



**HAL**  
open science

# Super-héros indiens : mythologie hindoue et modèle américain, le cinéma populaire comme laboratoire d'un héros national

Amandine d'Azevedo

## ► To cite this version:

Amandine d'Azevedo. Super-héros indiens : mythologie hindoue et modèle américain, le cinéma populaire comme laboratoire d'un héros national. François-Emmanuel Boucher; Sylvain David; Maxime Prévost. Mythologies du superhéros: histoire, physiologie, géographie, intermédialités, Presses universitaires de Liège, pp.163-176, 2014, ACME, 9782875620491. hal-01527965

**HAL Id: hal-01527965**

**<https://hal.science/hal-01527965v1>**

Submitted on 16 Mar 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## ***Super-héros indiens : mythologie hindoue et modèle américain, le cinéma populaire comme laboratoire d'un héros national***

Amandine D'Azevedo

Si les super-héros ont parfois été saisis comme les « demi-dieux d'un monde sans Dieu », c'est en raison de leur forte inscription dans le préjugé d'un monde occidental dit moderne et, par conséquent, débarrassé de la question des croyances. Cette idée des super-héros venant remplacer les dieux, épousant certaines caractéristiques divines tout en s'affranchissant de certaines autres, traverse l'analyse de ces personnages. Mais les super-héros naissent et prospèrent *aussi* dans des univers saturés de croyances, et leurs imageries se trouvent parfois en compétition avec le corpus imposant d'un panthéon millénaire. Si les super-héros ne remplacent plus les dieux, quelle place viennent-ils prendre ?

Ce balancement entre espace séculier et espace « encore » religieux rejoint une autre partition imaginaire du monde, celle d'un Occident (englobant au sens large Europe et États-Unis) laïc et technologique face à un Orient dit émergent, imaginé englué dans ses traditions folkloriques et ses croyances millénaires. Ces questions engagent une dialectique de la représentation de soi et des Autres qui va traverser le monde postcolonial et se retrouver dans des objets culturels comme la peinture<sup>1</sup>, et elle va resurgir avec la perception et l'analyse du super-héros.

L'arrivée de ce dernier dans le champ indien se fait d'abord sous forme de journaux<sup>2</sup> et date de l'Indépendance de l'Inde de 1947 ; il faut dès à présent mettre en avant ce lien entre la période fondatrice de la nation après un long épisode colonial<sup>3</sup>, et l'arrivée de héros surhumains qui viennent nourrir un imaginaire collectif déjà occupé par des dieux omniprésents. La circulation entre une imagerie américaine, traduite et diffusée, avant une création nationale, va se retrouver dans l'objet qui sera le notre : le cinéma populaire. Les frontières sont poreuses entre les médiums et les répertoires, comics et cinéma fabriquant des archétypes communs, aussi bien narratifs qu'iconographiques ; néanmoins, la nécessité de proposer un corpus cohérent va nous pousser à nous concentrer sur les films<sup>4</sup>.

L'émergence des super-héros dans le cinéma indien va être un phénomène multiple : à la fois pan-indien puisqu'il touche plusieurs industries cinématographiques régionales<sup>5</sup>, tandis que la teneur de ses fictions interrogent aussi le nationalisme et la place de l'Inde dans le monde moderne. Dans un autre registre, ce personnage modifie les règles et les codes d'un cinéma populaire trop souvent perçu comme autarcique ; en effet, il doit inscrire sa propre imagerie dans l'univers très codifié du film musical. Nous verrons que, s'il est parfois difficile

---

1 Ce sont notamment de tels objets qui illustrent le propos d'Edward W. Said, dans *L'Orientalisme – L'Orient créé par l'Occident* (Paris : Seuil, 1978) puis dans *Culture et Impérialisme* (Paris : Fayard, 2000).

2 Grâce notamment aux traductions en langues vernaculaires par *Diamond Comics* de succès américains comme *Phantom* ou *Superman* qui précèdent les créations mythologiques de magazines indiens comme *The Chandamama* ou *Amar Chitra Katha*. Dans les années 2000, ces créations liées à la mythologie se poursuivent avec la création de *Virgin Comics* (et des super-héros comme *Devi* ou *The Sadhu*).

3 La Compagnie des Indes (*British East India Company*) mit en place des comptoirs commerciaux entre 1600 et 1858, date de la « révolte des Cipayes » (« insurrection » dans le vocabulaire des colons...) suite à laquelle s'instaure un nouveau régime politique, l'Empire britannique des Indes (*Indian Empire*, aussi appelé *British Raj*) qui prendra fin en 1947 avec la Partition et l'Indépendance du pays.

