisent essentiellement que la nuit au sein de Gotham.

Batman vient au final dans cette réécriture redonné un aspect plus noble à la figure du vampire, et quoi de meilleur que d'entreprendre le plus célèbre de ces créatures folkloriques comme inspiration, car le trait de ces êtres était

diagnostiqué comme maladie atteignant le métabolisme humain, donc expliqué par la science, et dans les comics, Batman ne croit qu'à la science, des est-ce vraiment une coïncidence la présence d'un tel personnage dans les récits de DC Comics !

3- 2- Le Justicier Archer :

Dans star city, ville à grande importance au sein de l'univers DC, la corruption domine, les plus hauts placés au sein de la ville profite de la vulnérabilisées des plus faibles n'ayant pas de moyens pour se défendre. Néanmoins cela n'a pas duré longtemps, un archer vêtu de vert fait son apparition pour mettre fin à cette tyrannie imposé par les hauts rangs de la société de star city, il se dénomme Green Arrow, de sa vraie identité qu'il conserve secrètement ; Oliver Queen membre d'une des célèbres familles de star city, propriétaires de Queen Industrie.

Au tout début oliver vit une vie clichée des riches, arrogant, toujours en boîte de nuit, il n'a aucun but dans sa vie à part gaspiller sa fortune, ce qui ne dura pas longtemps, alors qu'il était en plein croisière, il se trouve naufragé dans une île seul voué à lui-même, il se voit alors obligé de survivre et quoi de mieux qu'une flèche et un arc, et qu'il apprenant les bases de ses parents décédés dans un accident de safari durant son jeune âge, plus le temps passe et plus oliver se perfectionne a son art dans l'île qui petit à petit découvre qu'elle est occupée par une bande de terroristes qui cultives de la drogue et vendent des armes au sein de cette île, équipé de son arche et ses flèches il vient à bout d'eux, toute en trouvant un moyen de rentré chez-lui, de retour il délaisse ses mauvaises ses habitudes, pour se donner cœur et âme à la protection de la ville et de ses habitants les plus démunies de la corruption et les gens mal attentionnés.

Après la lecture de numéro tels que *More Fun Comics #73*, *Justice League vol 2 #3*, *The New 52 #48 #49 et #50* et le visionnage de série télévisée tels que

Arrow ou *La Ligue des justiciers* (*Justice League puis Justice League Unlimited*, Paul Dini, Bruce Timm, 2001-2006) ; on peut remarquer la présence d'une réécriture d'un mythe moderne, qui est celle de Robin des bois, ce personnage médiéval a su s'imposer dans l'imaginaire collectif mondiale et non pas qu'au sein d'une seule région ou culture, néanmoins notre héros hors la loi, n'a pas toujours été se brigand au grand cœur qui se dévoue à la cause des plus démunies, aucune source ne prouve l'existence des personnages du récit rebennien dans les annales de l'histoire, seulement des apparitions littéraires qui parle et évoque la véritable nature cruelle et sanguinaire, C'est en 1377 dans l'œuvre de William Langland *Piers Plowman* qu'apparaît pour la première fois le nom de notre héros dans la littérature anglaise. Dans ce texte, Sloth, un des personnages, affirme qu'il connaît des vers consacrés à Robin des Bois : « *I don't know my pater noster perfectly as the priest says it. / I do know rhymes about Robin Hood and Randolph Earl of Chester* »¹⁴, ces vers aideront à composer ultérieurement les balades de notre brigand sous forme de récits courts. « *En 1632, Martin Parker réalisa son œuvre "A True Tale of Robin Hood". Avec cette ballade moderne, il illustre le changement radical que Robin des Bois a subi depuis le Moyen Âge [...] indubitablement, le trait majeur de ce texte est la présentation de Robin comme brigand au grand cœur. Effectivement, pour la première fois, il devient l'homme qui vole les riches pour donner aux pauvres.* »¹⁵, donc la figure de Robin des bois se caractérise de d'une double identité, certes l'une est moderne et utilisée par le grand public, mais l'autre constitue principalement aussi la figure du personnage, comme Robin des bois *Green Arrow* utilise l'arc et la flèche comme arme principale dans son combat face au mal, cela ne va pas dire pour autant qu'il n'est capable de rien sans lui, excellent combattant martial et épéiste, tels est ses capacités, robin des bois aussi dans les balades est décrit comme souvent utilisant l'épée dans ses entraînements avec ses amis hors la loi, mais n'utilisant que son arc dans les situations sérieuses, cela laissera penser que les

¹⁴ CORALINE Baligant, *Création d'un mythe dans la littérature anglaise* https://www.diachronie.be/etudiants/robin_des_bois/baligant.html, consulté le 29 Mars..

¹⁵ Ibid, consulté le 29 Mars.

deux personnages prennent en compte où si au cas il serait démunie de leurs armes de prédilection, il ne serait sans défense.

Si Robin est toujours décrit en compagnie de son fidèle Jean petit cœur, Green Arrow a lui aussi son fidèle compagnon Speedy, qu'il le prend sous son aile pour lui permettre dans prendre le chemin du héros et prendre sa place un jour, deux amis ou assistant bien différents l'un de l'autre s'il serait question de comparaison, mais ce qui nous est important ici est la figure du compagnon fidèle prêt à s'adonner pour la cause qu'il défend ou que son mentor défend .

Un archer vêtu de vert qui se balance entre le bien et le mal, et toujours en conflit avec les autorités de sa ville, accompagné de fidèles acolytes qui a ses yeux représente une famille, et si se balancer entre bien et mal projette l'aspect de réel ? son dévouement total au service des plus démunies sans intérêt, reste un idéale que peu peuvent y'accéder vraiment. Telle est la réécriture du mythique Robin des bois élaborer par une collectivité à travers les siècles en la figure du héros bien aimé Green Arrow.

Chapitre 02 :
Mythe et Confrontation

1- LA TRANSFORMATION DES MYTHES :

1-1 De la Mytho-Phorie à l'Intermythualité :

La réécriture se définit comme : «*la reprise d'une œuvre antérieure, quelle qu'elle soit, par un texte qui l'imite, la transforme, s'y réfère, explicitement ou implicitement*¹ » cette définition s'applique même sur les mythes et leurs réécritures, en effet certains des mythes qui ont perduré à travers le temps ont subi des transformations ou plutôt des mutations de façon intentionnelle ou non, par leurs passages de bouche à oreille, ils se sont enrichis au fil des âges pour atteindre leur forme finale qui nous parvient, Jean-Jacques Wunenburger à appeler ce processus de transformation du mythe « *mytho-phorie* » il déclare sur ce dernier :

*Il serait par nature « mytho-phorique », c'est-à-dire condamné, comme l'image dans la métaphore, au déplacement, au transport. À ce point, on peut même se demander si le discours des sciences humaines sur le mythe, la mytho-graphie comme la mytho-logie, ne contribue pas, à son tour, par un effet imprévu à féconder le mythe, voire à faire naître de nouveaux mythes ?*²

Le mythe à travers le temps et de civilisation à civilisation, s'arrache de sa nature première pour acquérir un nouvel aspect dans le but de : s'enrichir, se régénérer, d'influencer plus ...etc.

Dès lors si tout mythe se transforme d'une façon ou d'une autre par l'influence d'une seule ou plusieurs disciplines ou autre élément, dans le but de se revitaliser, cela conduirait éventuellement à la naissance de nouveaux mythes, voir

¹BORDAS, Éric, in, ARON, Paul, SAINT-JACQUES, Denis, VIALA, Alain, *Le dictionnaire du littéraire*, PUF, Paris, 2008, pp. 519-520.

²WUNENBURGER Jean-Jacques, *Mytho-phorie : Formes et Transformations du mythe, RELIGIOLOGIQUES*, no 10, automne 1994, pp. 49-70, p 03

à une *mythification* d'autre emblème considéré avant cela comme « *normaux* », c'est ce qu'explique très bien *Jean-Jacques Wunenburger* :

*Les narrateurs du mythe, loin d'être des porte-parole conformistes et stériles, en assurent un renouvellement continu. Raconter des mythes c'est introduire de la différence, et donc, mythiser, c'est-à-dire participer au renouvellement, à la recréation du mythe. Le mythe est fondamentalement, dans sa reprise même poïétique, générateur de nouveauté et de variété.*³

Et c'est ce que on aperçoit dans la conception des comics, c'est à dire la métamorphose de plusieurs mythes antiques ou plus au moins récent, et l'émergence grâce à ces mythes transformés, de nouveaux mythes qui cohérent avec la trame de l'histoire, bien sûr à ne pas confondre avec des emblèmes présents dans notre corpus qui se mythifie par l'impact des lecteurs et de la société et non des éléments de réécriture mythique présents dans le corpus (on abordera ceci ultérieurement dans notre travail).