4 Sur les comics indiens : Karlina McLain, *India's Immortal Comic Books: Gods, Kings and Other Heroes* (Bloomington : Indiana University Press, 2009), ainsi que le site [www.graphicnarratives.com](http://www.graphicnarratives.com) (dernière consultation mai 2012) qui annonce la préparation d'une *Superhero Encyclopedia* sur les personnages de comics indiens.

5 Dans le cadre de cet article, nous nous pencherons uniquement sur le cinéma en hindi de Mumbai –ex Bombay- (dit de Bollywood), et celui en langue tamoule de Chennai –ex Madras- (dit de Kollywood).

de démêler entre l'ultime avatar d'un dieu hindou et un héros un peu plus « doué » que la normale, certains super-héros se détachent avec force en Inde. Tout ceci interroge donc la capacité de ce personnage à se positionner au sein d'une trame cinématographique fixe, celle d'un divertissement romantique et populaire, mais aussi dans une histoire historico-politique singulière. Quels sont donc les enjeux de la fabrication d'un super-héros indien ?

## Le mythe des origines

### Pérégrinations vers l'Ouest

Tout comme les comics américains furent à l'origine de la création de magazines indiens, le modèle cinématographique hollywoodien est présent dès les premières fictions mettant en scène des super-héros. Le cinéma populaire indien est un espace qui, tout en rejouant sans fin ses propres trames<sup>6</sup>, a aussi un certain don pour « s'inspirer » des éléments qui lui plaisent dans les cinémas du monde<sup>7</sup>...

La séquence musicale *Tu Mera Superman* [*Tu es mon Superman*] du film *Dariya Dil* (K. Ravi Shankar, 1988) met en scène les personnages de Ravi et Radha, en costumes de Superman et Spiderwoman volant au-dessus de Bombay en chantant, avant d'entamer à terre une chorégraphie plus classique. Cette séquence, devenue culte par ses surimpressions et ses costumes copiés, est de fait symbolique : elle est l'unique occurrence de ce Superman indien dans le film, pris ici comme un motif romantique<sup>8</sup> plus que comme un personnage extraordinaire. Les mythes de Superman et Spiderwoman deviennent des figures emphatiques du couple amoureux traditionnel, ne possédant des héros originels que le costume et le nom.



*Tu Mera Superman* (*Dariya Dil*, K. Ravi Shankar, 1988, avec Govinda et Kitmi Katkar)

L'utilisation du motif du super-héros est ici littérale, et ne convoque ni le Superman de *DC Comics*, ni les adaptations cinématographiques américaines antérieures. Pur motif, le super-héros en costume sert de métaphore à l'homme parfait et puissant, avec cet ajout intéressant de la danse et d'une chorégraphie qui correspond au cinéma indien des années 80. Un super-

---

6 On parle de *formula films* pour désigner ces fictions qui fonctionnent sur la répétition des mêmes formules narratives et de personnages archétypaux. Kusum Gokarn, *Popularity of Devotional Films* (Pune : National Film Archive of India, étude en cours - consulté l'été 2010), chapitre 6 *Formula Films, Background of Evolution of Formula Films in India*.

7 Pour n'en citer que quelques-uns : *Ghajini* (A.R. Murugadoss, 2008) s'inspire de *Memento* (C. Nolan, 2000). Hollywood n'est pas le modèle unique, les films de kung-fu de Hong Kong ont aussi leur rôle à jouer dans la chorégraphie de films comme *Krrish* (R. Roshan, 2006) ou *Dabangg* (A. Kashyap, 2010) tandis que *Le Dîner de cons* (F. Weber, 1998) se retrouve sous le titre *Bheja Fry* (S. Ballary, 2007).

8 Les paroles du refrain sont à cet égard significatives : *Tu Mera Superman/Main Tera Lady/Ho Gaya Hai Apna/Pyaar Already* [Tu es mon Superman/Je suis ta Dame/Je suis déjà tombée amoureuse de toi]. L'intégralité de la chanson joue sur ces déclinaisons ; on notera la récurrence de l'anglais.

héros est donc avant tout un « super-homme » et, dans la logique du film populaire, un amoureux exemplaire.