On a alors dans notre corpus une matérialisation très claire de cette pratique qu'est la mytho-phorie, différents mythes qui sont en constante transformation sans arrêt, certains, comme on a vu précédemment, se calque directement à la trame narrative avec de légères transformations qui n'affecte pas la narration ou la symbolique d'autre éléments narrative présent dans le comics, d'autres respectes plus le concept de mytho-phorie, en n'y aperçoit alors une réécriture qui mythifie, revitalise et régénère le mythe sous une nouvelle forme .

Dans une autre perspective il est à noter que cette réécriture et transformations des mythes, conduirait d'une autre part éventuellement et au fil du temps à un croisement entre différents mythes et mythologies, cela peut très

³Ibid, p 11

bien se produire de façon non-intentionnée comme il peut très bien se produire de façon délibérée.

Hammouda appelle cette pratique *Intermythualité* il la définit comme suite :

Nous pouvons définir cette dernière comme étant la réapparition, dans un mythe ou autour de lui, d'un ensemble de fragments appartenant à un autre mythe, le précédant ou l'égalant chronologiquement. Autrement dit, elle est la ressemblance, l'échange et la correspondance fragmentaire qui s'opèrent entre plusieurs mythes.⁴

Elle est alors l'ajout de plusieurs fragments mythique secondaire à un mythe principal qu'on qualifierait de *mythe primaire*, ces fragments sont appelés par Claude Lévi-Strauss « *Mythèmes* » (déjà abordé antérieurement). Si un auteur a recourt à un mythe dans la réalisation de ses personnages ou de sa trame narrative cela ne l'empêcherait pas de recourir à un deuxième, troisième voir un quatrième mythe, il est alors logique que ces mythes s'entremêlent et se croisent au sein d'une même entité, d'un même espace, nous suggérons d'élargir plus la notion d'Intermythualité émise par Hammouda dans son article, il est alors plus approprié d'ajouter que cette notion ne va pas et ne peut pas s'arrêter sur la présence de différent fragments mythiques distinct dans un seul mythe, mais l'ajout que vient apporter ce croisement à la symbolique des mythes et leurs palace dans la société, que ce soit pour le mythe primaire ou les mythes secondaires, le résultats et les conséquences de ce croisement ; on pourrait parler de la naissance de nouveaux fragments mythique qui ne saurait pas mythe en tant que tel (comme il peuvent très bien l'être), mais plutôt des fragments disposées à s'ajouter eux aussi à d'autres fragments, mythes...etc.

⁴ HAMMOUDA Mounir, *Le Balrog de LA MORLA : LA MYTHOMORPHOSE D'UNE HISTOIRE PRIMORDIALE*, Université de Biskra 2018, P 04

On pourrait s'appropriés la déclaration de sur le domaine de la mytho-phorie pour exprimer notre ajout à l'intermythualité, en vue du rapport étroit des deux disciplines :

La poïétique mythique, c'est-à-dire sa générativité indéfinie, qui le rend inséparable de la création collective, de la culture vivante, de la religion dynamique, ne résiderait-elle pas dans sa capacité à différer de soi, à introduire de la différence ?⁵

La notion d'intermythualité représenterait alors le dialogue qui se déroule entre ses mythes, comme si chaque mythe tenterait de s'imposer à l'encontre d'un autre, puis un autre, se dialogue deviendrait alors un combat qui amènerait à une destruction de ces mythes, une destruction qui est suivi d'une reconstruction, d'une renaissance de nouveaux mythes, Franz Boas déclare à ce sujet : « *On dirait que les univers mythologiques sont destinés à être pulvérisés à peine formés, pour que de nouveaux univers naissent de leurs débris.*⁶ »

L'intermythualité est très présente dans les comics, car ces dernières empreintes de toute mythologies ou mythes qui sont potable à une fiction, comme on a précisé, il est donc inévitable le croisement de différents mythes et mythologies dans un même contexte.

1-2- la mytho-phorie en action :

1-2-1- Le Héros entre antiquité et aujourd'hui :

On appelle héros, dans la mythologie grecque et romaine, tout personnages qui a exercé sur les hommes et sur les événements une telle influence, qui a fait la guerre avec tant de bravoure, ou

⁵WUNENBURGER Jean-Jacques, Mytho-phorie : Formes et Transformations du mythe, RELIGIOLOGIQUES, no 10, automne 1994, pp. 49-70, P 03

⁶BOAS Franz, introduction à : James Teit, "Traditions of the Thompson River Indians of British Columbia," *Memoirs of the American Folklore Society*, VI (1898), p. 18

*accompli des exploits avec tant de témérité, qu'il s'est élevé au-dessus de ses semblables, les mortels, et qu'il a pu prétendre approcher les dieux, méritant ainsi, après sa mort, une vénération et un culte particulier.*⁷

en effet dans la Grèce antique ont qualifié tout personnage aux exploits et aux accomplissement extraordinaire d'héros, si on se base sur notre corpus pour relativiser entre mytho-phorie et le concept d'héros on parlera des lors de Captain America, le personnage Marvel qui reflète de façon idéale la figure du héros et ses vertus, selon les notions abordés en haut(mytho-phorie) Captain America serait le mythe d'Héraclès, qui s'aurait transformé, muté en notre héros de chez Marvel Comics, Héraclès est le plus célèbre des héros grecque :

*[...] Symbole de la force et de l'énergie, et même de l'héroïsme, Héraclès fut vénéré autant comme un héros que comme un dieu. Grand buveur, gros mangeur, bon vivant, il représente aux yeux des grecs le justicier qui combat le méchant et le parjure, punit l'impie, et il reste le modèle du courage devant les périls mortels qui assaillent l'homme.*⁸

Captain America partage beaucoup de trait avec le demi-dieu grecs, brave, courageux, n'ayant pas peur de la mort au périple de sa vie, ayant le plus grand sens de la justice au sein de l'univers Marvel, de base il n'est qu'un homme normal, ayant subi des essayes de sérum de super soldat, il devient Captain America. Si Héraclès est célèbre par ses douze travaux, C. America est lui aussi reconnu par des actes qu'on qualifierait de travaux, en effet si Héraclès a vaincu l'hydre de Lerne au multiple têtes dont une immortel, Captain quand à lui combat l' Hydra une organisation aux intentions malveillantes qui a comme symbole, un crane relié à plusieurs queues qui ressemblent à celle des serpent, et qui ont comme devise :

⁷GUIRAND Félix, SCHMEDIT Joël, *Mythe et mythologie histoire et dictionnaire*, Larousse, France, Septembre 1999, p 715.

⁸IbidP.712

« *couper une tête, deux repousseront* » tous cela s'ajoute pour créer un mythe transformé celui de l'hydre devenu Hydra par le biais des différents indices présents (nom se ressemblant, symbole et devise de l'organisation...), son combat contre son éternel Némésis *crane rouge* sur une fusée qui explosent pendant la seconde guerre mondiale qui le rend célèbre par son sacrifice et son apparition après 70 ans, ce qui lui a donné le titre de : la légende vivante, sa trahison involontaire ses amis, pays voir le monde, dans les événements de *Secret War*, puis sa quête de rédemption qu'il obtiendra, son combat au nom de la justice, de l'héroïsme, de la liberté et de la recherche éternelle de l'idéale qui se conclura par sa mort contre un Ironman capitaliste, cherchant une meilleure réalité en dépit de la liberté individuelle dans les événements de *Civil War*, de ses actes Captain America atteint le statut de mythe, n'étant au début qu'une version transformée du mythe d'Héraclès, car si le dernier est le héros incontesté de l'antiquité par ses actes et ses vertus, Captain America est celui des temps modernes, non pas comme remplaçant du premier mythe mais une continuation, un prolongement de celui-ci.