Cette séquence de *Dariya Dil* annonce une hybridation qui se retrouvera dans les prochains films mettant en scène des super-héros : un fort modèle hollywoodien confronté aux exigences du cinéma populaire indien. Ce combat des symboles est notamment sensible dans la séquence finale de *Endhiran* (Shankar, 2010) ; blockbuster tamoul au budget important, ce film met en scène les déboires d'un scientifique et de son robot humanoïde doué de superpouvoirs technologiques. Cette séquence reprend des schémas depuis longtemps explorés par le cinéma catastrophe hollywoodien : le gentil robot Chitti va tenter de lutter contre une armée de robots déchaînés et polymorphes qui, tour à tour, se changent en géant et en cobra. Alors que le géant ravageant la ville appartient à une imagerie plutôt occidentale, menace venant *d'en haut* et en forme d'excroissance de l'humanité, la figure du serpent, elle, est typiquement un symbole indien, le *nāga*<sup>9</sup> occupant les mondes souterrains de la mythologie hindoue.

C'est la récurrence de cette superposition de deux univers de références qui va tout d'abord singulariser le super-héros indien, comme en équilibre entre deux mondes. Si son héritage américain se ressent dans l'adoption d'un costume et d'un masque (*Krrish*, R. Roshan, 2006 et *Ra.One*, A. Sinha, 2011, font grand cas de l'apparence de leurs personnages éponymes), plusieurs de ses caractéristiques semblent renvoyer plutôt à un héritage mythologique classique.

### **Influence mythologique, le super-héros comme ultime avatar**

Alors que le super-héros occidental paraît plus proche des prouesses des héros des mythologies grecque et latine que du corpus religieux qui suivit, le contexte indien est, quant à lui, riche en dieux possédant *déjà* des caractéristiques de super-héros. La plupart des grands dieux du panthéon hindou, et de leurs avatars<sup>10</sup> humains, évoluent dans des épopées qui mettent en avant leurs pouvoirs et leurs actes de bravoure. Sauver le monde de forces maléfiques, lutter contre des ennemis surnaturels, poursuivre la quête d'armes divines (*divya astra*) rendues opérantes par des invocations et des *tejas* (« énergie ardente/tranchante »)<sup>11</sup> : la plupart des épisodes mythologiques hindous ne sont pas sans rappeler les missions auxquelles sont confrontés les super-héros.

Si la définition du super-héros des comics américains repose sur six éléments fondamentaux<sup>12</sup> (soit des pouvoirs extraordinaires, des ennemis, un code éthique, une identité secrète, un costume et un récit des origines qui explique la manière dont le héros a acquis ses pouvoirs et sa mission) Karline McLain note que, dans l'adaptation en bande dessinée de l'épopée du Rāmāyana, le héros Rama possède déjà toutes ces caractéristiques, à ceci près :

Bien que le comic *Rama*<sup>13</sup> mette en scène un super-héros semblable en plusieurs points aux super-héros de comics américains comme Superman et Captain America,

---

9 Animal fabuleux à corps de serpent.

10 Ce terme d'origine sanskrite signifie « la descente », soit l'incarnation d'un dieu sur Terre. L'exemple le plus célèbre est celui de Krishna (lui-même 8<sup>e</sup> avatar du dieu Vishnou) descendant dans le corps du cocher d'Arjuna lors de la grande bataille de l'épopée du *Mahābhārata* pour lui offrir un enseignement ; cet épisode se nomme la *Bhagavad Gītā* et est l'un des textes sacrés de l'hindouisme. L'existence du système des avatars permet donc d'envisager des humains possédant des pouvoirs divins.

11 Cette combinaison entre *divya astra* et *tejas* est décortiquée dans Jarrod L. Whitaker, "Divine Weapons and Tejas in the Two Indian Epics", *Indo-Iranian Journal*, volume 43, n°2, (2000), pp. 87-113.

12 Richard Reynolds, *Super Heroes: A Modern Mythology* (Jackson : University Press of Mississippi, 1992). Un septième élément – l'absence de parents - est ajouté par B.J. Oropeza, *The Gospel According to Superheroes: Religion and Popular Culture* (New York : Peter Lang, 2005).

13 C'est le n°15 de la série *The Glorious Heritage of India*, du magazine *Amar Chitra Katha*, 1970.

Rama n'est pas un super-héros normal. Rama est un dieu sous apparence humaine, et le comic *Rama* n'est donc pas par conséquent un conte fictionnel sur la victoire du Bien sur le Mal, mais une histoire dévotionnelle hindoue, racontée à travers le médium de la bande dessinée.<sup>14</sup>

La question du médium vient donc se superposer à un constat plus large : la plupart des dieux et des héros hindous possèdent par avance les caractéristiques nécessaires à la fabrication d'un super-héros. Le super-héros cinématographique possède donc un « bagage mythologique » qui rend sa capacité à voler et sa force physique surnaturelle non pas nouvelles, mais s'inscrivant dans la lignée de la geste divine. Cette présence d'une mythologie classique et religieuse est par ailleurs revendiquée, d'abord par les comics puis par le cinéma. Dans le film *Ra.One*, deux personnages de jeu vidéo, le méchant éponyme et son adversaire G.One, sortent de leur univers virtuel afin de s'affronter dans le monde réel. Le film est une fresque technologique qui présente à grand renfort d'effets spéciaux l'affrontement des deux super-héros. Or, lors d'une séquence de combat, alors que l'héroïne tente d'empêcher G.One de tuer, ce dernier lui réplique: « *Comme les humains changent de vêtements, l'âme change de corps et revient, Gītā chapitre 2, verset 22* ». La citation littérale du texte religieux vient ici souligner une action par ailleurs parfaitement intégrée au genre cinématographique : le super-héros affronte une bande armée et gagne le combat grâce à sa force prodigieuse. Le combat aurait pu se suffire à lui-même, mais la leçon donnée par le héros (et donc inscrite dans sa base de donnée puisqu'il est un avatar programmé) est un retour au texte classique de l'hindouisme. Il y a donc une superposition entre un système religieux – ici la réincarnation - et un univers filmique autonome.

L'impossibilité d'extraire le super-héros indien d'une lecture mythologico-religieuse est d'autant plus réelle que les ponts entre les deux systèmes sont constamment posés : les noms des quelques super-héros indiens sont à cet égard significatifs. L'un des plus connus est Krrish qui est une déformation du nom divin Krishna, tandis que ceux du film *Ra.One* jouent sur des homophonies : le méchant Ra.One se prononce comme le terrible Raavan de l'épopée du Rāmāyana, tandis que G.One convoque le mot hindi *jeevan*, « la Vie ». Au cas où la filiation n'aurait pas été pleinement saisie, un plan du film superpose Ra.One à une effigie géante et enflammée de Raavan, coutume du festival de Dasara où on « brûle » le démon à dix têtes.



Superposition entre Ra.One et Raavan lors de Dasara (*Ra.One*, A.Sinha, 2011), avec Arjun Rampal

La particularité du champ indien va aussi se situer dans la rencontre entre deux problématiques qui se croisent : d'un côté des enjeux de représentations des super-héros et, de

---

14 Karline McLain, *India's Immortal Comic Books: Gods, Kings and Other Heroes* (Bloomington : Indiana University Press, 2009), p.2.

l'autre, l'humanisation croissante des dieux dans l'art moderne indien. À la fin du xix<sup>e</sup> et tout au long du xx<sup>e</sup> siècle, les codes européens du naturalisme pictural ont été enseignés en Inde, avant d'être critiqués et questionnés par les mouvements nationalistes<sup>15</sup>. L'un des plus célèbres peintres indiens, Raja Ravi Varma, est le premier à avoir proposé des dieux proches des canons occidentaux, et à avoir répandu cette nouvelle imagerie grâce à l'imprimerie<sup>16</sup>. Mais si Ravi Varma a permis une humanisation de l'image divine, ce sont d'autres peintres, d'un courant appelé *bazaar art* ou encore *calendar art*, qui vont à leur tour rapprocher les dieux de l'imagerie occidentale du super-héros, en leur offrant notamment une musculature, chose jusqu'alors interdite dans les canons esthétiques classiques :

Les dieux ne doivent pas avoir des corps de guerriers (...) Si leur pouvoir doit se manifester à travers des marques physiques, c'est alors plus dans l'éclat des yeux de la divinité et dans son sourire, dans son teint éblouissant, tout ceci étant accentué dans les représentations picturales.<sup>17</sup>

Des peintres comme S.M. Pandit<sup>18</sup> ont offert des versions musculeuses et guerrières de Shiva ou de Rama, et ont permis une nouvelle façon de désigner la puissance et la force, cette fois-ci par des attributs physiques<sup>19</sup>. Le cinéma ne va faire que poursuivre cette mutation, en offrant systématiquement aux super-héros des corps d'athlètes déjà entraperçus et acceptés par l'iconographie religieuse.