1-2-2- Sorcières et compagnie :

Depuis l'antiquité la sorcellerie occupe une place importante dans le domaine culturel et religieux, même au sein des récits au tour de divinités grecques, les plus célèbres d'entre eux sont sûrement ceux qui traitent de Circé :

Demi-déesse fille d'Hélios, le dieu du soleil, elle se présente sous les traits d'une sorcière. On lui attribue l'habitude de transformer les hommes qu'elle aimait en animaux ; elle transforma par exemple Picus, le fils de Saturne en pivoine. Elle ne put agir sur le jeune dieu marin Glaucos, qui s'était procuré un filtre d'amour, mais furieuse elle transforma sa bien-aimé

Scylla en un monstre abominable qui causait la perte des marins.⁹

Ce personnage comme l'indique le passage, à des tendances perverses allant à la séduction jusqu'à transformer ses victimes en animaux, sans parler des différents filtres et potions qu'elle prépare constamment, elle est toujours qualifiée d'agressive et méchante, d'ailleurs elle est aussi connue pour sa relation avec Ulysse le héros de l'Odyssée. Néanmoins si Circé est qualifiée de sorcières méchantes elle reste quand même de descendance divine et côtoie constamment les dieux de l'Olympe dans les récits qui traitent de la mythologie grecque, mais cette figure va changer à travers le temps, en effet durant le moyen-âge la figure de la sorcière et de la sorcellerie en générale s'associe au diable, et toute acte de sorcellerie et sévèrement punis par l'église, on y voit en la sorcières un être diabolique au service du diable qui n'apporte avec lui que la misère et les maladies

[...] la figure de la sorcière telle qu'on la rencontre dans les légendes, les contes et les mythes, aux atrocités de chausses aux sorcières au moyen-âge et de la renaissance en Europe [...] et bien souvent également pour sa nudité lors des rituelles célébrées sur des montagnes isolées sous la présidence du diable qui prend, pour cette occasion, la forme d'un bouc. Cette image de la sorcière élaborée et transmises par la tradition européenne n'est qu'un cas particulier de la peur quasi universelle des hommes devant le sexe féminin.¹⁰

Le trait de lycanthropie ou la transformation en différent animaux et par contre lui toujours présents, d'ailleurs dans certaines régions d'Europe en associés les lycanthropes (loup-garou) aux sorcières et que là où se trouve un, se trouve aussi une sorcière, en constate déjà la métamorphose qu'a subi le mythe de Circé

⁹CAZENAVE Michel, *Encyclopédie des symboles*, le livre de poche, Italic, Juin 2009. P 146

¹⁰Ibid p. 645.

durant le moyen-âge en Europe, la figure de la sorcière s'est éloignée de sa descendance divine pour être caractérisée de démoniaque dû sûrement aux actes pervers de ces derniers dans un premier lieu, et leur relation avec la tradition païennes en deuxième.

Cette transformation de la figure mythique de la sorcière ne s'arrête pas là, elle continue, mais cette fois si dans un contexte beaucoup plus souple, en évoque notamment ici Raven et Beast Boy (changeling), deux personnage far de DC Comics et héritier de la figure mythique de la sorcière.

Raven est la fille d'une femme humaine, Arella, et d'un démon inter-dimensionnel nommé, Trigon, sorcière au pouvoirs immense depuis sa tendre enfance elle est élevée et entraînée par la déesse Azar dans la dimension d'Azarath, elle porte une capuche à la forme du bec d'un corbeau et peut prendre la forme de ce dernier, qui rappelons-le est animal étroitement lié aux sorcières, Raven à tendance a ne pas être sociale pour ne pas avoir des sentiments, qui plus ils sont fort plus elle ne peut contrôler ses capacité magique hériter de son paternel démoniaque, elle est a une relation particulière avec Beast boy qui est un personnage à la capacité de se transformer en n'importe quelle animal qu'il souhaite toute en gardent son esprit humain si Raven ne peut ou plutôt ne veux pas changer les gens en animaux comme Circé elle est tout de même en relation avec un homme qui peut se changer en plusieurs animaux, et si Circé est de descendance divine, Raven était entraînée et vivait au côté d'une déesse malgré s'est origine démonique.

Et c'est là qu'on s'aperçoit de la présence d'une mytho-phorie, car si la structure a certes changé à travers le temps, et de façon très radicale ; de descendance divine jusqu'à lier la figure de sorcière au diable, le noyau principal reste le même en engendrant tout de même une nouvelle conception mytho-phorique, qui s'élève au rang de mythe.

2- MYTHIFICATION ET DIALOGUES DES MYTHES :

2-1- Qu'est Que La Mythification ?

Malgré les divers domaines où le mythe s'est installé comme notion indispensable dans leur structure de base et sa contribution dans le succès ou le perdurabilité de ces domaines dans le temps, beaucoup dénigrent sa place aujourd'hui au sein de la société, Paul Ricoeur déclare sur ce sujet : « *Pour nous modernes, le mythe est seulement mythe parce que nous ne pouvons plus relier ce temps à celui de l'histoire [...], ni non plus rattacher les lieux du mythe à l'espace de notre géographie ; c'est pourquoi le mythe ne peut plus être une explication* »¹¹. Il est vrai que cette déclaration apporte une part de la vérité sur comment est perçu le mythe dans le monde moderne, mais cette vérité dépend selon le contexte abordé aussi, car :

*Le mythe, par son équivocité même, traduit mieux la richesse de son objet ; alors que le discours direct ne peut être compris que d'une seule façon, l'approche allégorique permet une pluralité d'interprétations rationnelles, et donne par conséquent une idée plus exacte de l'inépuisable fécondité de la vérité*¹²

Il est alors essentiel la présence de mythes car par leurs richesses ils ouvrent les portes vers la découverte d'innombrables vérités, de cela en aboutit à la nécessité de la présence de mythes propres à chaque communauté, qui constituerait le socle de son identité, de son appartenance sur divers niveaux (ethniques, religieuses, géographiques...etc.) il est alors essentiel de faire le point entre les mythes qui précèdent historiquement parlant cette société et qui constituent un héritage historique indissociable de son identité, et les mythes

¹¹ RICOEUR, Paul, cité par MARRET, Sophie, RENAUD-GROBRAS, Pascale, *Lectures et écriture du mythe*, Édition Pur, Paris, 2006, p. 271.

¹² VAN RIET, Georges, « mythe et vérité », *Revue Philosophique de Louvain*, troisième série, tome 58, n°57, 1960. pp. 15-87.

propres à elle qui régissent leur façon de pensée et d'agir entre les membres de cette même société ou communauté.

Certes les mythes et mythologies antiques ne constituent plus une croyance religieuse où la société doit adhère à ses principes, mais ces dernières malgré leur présence et leur perdurance à travers le temps, ne convient plus au mode de pensée et réflexion moderne, on traite ici des mythes qui constituent l'identité au quelle la société adhère et applique ses modes de réflexion entre eux sous la nomination de comportements, il est vrai qu'on qualifie ces mythes et mythologies antiques de non adaptés au mode de vies moderne, mais il reste à noter néanmoins que ces derniers s'inscrivent toujours dans la mémoire collective de n'importe quelle communauté, et représente un héritage historique du passer indispensable à la conception de leurs identités et de leur mémoire collective, et qui n'affecte en rien d'ailleurs leur statut de Mythe en tant que tel.

Ce besoin crucial de mythes, à permis à l'apparition d'un phénomène que beaucoup négligent au sein du domaines des littératures dans son ensemble générale, qui est celui de *la mythification*, sauf Roland Barthes qui a brièvement survoler le sens du terme, en émettons de façon délibérée ou non les principes primordiaux de ce phénomène dans son ouvrages *Mythologies*, il déclare alors :

Tout peut donc être mythe ? Oui, je le crois, car l'univers est infiniment suggestif. Chaque objet du monde peut passer d'une existence fermée, muette, à un état oral, ouvert à l'appropriation de la société, car aucune loi, naturelle ou non, n'interdit de parler des choses.¹³

Si tout de même il parle de façon subjective en utilisant le « je », il compense en alignant de façon logique le mécanisme essentiels de la mythification qui est celui de : *aucune loi, naturelle ou non, n'interdisent de parler des choses*. De ce fait le monde

¹³BARTHES, Roland, *Mythologies*, Éditions Seuil 1957, paris, P 181-182.

à remarquer une mythification de beaucoup d'emblèmes jusqu'à maintenant considérer plus au moins normaux, mais le besoin de ce monde aux mythes a obligé au recours à ce phénomène, en se basant sur un constat bien précis on peut déduire plus spécifiquement les critères qui élèvent tels ou tels emblèmes au rang de mythe.

Si on se réfère aux premières apparitions de récits mythiques, on aperçoit que tous traitent des phénomènes qui apparaissent aux premiers hommes de l'époque comme surnaturel qui sort de l'ordinaire (foudre, tonnerre, tornades...etc.), il faudrait donc les expliquer, ce qui engendrer les mythologies et leurs cosmogonies à travers les différentes civilisations, on peut prendre comme point de départ dès lors le fait que le mythe est un récit qui traite du surnaturel qui sort du quotidien ordinaire de l'homme, de cette base on pourra juger tout emblème qui s'arrache de son cadre naturel premier pour devenir emblématique et qui renvoie à un certain niveau de surnaturel comme Mythe.