La question du super-héros indien vient donc se loger dans un contexte artistique particulier, et qui a vu la représentation divine questionnée puis modifiée. Il est impossible de saisir la naissance des super-héros indiens hors de la mouvance de profonds bouleversements esthétiques qui ont permis à un panthéon religieux d'apparaître sous des traits humains. Tandis que les dieux prennent une apparence naturaliste, les super-héros de cinéma doivent alors se confronter à un autre système stylistique tout aussi imposant : le cinéma populaire.

## Une esthétique populaire

### Un cinéma codifié

Le cinéma populaire indien, divisé en de multiples industries régionales, est un univers complexe et centenaire, et il est difficile de le résumer à quelques aspects forcément caricaturaux. Néanmoins, nous pouvons sans peine le définir comme un cinéma qui accorde une grande importance à la musique et à la danse, et qui ne sépare pas forcément les films en genres cinématographiques ; ainsi un film populaire est multiple, il mêle l'action à la romance, la science-fiction au drame. Cinéma de la répétition, sa singularité est de posséder un réservoir de formules narratives aussi riche que celui de ses motifs esthétiques. Des thématiques traditionnelles rencontrent ainsi une mise en scène qui accorde par exemple une grande importance au gros plan ainsi qu'une grande frontalité à l'action. Si ces « règles » peuvent parfois être comprises comme une forme de rigidité, elles n'en demeurent pas moins

---

15 Sur cette question des enseignements artistiques, des écoles d'art sous la colonisation et de leur renversement : Partha Mitter, *Art and Nationalism in Colonial India (1850-1922): Oriental Orientations* (Cambridge, Cambridge University Press : 1994).

16 Erwin Neumayer et Christine Schelberger, *Popular Indian Art: Raja Ravi Varma and the Printed Gods of India* (New Delhi, Oxford University Press : 2003).

17 Kajri Jain, *Gods in the Bazaar: The Economics of Indian Calendar Art* (Durham, Duke University Press : 2007) pp.324-325, ma traduction.

18 Ibid., pp.155-159.

19 Anuradha Kapur « Deity to Crusader: The Changing Iconography of Ram ». Dans *Hindus and Others*, éd. Gyanendra Pandey (New Delhi, Viking : 1993) pp.79-109.

le ressort d'un plaisir pour le spectateur à retrouver, à reconnaître et à faire sien, un univers cinématographique unique.

Le film de super-héros, dont les prémices laissaient présager une hégémonie plus américaine qu'indienne, a su cependant parfaitement intégrer un grand nombre d'effets et de ressorts dramatiques du film populaire classique. *Krrish*, *Endhiran* ou encore *Ra.One* possèdent tous dans leurs scénarios les éléments fondamentaux d'une trame de film traditionnel. Le contrepoint de *Ra.One* est, de ce point de vue, exemplaire : derrière ses apparences de films de combats technologiques se tisse l'histoire d'un père concepteur de jeux vidéos qui va tout faire pour retrouver l'admiration de son fils adolescent. Sous ses dehors de films d'action et d'effets spéciaux se trouve un scénario déjà éprouvé par Bollywood, celui de l'entente difficile entre deux générations ; cette trame devient un drame lorsque le père, à qui l'adolescent n'a pas eu le temps d'avouer son adoration repentie, décède entre les mains du super-méchant... Cette approche sentimentale du film de super-héros est d'ailleurs résumée après le combat final, lorsque G.One déclare « *je suis un super-héros... avec un cœur* ». Ce ne sont donc pas uniquement ses superpouvoirs qui sont exacerbés au cours de la fiction, mais bien son acquisition d'un panel de sentiments, chose inconnue de lui qui, à l'origine, est un simple programme informatique et ludique.

Cette importance narrative accordée à la découverte d'émotions humaines est étrangement le motif récurrent d'un autre film, de Bollywood cette fois. *Endhiran* raconte l'évolution d'un robot humanoïde, Chitti, qui est déclaré dans un premier temps « dangereux » par les autorités militaires car il est incapable de saisir les sentiments et les valeurs humains<sup>20</sup>. La seconde partie du film montre donc comment son créateur tente de lui inculquer une forme d'éthique et de morale ; la réussite de l'entreprise deviendra le climax du film : Chitti va tomber amoureux de la fiancée de son créateur. Ainsi, au milieu du langage cinématographique mis en place pour dire la puissance et l'exception de ces super-héros technologiques, se nouent plutôt des drames sentimentaux ; la quête des émotions et la prédominance des affects restent certains des critères les plus fondamentaux du cinéma populaire indien.