Barthes au début de son ouvrage donne plusieurs exemples, de figures qui paraissent de premières vu normaux mais qui s'élèvent au rang de mythe si on regarde de plus près, l'un des exemples qui reflète le plus ce concept et sans doute celui des martiens, il explique que l'engouement qui s'est produit sur le sujet de la vie sur Mars et les soucoupes volantes est tel qu'il est même devenu questions de politique et d'économie mondiale, en vue de la situation internationale à l'époque entre les USA et L'URSS, et que Mars s'est élevé au rang de mythe étant la figure de la cité parfaite en vue de son présumé développement technologique et son rôle de juge sur la terre estimée incompétente dans ses actes.

2-2- Dialogue entre mythes :

2-2-1- Arachnides :

L'araignée est une créature qui sollicite depuis la nuit des temps la curiosité des hommes et leurs fascinations, beaucoup la vénèrent d'autre se méfient d'elle,

les chrétiens l'assignent au diable, les musulman symbole de paix. Bref toute un culte est réservé à ces créatures, Marvel on s'est inspiré aussi.

Spider-Man est un personnage emblématique chez Marvel, il connaît depuis ses début une popularité en constante croissance, beaucoup s'y identifie car au contraire des autres personnages, il est le plus proche de la réalité, réellement vécue avec tous ses obstacles et problèmes.

Lui aussi représente un choc ou plutôt une rencontre entre deux mythes, qui géographiquement parlant sont éloignés l'un de l'autre, mais pourtant très ressemblant l'un à l'autre.

Arachné est un mythe de la mythologie grecque, il relate l'histoire d'une jeune fille du nom d'Arachné qui à défier Athéna, et qui l'a vaincu, la déesse folle de rage transforme la jeune fille en araignée ; « *Elle en vint même à se vanter de l'emporter sur Athéna, fileuse accréditée de l'Olympe. La déesse releva le défi [...], remplie de terreur et mortifié, se pendit à l'aide d'une corde. Athéna la métamorphosa alors en araignée.* ¹⁴ », en retiendra de ce mythe le fait qu'un être humain normal s'est transformé en araignée, l'acte de transformation est la réécriture qui relie entre ce mythe et la figure du personnage, qui certes ne se transforme pas physiquement en araignée comme dans le mythe, mais acquis tous les pouvoirs et faiblesses de l'arachnide.

Anansi est un héros appartenant à la mythologie Ashanti. Il est souvent représenté sous la forme d'une araignée géante ou une araignée avec des parties humaines, Anansi est réputé pour sa malice et son ingéniosité.

Un python géant terrorisait le peuple Ashanti, qui a prié Nyame d'intervenir. Nyame était agacé par Kwaku Anansi, l'homme araignée, qui se vantait sans cesse de son soi-disant esprit d'à propos et de son intelligence. Pour s'en débarrasser il

¹⁴GUIRAND Félix, SCHMEDIT Joël, *op. cit.* P. 616.

lui confia la tâche de vaincre le python. Anansi dupa le python en lui offrant à manger un repas très lourd à digérer et à boire du vin fort. Quand le serpent tomba inconscient, Anansi convoqua les villageois pour qu'ils se débarrassent définitivement de la monstrueuse créature. Nyame fut satisfait du travail de Kwaku et le félicita.¹⁵

En aperçoit que Spider-Man prend de ce deuxième mythe le caractère et la façon de faire face à ses ennemis et problèmes, en effet Spider-Man agit de façon similaire que Anansi, mais ce caractère et cette façon d'agir n'est propre qu'à Spider-Man et non à Peter Parker ; l'identité secrète du super héros est Peter Parker.

D'arachné la transformation, et d'Anansi le caractère et la façon d'agir, c'est ce qui rend Spider-Man un personnage aussi riche au niveau de l'héritage culturelle qu'il porte. La fusion de ces deux mythes pourtant éloignés l'un de l'autre culturellement parlant, renvoi à l'universalité de tous les mythes, et à leurs mécanismes premiers, un mécanisme que les personnages des comics en hérités.

2-2-2-Roi et Royauté :

La royauté est un concept qui existe depuis l'apparition de l'homme sur terre, essentiel au développement et la perduration de toute civilisation, ce rôle est occupé par une classe prédéterminée et élu de la société, on le retrouve dans toutes les mythologies, et plusieurs mythes le traitent comme thème principale. En vue du large champ qu'il occupe, et les différentes époques et civilisations qui sont touchées par le terme et selon la notion d'intermythualité, engendrera éventuellement rencontre, confrontation et pourquoi pas dialogue et débats, entre

¹⁵<https://mythologica.fr/afrique/anansi.htm>, consulté le 09 Aout 2020

deux ou plusieurs mythes, mythologies qui traitent de la royauté ! c'est ce qui passé chez DC Comics.

Aquaman, personnage principale chez DC Comics, Roi de la cité sous-marine perdu d'Atlantide et souverains sur les mères et les océans, capable d'interagir et contrôler toute vie sous-marine, son vrai nom est Arthur Curry il possède un trident légendaire qui dans le comics dicte que seul l' élu peut le manier, Créé par Paul Norris et Mort Weisinger, il apparaît pour la première fois en 1941 dans More Fun Comics #73.

Comme l'indique l'intemrythualité terme proposé par Hammouda Mounir, c'est la présence d'un ou plusieurs fragments de mythes différents autour d'un mythe ou d'une réécriture mythique bien déterminée, ou encore l'agencement de plusieurs mythes pour engendrer un nouveau, dans notre corpus il est évident la présence de la réécriture du mythe grecque de Poséidon Dieu des mères et de océans :

Dieu des tremblements de terre et dieu de l'élément liquide, dont la représentation la plus impressionnante est la mer de son immensité et sa puissance sauvage, Poséidon réside au fond des eaux parfois il sort de son palais sur un char attelé de chevaux aux couleurs d'algues et d'écumes, pour diriger les mouvements des flots, apaiser ou susciter les tempêtes, en frappant la mer de son trident ou en hurlant des ordres de son énormes et profonde voix. ¹⁶

Poséidon est une divinité principale chez les grecques, et l'un des trois dieux primordiaux de l'olympé, le fait qu'Aquaman est souverain sur les différentes mers et océans et roi sur Atlantide, en plus de ses pouvoirs sur les êtres marins et les fluides, et l'utilisation d'un trident comme arme de prédilection, renvoie à une

¹⁶GUIRAND Félix, SCHMEDIT Joël, *Op, cit* .P. 814

réécriture du mythe des plus traditionnelle, mais ce qui permet de qualifier la figure mythique du personnage comme figure d'intermythualité est la présence d'un deuxième mythe, qu'on peut qualifier de légende récente où plutôt de moyenâgeuse, une figure qui traite aussi de la royauté, le mythe du roi Arthur :

le roi Arthur a été rapidement pris dans un mouvement de mythologisations qui, à travers l'œuvre de Geoffroi de Monmouth (Historia Regum Britanniae, début du XII^e siècle), a abouti à ce qu'on appelle la matière de Bretagne et au cycle du Graal – Élevé à part de la cour et des hommes mais placé sous la protection de Merlin qui avait déjà présidé à sa conception, Arthur accède à la royauté dans un scénario évident d'initiation et de reconnaissance de la souveraineté, en arrachant à un roc l'épée Excalibur forgée en Avallon (le pays des pommes autrement dit l'au-delà.)¹⁷

Il est maintenant plus claire la présence de deux mythes qui entre en contact par le biais de la figure d'Aquaman, ce dernier porte aussi le nom d'Arthur il est de sang impur, comme le roi Arthur, et accède au trône après l'obtention de son trident qualifié de divin comme l'épée Excalibur, et unifie les royaumes sous-marins jusqu'à maintenant en guerre. Il est difficile voire impossible de donner un avantage clair à l'un des mythes sur l'autre car les deux participent de façon équitable à la conception du personnage, il serait inapproprié aussi de les qualifier de deux mythes en confrontation, mais serait plutôt plus convenable de les qualifier de mythes collaborateurs, Qui par leur union et collaboration ont pu engendrer une figure qui s'approche du mythe qui est celle d'Aquaman, maintenant devenu roi arthurien souverain des mers.

2-2-3- Entre Grèce et Égypte :

¹⁷CAZENAVE Michel, *op. cit.* P, 52

Avoir traiter que récemment l'intermythualité ne signifie pas que les fondements de cette dernière ne sont apparus que dernièrement, car en ne compte plus le nombre de fois la présence signifiante de traces de tels ou tels mythes et mythologies dans d'autres mythologies pourtant géographiquement parlant éloignées ; l'exemple qui concrétise cette idée de la façon la plus convenable est sûrement la relation qu'entreprend la mythologie grecque avec la mythologie égyptienne, nombreux sont les récits, mythologiques ou non, qui relatent la croisée des deux civilisations, et éventuellement de leurs croyances dû peut-être aux échanges commerciaux de l'époque ou même les guerres territoriales très fréquentes à l'époque.

Les divinités de l'Olympe ont même dû avoir recours à la vallée du Nil comme refuge durant le célèbre et terrible combat de Zeus et du monstre Typhon : « [...] Il surpassait en hauteur les plus hautes montagnes. A la vue de Typhoens, les dieux prirent peur et s'enfuirent jusqu'en Égypte. Seul Zeus tint tête au monstre [...] »¹⁸

Les comics n'ont pas échappé à la règle, le plus célèbre cas et sûrement des deux personnages de DC Comics SHAZAM et Black Adam, le premier héros, le deuxième anti-héros. Le premier a été créé par Bill Parker et CC Beck et est apparu pour la première fois dans *Whiz Comics* #2 en 1940. Le deuxième a été créé en 1945 par Otto Binder et encore une fois CC Beck dans *Whiz comics*.

Shazam est Billy Batson jeune adolescent orphelin, il acquiert ses pouvoirs du magicien antique qui porte le même nom, Shazam, après que ce dernier s'est vu devenir faible et vieux il juge par Billy et lui donne ses pouvoirs, afin de faire face aux forces du mal qui vont ravager très prochainement le monde.

Billy peut se transformer en Shazam en prononçant ce dernier mot, il est changé en adulte aux pouvoirs divins, en effet il a comme pouvoirs : la sagesse de Salomon, la force d'Hercule, l'endurance d'Atlas, la foudre de Zeus, le courage

¹⁸GUIRAND Félix, SCHMEDIT Joël, *op.cit.* P. 125

d'**A**chille et la vitesse de **M**ercure, le mot SHAZAM constitue la première de chacun des personnages d'où Shazam tient ses pouvoirs.

Avant d'entamer la relation intermythuelle qu'a Shazam avec Black Adam, il est à préciser que le personnage en lui-même est un mélange et un aliénation de différents mythes et mythologies, car si la mythologie grecque reste la plus dominante avec la présence de 3 figures sur 5 dans la composition du personnage, il ne faut pas pour cela dénigrer la présence de deux autres, Hercule représente la figure l'Héraclès chez les romains avec quelque modification et Salomon qui est une figure historique et prophétique chez les juifs, connu pour sa sagesse et la paix durant son règne. Comme cité précédemment la présence de ces différents mythes viennent enrichir la figure du personnage et de ces mythes en même temps.

Black Adam de son vrai nom Adam Thot, est le rival et ennemi numéro 1 de Shazam, car il était l'ancien héros du mage, mais après avoir été corrompu par son pouvoir et son orgueil il s'est vu banni et enfermer par le mage durant des siècles, il s'est libéré lorsque Billy a reçu ses pouvoirs et que le mage est disparu du monde, il rechercha alors sa vengeance chez le nouveau héros. Adam Thot prend lui aussi la forme de Black Adam en prononçant le mot « *SHAZAM* », il acquiert alors des pouvoirs semblables mais qui diffère dans quelques détails à ceux de Shazam, sauf que pour notre anti-héros SHAZAM représente la première lettre de chacun des figures égyptiennes suivantes : l'endurance de **S**hou, la rapidité d'**H**éru, la force d'**A**mon, la sagesse de **Z**éhuti, le pouvoir d'**A**ton, le courage de **M**éhen.

Les deux personnages sont en perpétuelle conflit chacun d'eux défend les principes qu'il voit juste, car certes au début Black Adam agissait par haine et désir de vengeance et était qualifié de vilain et méchant, mais s'est vu devenir plus doux, et acquiert un caractère beaucoup plus mieux que sa version précédente, il reste néanmoins quelque relique du passé en lui.

La rivalité qu'existe entre les deux personnages est clairement d'ordre idéologique, lors de la lecture de leurs aventures chaque lecteur se pose de façon délibérée ou non la question de qui de deux va gagner cette fois ? quelle mythologie importera sur l'autre ? l'auteur équilibre bien sur les résultats à chaque fois, ou plutôt il n'a pas de choix que d'équilibrer entre les deux, car il n'y a pas de mythologies supérieures à l'autre, ni l'une beaucoup plus bénéfique pour l'humanité que l'autre, la preuve est que originalement Black Adam était censé d'être et rester un personnage antagoniste, mais l'auteur n'a pu le contrôler car tout mythe est universel et n'appartient à personne sauf à la mémoire collective qui au final met sur pied d'égalité chaque mythes présent au sein des deux personnages, Danièle Chauvin affirme cette idée : « *Il n'y a pas plus bonnes et mauvaises versions d'un même mythe qu'il n'y a de bonnes et de mauvaises variantes d'une même version de mythe ; toutes s'équivalent et doivent être mises sur le même pied.*¹⁹»

Black Adam et Shazam par leur éternelle rivalité, révèle la vraie nature de chacun et l'idéalise, si Shazam est le bien, Black Adam sera le mal nécessaire et vice versa, seul ses deux personnages aux origines mythiques différentes ont pu atteindre l'équilibre universelle que chacun cherche.

3- LA NAISSANCE DE NOUVEAUX MYTHES :

3-1- Comics Et Mythe moderne :

Les comics ne sortent pas de la règle, comme s'est évoqué dans les premières lignes les comics ont connu un succès irréprochable auprès de toute les classes de la société, il serait donc inévitable l'ascension des emblèmes les plus marquantes au rang de mythe mais chacun représente un aspect bien défini !

3-1-1- Chez Marvel Comics :

¹⁹ CHAUVIN, Danièle, SIGANOS, André, WALTER, Philippe, *Questions de mythocritique*, Édition IMAGO, Paris, 2005, P. 284.

Dans ce processus de mythification Marvel excelle DC, non pas par choix intentionné mais plutôt par les décors, les univers, les situations qu'elle propose.

Ironman :

Si on pose à vous ou à n'importe quelle autre personne, peut-être son niveau intellectuel ou son statut social, la question de qu'est qui y'a marqué le plus l'humanité durant le siècle passé ? la plupart répandrait instinctivement « la technologie » ! Ce phénomène constitue la base de tous problème moderne, mais aussi est un facteur primordial à toute solutions à ces problèmes ; la mondialisation, le développement social qui entraîne avec lui, un développement dans les différentes disciplines, la démocratisation des différents savoirs qui auparavant était plus au moins difficiles d'accès et restreint à une classe bien détermine, tous ces facteurs indique de façon claire la place qu'entreprends les sciences technologiques dans le monde moderne.

Marvel n'échappe aux normes, beaucoup de ses personnages ont pour principale atout la technologie, le plus emblématique est sans doute Ironman ; homme vêtu d'une armure de haute technologie unique en son genre, cet homme est Tony Stark génie incontesté au sein de l'univers Marvel, si ce dernier était méconnu du grand public lecteur, il a pourtant connu un incroyable succès avec le film éponyme du personnage diffusé en 2008 au niveau mondial. Tony Stark est décrit dans ses débuts comme héritier riche, à l'attitude vaniteuses et fabrique d'armes de premières classes, après un incident d'enlèvement où il a frôlé la mort et était témoins des conséquences des guerres, il décide d'arrêter la production d'armement et se dirige vers les technologies à but futuriste, et prend l'identité d'Ironman se dévouant au bien et à la justice dans le but de rechercher le pardon de ses actes du passer.

Ironman se lève au rang de mythe, par l'aspect technologique qu'il représente, on ne peut nier à l'implication de cette dernière dans notre vie

quotidienne, Einstein dit à son sujet : « *Il est hélas devenu évident aujourd'hui que notre technologie a dépassé notre humanité.* »²⁰

Spider-Man :

Beaucoup le considèrent l'homologue de Superman chez Marvel, non pas pour les pouvoirs mais plutôt pour leur mentalité et la similitude des codes que tous deux suivent, loin aussi de son héritage mythique, il, entreprend une place spéciale chez le public lecteur.

Si la plupart des personnages principaux des deux maisons sont des adultes responsables et assument leurs rôles tant que héros, anti-héros ou vilain, Spider-Man de son vrai nom Peter Parker, n'est qu'un adolescent orphelin qui a acquis par accident lors d'un voyage scolaire ses pouvoirs, il a donc choisi de les utiliser après la mort de son oncle sous les mains d'un criminel. Il mène une double vie entre élève normal au lycée et super héros en cas de besoin.

C'est cette double identité qui s'accroît plus chez Spider-Man que des autres super héros qui le rendent une icône au sein de l'univers des comics, si la question de l'enfant héros ressort à chaque fois dans la fantaisie ou le merveilleux, c'est l'idée de l'héros adolescent qui revient chez Marvel, car si l'enfance est une étape dans la vie de chaque individu, l'adolescence est une transition, il est alors plus compliqué de faire la marge entre l'étape d'enfance et l'étape d'adulte et tous les devoirs et obligations qui régissent chacun des deux côtés, ce qui a son tour valorise plus l'icône du héros.

C'est grâce à lui, et en suivant son exemple, que nous avons appris que « de grands pouvoirs impliquent de grandes responsabilités ». Car, à l'instar de Spider-Man chacun, de

²⁰<https://citation-celebre.leparisien.fr/citation/technologie>, consulté le 13-08-2020.

*nous dans son quotidien exerce ses petits pouvoirs et en assume
les responsabilités* ²¹

Cite alors Marvel dans l'anthologie consacrée au héros et à son parcours. C'est son attitude malgré son jeune âge, sa conscience de ses responsabilités et du choix qu'il la fait, mais surtout l'espoir qu'il inspire et incarne au sein du Comics qui rendent Spider-Man non pas une icône mais un mythe sortant des comics Marvel.

Captain America :

Captain America est la figure incontesté du héros et ses valeurs aujourd'hui, certes beaucoup se disputent ce titre, mais aucun n'a su le remplacer depuis sa première apparition en 1940 jusqu'à aujourd'hui, certes beaucoup inspirent et représentent au moins un aspect des différents aspects du héros moderne, mais Captain America reste le représentant de la figure héroïque car il a été réellement figuré dans la deuxième guerre mondiale comme figure du patriotisme pour inciter les jeunes américains de l'époque à se prêter volontaires pour la guerre contre les nazis.

Sa figure d'influenceur est restée même après la fin de la guerre, car au-delà du simple patriotisme exagéré et en haut en couleurs, Captain America est devenu un emblème primordial des codes moraux justes et de la liberté au sein d'une Amérique et d'un monde qui commence à s'éloigner de ses principes de bases et des principes du rêve américain.

*Ceux qui ne le connaissent pas pensent que c'est un patriot
américain zélé, mais c'est inexact. Captain America défend la
liberté sous toutes ses formes en accueillant toute individu prêt à
adhère à ses valeurs de paix. Certes son symbole est le drapeau
américain mais son combat ne se limite pas au sol de son pays :*

²¹ LEE, Stan, *Je suis Spider-Man*, PANINI Comics, Marvel, France 2014, P 03

il s'étend à l'ensemble de l'humanité voir à toute la galaxie. C'est un esprit ouvert dans un monde qu'il ne reconnaît pas.²²

L'ascension de sa figure lui a permis d'atteindre le rang de mythe, au contraire d'autres personnages qui l'ont atteint par leurs récits et histoires, Captain lui est devenu mythe par l'idéologie qu'il représente et véhicule, celle d'une paix et des codes qui régissent une société parfaite non pas celle corrompue auquel il assiste à sa dégradation tous les jours.

3-1-2-Chez DC Comics :

Superman :

Qui ne connaît pas superman ! ou au moins entend parler de lui, si le kryptonien de chez DC Comics est certes lié et représente une réécriture mythique de plusieurs figures, il ne faut en aucun cas négliger la place qu'il occupe désormais comme symbole de l'héroïsme sans défaut, protecteur de l'humanité, par sa description dans les comics comme étant le plus puissant de tous les personnages, héros et Villain confondu, il s'est inscrit en premier lieu dans la mémoire collective américaine comme exemple à suivre pour les plus jeunes, et idéologie à adopter pour les plus grands, cette perspective s'est ensuite répandue à travers tous les autres continents par le biais des différents médias de tous genres dans le plus important est sans doute le cinéma.

La conviction de ne pas tuer en étant capable de le faire sans être condamné par aucune autorité existante, car estimant soi-même émissaire de la justice et non juge ou exécuter, être au service des plus démunis tous le temps à toute endroit, se scarifier sans hésitation pour la juste cause et ne pas délaissé ses conviction dans n'importe quelle situation ; sont tous des principes et des actes en quelle Superman y croit et applique, qui sont idéaux et impossible pour tout homme

²² LEE, Stan, *Marvel anthologie : Je suis CAPTAIN AMERCLIA*, Panini comics, Marvel, France 2016, P 03

normal, rendent la figure du Superman partagée entre divinité et humanité car il n'agit en tant que superman qu'en cas de besoin et vit sa vie au sein des humains normalement.

Il puise ses pouvoirs du soleil qui : « [...] *symbole d'autorité, signe de pouvoirs, il est souvent l'attribut des rois, des empereurs, des puissants.* »²³, cette symbolique reflète la figure du héros, d'ailleurs malgré son caractère bien, gentil et serviable il a été beaucoup critiqué au sein des récits du comics, dû à son pouvoir beaucoup le dénoncé comme n'ayant aucun droit de jouer le rôle de justicier, car cela mènera tôt ou tard à ce qu'il devient dictateur, usant négativement ses capacités, ce qui renvoie encore une fois à la mémoire collective qui se rappelle de gens au pouvoir qui mal traités les gens sans défense, une autre question qui se pose régulièrement lors de l'apparition de Superman ; où s'arrête ses actions ? si il commet un crime qui le jugera ? qui appliquera un quelconque jugement sur lui ? fait-il vraiment bien sans aucun intérêt ?

Tout cet engouement sur ce personnage renvoie très bien aux raisons de sa mythification, non pas par ses pouvoirs et son statut au sein du récit même, mais plutôt la vision nouvelle de la figure héroïque qui brasse en héritage du passé et vision nouvelle sur le mythe, de plus de la révolution qui s'est formée dès sa première apparition.

Batman :

Loin de son héritage de la mémoire collective et de sa figure représentative du vampire Dracula, Batman s'est construit tels Superman une image solide de mythe moderne, si superman est un extraterrestre aux pouvoirs surpuissants qui les tirent du soleil, aux idéaux et comportements parfaits, gentille et affectueux, Batman est quant à lui un humain normal certes au service de la justice, mais est représenté comme strict, sérieux, sans pitié envers les criminels, il ne sort

²³ PONT-HUBERT, Catherine, *Dictionnaire des symboles, des rites et des croyances*. P 382.

principalement que la nuit, aussi il ne souris jamais ne rit jamais quand il est Batman, en retrouve en Gotham une ville corrompue et soumise à la criminalité tels les romans noirs qui traitent des groupes criminels organisés, situation qui tire du réel tous les traits principaux des situation pareille, Batman atteint alors le rang de mythe par son réalisme qui balance parfois vers le grotesque ; au sens littéraire du mot, et décrit un état d'âme réaliste où tous lecteurs se trouve obligé de s'imaginer à être à la place du héros et faire comme lui ou plutôt il se demande si il peut vraiment faire ou non comme lui ? car serait aussi du domaine du parfait de témoigner à la mort de ses parents mais ne il demande que justice au lieu de vengeance, car tous être normal serait affecté par ses émotions ce qui met en valeur le sens de justice stricte de Batman, et le rend parfait ce qui révèle d'un déracinement du cadre naturel de la réalité vécue.

Si Superman et la positivité et le parfait, il cherche toujours à aider même, les criminels dans leur recherche de la rédemption et du pardon il serait alors la grâce divine qui entoure l'humanité, il est la figure du yang, symbole du soleil et de la puissance et l'action.

Batman serait alors le yin, symbole de l'obscurité de la lune et de la réceptivité, par son caractère mystérieux, sèvre condamnent le crime de façon stoïque et insensible à tout criminel n'ayant but que la justice et non la rédemption ou le merci.

Si tous deux sont opposés dans un certain sens il serait aussi tous les deux complémentaires l'un à l'autre, chacun d'eux peut ressortir le vrai potentiel de l'autre dans les situation critiques.

Wonder Woman :

Fille de Zeus et d'Hyppolite reine des amazones, elle est donc une princesse à l'héritage divin, est d'ailleurs aussi le troisième personnage le plus important de DC comics au côté de Superman et Batman, ils forment d'ailleurs la *DC Trinity*.

L'apparition d'une figure féminine est inévitable car la femme, qu'on le veuille ou non occupe une place très importante au sein de notre société, elle aussi loin de son héritage ou de son inspiration mythique, le figure de l'héroïne qu'est Wonder Woman a su s'élever au rang du mythe, d'un premier aspects car beaucoup la considère comme l'homologue féminin de superman, les deux partagent beaucoup de traits communs au niveau de leurs capacités, Wonder Woman est pour les femmes ce qu'est Superman pour tout le monde ! sa figure de femme guerrière qui défend les hommes et représente les dieux choses que beaucoup d'hommes dans l'univers DC se sont vu incapable d'accomplir renvoi à la juste valeur de la femme, choses que DC défend voir est obligé de défendre si la maison d'édition veut vraiment se rapprocher de la société idéale.

La présence de Wonder Woman chez DC Comics révèle le changement qui s'est passé entre l'antiquité et les temps moderne, car dans la mythologie grecque par exemple, en remarque l'absence totale de figure héroïque féminine et que le rôle d'héros était consacré exclusivement aux hommes car les femmes n'avaient que pour rôle de séductrices et d'envies charnelles et sexuelles, ce qui renvoie encore une fois à la non compatibilité des récits mythiques antiques au monde moderne comme mode de penser, dès lors la création de Wonder Woman marque l'ascension de la figure de la femme comme puissante et égale à l'homme au rang de mythe.

Wonder Woman n'est pas un mythe en soi même, mais plutôt concrétise la figure abstraite du mythe de la femme forte, égale à l'hommes, figure qui est présentes avant l'apparition du personnage de quelque décennies seulement.

Si le mythe auparavant revêtait un aspect religieux, il ne l'est plus aujourd'hui, il est clair que ce dernier à muté à travers les âges et les époques, loin de la charge significative qu'il porte, il joue un rôle éducatif au sein des sociétés modernes, mais beaucoup critiquent sa présence, ils le considèrent comme mensonge qui a perdu

sa valeur avec l'éclipse des croyances païennes, et que sa présence n'est plus raison d'être dans un monde qui est désormais régit par la logique.

3-2- Le rôle éducatif du mythe moderne :

Le fait de croire ou de s'exprimer sur la soi-disant inutilité du mythe aujourd'hui relève de l'incompréhension ou de la méconnaissance du locuteur de tous les aspects qui entourent le mythe, car il constitue un univers de référencement et de créativité : « *Au lieu de n'être qu'un exemple ou qu'un déclic pour l'invention d'une œuvre, le Mythe offre une structure universelle, à partir de laquelle peuvent être engendrées toutes sortes d'œuvres* »²⁴, s'inspirer du mythe a lui aussi plusieurs effets, premièrement celui de l'invention ; par l'inspiration et l'ajout d'éléments chaque auteur invente et donne la vie à une nouvelle création qui a le mythe comme socle premier de sa structure Durand déclare : « *une source vivante, une ressource inépuisable de thèmes et de motifs des œuvres artistiques* »²⁵, d'un autre côté le renouvellement que connaît le mythe par le biltait de son usage, car il s'enrichit et accède à de nouvelles notions et vérités.

Il peut aussi être vu d'un ongle où il constitue un imaginaire qui prend plusieurs formes pour de diverses raisons, c'est un imaginaire qui cherche la vérité au plus au moins à expliquer la réalité, si les mythes étaient sacrés, c'était principalement à cause de leur fonction explicative de l'univers : « *Le mythe est le seul moyen d'exprimer la vérité quand le discours rationnel échoue* »²⁶

Si le mythe détient et véhicule un savoir et une vérité, il porte alors en lui des questions sur l'inaccessible, sur l'inconnu et le non-perceptible, car le savoir et la

²⁴WUNENBURGER, Jean-Jacques, in, CHAUVIN, Danièle, SIGANOS, André, WALTER, Philippe, *op. cit*, p. 74.

²⁵DURAND, Gilbert, cité par CHAUVIN, Danièle, SIGANOS, André, WALTER, Philippe, *op. cit*, p. 73.

²⁶VASSILACOU-FASSEA, Toulou, *L'usage du mythe chez Aristote*, En ligne, <https://journals.openedition.org/kernos/1366>, consulté le 15 Aout 2020.

vérité ne s'acquiert que par le questionnement et la recherche des réponses qui assouviennent un besoin de curiosité : « *le récit a pour fonction d'apporter une réponse à des problèmes fondamentaux, comme le statut des dieux, l'existence de la mort, la condition des hommes, les formes de la vie sociale* »²⁷

Préserver un savoir n'est pas la seule fonction du mythe en dehors de son aspect religieux, en effet il transmet, il éduque et tutoie nombre d'apprenant, il ne faut néanmoins pas rétrécir sa fonction d'apprentissage au cercle des enfants et des élèves, le mythe aujourd'hui dans sa conception moderne, véhicule et transmet un savoir ; *être* et *faire* à toute une civilisation n'importe quel est le genre de ce mythe.

Ce savoir véhiculé, comme cité précédemment, émerge par la curiosité et les questionnements qui s'est posé par les premiers hommes, dans des fins d'expliquer et de comprendre ce qui les entourent de bruits qui paraissent monstrueux, de phénomènes naturels, d'événements astrologique...etc. Lévi-Strauss déclare sur cette fonction du mythe : « *un outil intégrateur (socialement) et conceptuel (logique) puisqu'il sert à introduire de l'ordre dans l'univers grâce à son aptitude à "comprendre", dans les deux sens de ce verbe : "associer" et "connaître"* »²⁸.

Le mythe alors par son mécanisme à comprendre, a acquis un aspect social, encore une fois loin de l'aspect religieux antique, il s'installe comme point commun dans la mémoire collective indissociable des pensées qui la régissent. Comme la figure traitée plus en haut de superman qui s'est installée premièrement dans la mémoire collective du peuple américain comme symbole du Super Héros utopique puis dans tout le monde.

²⁷ VERNANT, Jean-Pierre, cité par CHAUVIN, Danièle, SIGANOS, André, WALTER, Philippe, *op.cit.*, p 93.

²⁸ LÉVI-STRAUSS, Claude, cité par CHAUVIN, Danièle, SIGANOS, André, WALTER, Philippe, *op.cit.*, p. 242.

Par sa figure il véhicule des valeurs, et des codes qui incitent, jeunes et grands, à les suivre ; comme le fait de ne jamais tuer, de ne pas abuser des pouvoirs qu'on possède en dépit des droits des plus faibles, ou encore la modestie et le bien-être, des lors tout héros symbolise une figure bien déterminée et véhicule des codes propres à lui. Que chaque lecteur ou spectateur ou consommateur utilise selon ses besoins dans la vie.

CONCLUSION

Les Comics (Marvel & DC), ont rénové la figure du héros, en lui donnant une nouvelle définition, un nouvel usage, car si on vénérât et glorifiait les héros dans des temples, en leur consacrant des jours et des cérémonies en leur honneur, de façon qui ne peut être que religieuse, aujourd'hui on les idoles dans les cinémas et les différents médias de divertissements, en s'inspirant des doctrines et des codes qui régissent les actes du héros moderne.

Le mythe vient alors revêtir et valider un certain aspect du héros antique présent dans la conception du héros moderne, il ne faut pas croire que la figure du héros moderne vient remplacer celle de l'antique, mais plutôt elle vient comme une partie d'un héritage légué de génération en génération sous la forme du mythe, et évoquer la figure du héros relate aussi de tous les facteurs qui l'entouraient à l'époque et l'entoure aujourd'hui ; divinités, créatures de tous genres, situations critiques, protagonistes, antagonistes, anti-héros ...etc.

Néanmoins ce n'est pas le mythe qui a permis aux comics d'acquérir leur statut actuel mais son usage qui a permis un renouvellement d'une mémoire collective. Associer alors BD (Comics) et mythe relèverait du caractère durable ou plutôt éternel de ce dernier qui : « [...] *peut s'évanouir, en apparence, voire disparaître de tout horizon d'attente et ressurgir après un cheminement souterrain* »¹

L'univers fictif des comics prend en effet le mythe comme élément du réel au sein de son univers, c'est pour quoi il s'inscrit comme continuité de ce dernier, diverses situations où les personnages des comics font face aux personnages des mythes et mythologies sous diverses positions, ils se retrouvent tantôt des alliés tantôt des ennemis, et parfois neutres, et certains personnages sont en liaison directe et sont réécrits comme héros modernes plutôt que mythes antiques, l'exemple le plus connu est sans doute Thor.

¹ CHAUVIN, Danièle, SIGANOS, André, WALTER, Philippe, *op.cit.*, p. 284.

La présence de ces mythes en tant que composant du réel au sein de la fiction rendent la notion de mythification des personnages plus plausible dans sa compréhension, personnages qui déambulent entre mythes et réalité comme étant des figures au sein d'une société moderne.

Les comics constituent alors une référence de valeurs et de codes dans le monde moderne car ils représentent la nouvelle répartition des mythes, par le billet de personnages aux pouvoirs surhumains qui font face à des entités divines, extraterrestres et magiques. Chacun de ces personnages vit une double existence, une première ayant un aspect mythique, et en même temps une seconde où il est une personne normale qui partage les mêmes situations quotidiennes que nous, ce qui permet à un public plus large de se reconnaître à travers ses personnages. Donc le comics régit de nos jours et de façon indirecte la vie d'une société lectrice de ce genre. Et avec la mondialisation et le cinéma, cette influence s'est propagée dans toutes les sociétés à travers le monde.

Cependant le comics ne dépend pas que des mythologies antiques, il se ressente aussi dans une mémoire collective très récente qui au fil du temps est devenue elle aussi un genre de mythe à part entière. Légende, fable, conte, récits populaires folkloriques, sont tous des unités qui ont vu le jour depuis le Moyen-Âge jusqu'à l'ère contemporaine, d'autre continue même d'entreprendre ce statut et d'exister dans certaines régions, car si les mythologies antiques se réfugient de façon complète dans le comics, ce dernier quant à lui ne se contente pas uniquement de cette matière pour se structurer, il dépend également de beaucoup d'éléments hétérogènes dont font partie ses mythes modernes.

Ces « mythes modernes » constituent un point de transition entre le passé et le présent car ils héritent de l'antiquité mais s'accrochent au train du temps et s'adaptent à chaque arrêt de l'Histoire. Ceci est le point de départ de la rationalisation de l'humanité, certes le mythe n'est plus mis en avant mais reste

ancrée dans la mémoire comme première tentative de l'homme à expliquer le monde qui l'entoure.

Mythe et comics jouent un rôle éducatif essentiel à notre société sur différents niveaux, leur fusion accentue plus cet aspect éducatif qui ne se limite pas à un public jeune mais concerne toute une société.

Les comics par la diversité des nombreux mythes qu'ils véhiculent (diversité ethnique, chronologique, géographique ...etc.) renvoie à l'universalité de ces derniers, car si tout mythe est certes unique par des caractères qui le prédéfinissent il partage néanmoins un fond commun avec ces congénères, le début des mondes, la prémonition de la fin de ces mondes, la vie après la mort pour chaque genre de personnalité, la trahison, la vengeance, l'amour et encore beaucoup d'autres, sont tous des thèmes qui reviennent de façon semblable, ou presque, dans toute civilisation régie par les mythes.

Cette ressemblance entre ces différents mythes, qu'ils soient tirés des mythologies antiques ou de récits folkloriques, révèle de l'origine universelle de tout l'humanité, origine que les comics démontrent dans leurs récits.

Le comics s'est vu devenir universel dans une certaine perspective, le mythe par sa présence au sein des comics s'est vu renaître et acquérir une nouvelle forme, qui se rapproche de la perfection et de l'utopie, une utopie que le monde en a besoin dans le but de perdurer et de ne pas céder au chaos et l'anarchie : « *Et c'est ainsi [...] que le mythe a été sauvé de l'oubli et ne s'est point perdu ; et il peut nous sauver nous-mêmes si nous y ajoutons foi* »².

² PLATON, cité par IPPERCIEL, Donald, « *La vérité du mythe : une perspective herméneutique épistémologique* », Revue Philosophique de Louvain, quatrième série, tome 96, n°2, 1998. pp. 175

RÉFÉRENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

Corpus :

Marvel Comics, Éditions Panini Comics, France, de 1942 à 2018.

DC Comics, Éditions Panini Comics, France, de de 1938 à 2019.

Ouvrage Théoriques :

BARTHES, Roland, *Mythologies*, Éditions Seuil, Paris, 1957.

BOAS Franz, *introduction à: James Teit, "Traditions of the Thompson River Indians of British Columbia," Memoirs of the American Folklore Society, VI,1898.*

Durand Gilbert, *Figures mythiques et visages de l'œuvre*, Dunod, Paris, 1992.

DURAND Gilbert, MICHEL Alain, *Introduction à la Mythodologie*, Edition Albin Michel, Paris, 1996.

MARRET, Sophie, RENAUD-GROBRAS, Pascale, *Lectures et écriture du mythe*, Édition Pur, Paris, 2006.

Encyclopédies et dictionnaires :

ARON, Paul, SAINT-JACQUES, Denis, VIALA, Alain, *Le dictionnaire du littéraire*, Édition PUF, Paris, 2002.

CAZENAVE Michel, *Encyclopédie des symboles*, le livre de poche, Italie, Juin 2009.

CHAUVIN, Danièle, SIGANOS, André, WALTER, Philippe, *Questions de MYTHOCRITIQUE*, Édition IMAGO, Paris, 2005.

GUIRAND Félix, SCHMEDIT Joël, *Mythe et mythologie histoire et dictionnaire*, Larousse, France, Septembre 1999.

PONT-HUMBERT, Catherine, *Dictionnaire des symboles, des rites et des croyances*, Hachette Littérature, Paris, 2003.

Articles :

a. Articles de revues :

HAMMOUDA, Mounir, « Le Balrog de la Moria : La mythomorphose d'une histoire primordiale », *Revue de la faculté des lettres et des langues de Biskra*, numéro 22, Janvier 2018.

IPPERCIEL, Donald, « *La vérité du mythe : une perspective herméneutique épistémologique* », *Revue Philosophique de Louvain*, quatrième série, tome 96, n°2, 1998.

LEE, Stan, *Je suis Spider-Man*, PANINI Comics, Marvel, France 2014

LEE, Stan, *Marvel anthologie : Je suis CAPTAIN AMERCLIA*, Panini comics, Marvel, France 2016

LEE Stan, *Je suis Thor*, Édition Marvel, Panini Comics, Paris 2017

WUNENBURGER Jean-Jacques, *Mytho-phorie : Formes et Transformations du mythe*, RELIGIOLOGIQUES, no 10, automne 1994

VAN RIET, Georges, « *Mythe et vérité* », *Revue Philosophique de Louvain*, troisième série, tome 58, n°57, 1960.

b. Articles PDF :

CORALINE Baligant, *Création d'un mythe dans la littérature anglaise* https://www.diachronie.be/etudiants/robin_des_bois/baligant.html, consulté le 29 Mars.

VASSILACOU-FASSEA, Toula, *L'usage du mythe chez Aristote*, En ligne, <https://journals.openedition.org/kernos/1366> , consulté le 15 Aout 2020.

La bande dessinée comme moyen d'apprentissage, https://www.reseau-canope.fr/musee/fileadmin/user_upload/Selection_thematique_BD.pdf, consulté le 10 Aout 2020.

Sitographie :

Discours d'ouverture du Congrès littéraire international de Victor Hugo le 7 juin 1878 - Victor Hugo, en ligne, <https://dicocitations.lemonde.fr/citations-mot-grece.php>; consulté le 06 Mars 2020.

Le parisien, citations célèbres : citations célèbres et proverbes en français, en ligne, disponible sur : <https://citation-celebre.leparisien.fr/citation/technologie>, consulté le 13 Aout 2020.

Mythologica : Le portail des civilisation ancienne, en ligne, disponible sur : <https://mythologica.fr/afrique/anansi.htm>, consulté le 09 Aout 2020.

Résumé :

Le comics dans sa forme constitue une source abondante de référence de tous genres dans tous les domaines, le mythe vient occuper une place très considérable au sein de ce genre. Cette présence des mythes, renvoie à plusieurs façons de réécriture de ces derniers, des notions telles que : mythocritique et mythophilie ...etc.

Le comics se révèle dès lors comme hériter incontesté du mythe, cela ne se réduit pas qu'à sa présence dans le genre mais aussi dans la place et le rôle qu'il occupe au sein de toute une société avec toutes ces stratifications sociales.

Mot clés :

Mythes, Mythologies, Mythocritique, Comics, Héros, Vilain, Anti-Héros, Société

Abstract:

Comics in its form is an abundant source of reference of all kinds in all fields, the myth comes to occupy a very considerable place within this genre. This presence of myths refers to several ways of rewriting them, notions such as mythocritics and mythophilia ... etc.

The comics thus proves to be the undisputed heir of the myth, it is not reduced only to its presence within the genre but also in the place and the role it occupies within an entire society with all these social stratifications.

Keywords:

Myths, Mythologies, Mythocritics, Comics, Heroes, Villain, Anti-Heros, Society.