Si les films de super-héros ne se séparent pas des récurrences sentimentales, ils vont aussi conserver un aspect crucial dans la fabrication d'un film, aussi bien à Bollywood qu'à Kollywood. Les séquences musicales qui ponctuent la narration seront ainsi elles-aussi conservées. Comment intégrer des séquences chorégraphiées et chantées en playback dans le cadre d'une fiction mettant en scène un super-héros ? *Krrish* et *Ra.One* vont utiliser les séquences musicales pour les scènes romantiques, c'est-à-dire de manière très traditionnelle et codifiée, et à chaque fois dans les moments où la fiction n'utilise pas l'imagerie de leurs super-héros. Si ces derniers dansent, ce sera donc sous leurs identités « sociales », et dans un rôle d'amoureux ou de simple quidam. *Endhiran*, par contre, mettra en scène Chitti en train de danser, mais dans un cadre futuriste et robotique. La différence tiendra donc plus au décor et à une musique électronique qu'à une refonte totale de la séquence musicale.

---

20 Il est étonnant de voir la manière dont ce constat est amené dans le film : Chitti est envoyé par son créateur sauver les habitants d'un immeuble en flammes. Dans l'action il sauve une jeune fille qui est en train de prendre son bain et la dépose devant la foule amassée devant l'immeuble. Vivante, mais « déshonorée » d'avoir été vue nue, la jeune fille se suicide immédiatement en se jetant sous les roues d'un camion. On accuse Chitti de l'avoir ainsi poussée au suicide, puisqu'il a bafoué sa pudeur en méconnaissant le sens de l'honneur...



Séquence musicale *Iruville oru Iruhaiyam*<sup>21</sup> (avec Rajinikanth et Aishwarya Rai Bachchan)

Il n'y a donc pas, dans ces films, de gros bouleversements de la mise en scène de la chanson par l'arrivée du personnage du super-héros. Ce dernier s'intègre tout à fait à ce type de passages obligés, en adaptant au besoin le décor et des distorsions sonores électroniques. Si les films conservent alors tout autant un fort ancrage narratif et musical classiques, en quoi le personnage du super-héros modifie-t-il le cadre du cinéma populaire indien ?

### **Le fantasme technologique**

Si la rupture ne vient pas de la trame, elle frappe de plein fouet la forme. Le super-héros apporte avec lui une modification de l'esthétique du film et de ses moyens techniques. Certes, des héros un peu plus forts que d'autres, surdoués et puissants, avaient déjà amorcé un renouveau de la gestion de la scène d'action : les voleurs astucieux de la série *Dhoom* (S. Gadhvi, 2004 et *Dhoom 2* en 2006), le policier invulnérable de *Dabangg* (Ab. Kashyap, 2010) et bien d'autres ont ouverts la voie aux séquences d'action des super-héros. Mais les trois super-héros de *Krrish*, *Endhiran* et *Ra.One* ont ceci de différents qu'ils vont tous évoluer dans un monde fictionnel qui oscille entre réel et virtuel, entre force humaine, robotique et technologie. *Krrish*, qui possède ses pouvoirs d'un extra-terrestre<sup>22</sup>, affronte un scientifique sans vergogne qui veut récupérer l'ordinateur permettant de voir le futur fabriqué par son père, tandis que Chitti est un robot et que G.One est un personnage de jeu vidéo matérialisé. Dans ces trois scénarios nous sommes confrontés à la vision d'une modernité et d'une puissance technologique incroyable, mais force est de constater que ce ne sont pas des fictions d'anticipation : elles s'inscrivent dans un présent indubitable. Ce glissement du super-héros vers la robotique est donc une marque indienne forte, comme si la technologie était un espace narrativement plus fécond que de creuser d'autres voies de super-héroïsme. Aucune fiction, à la grande différence des comics indiens contemporains, ne tente de placer son super-héros dans un passé lointain ou mythique, ni dans le futur.

Ces films impliquent aussi de grands bouleversements techniques, dus notamment à cette migration du super-héros vers un personnage technologique. *Endhiran* et *Ra.One* font

21 Musique A.R Rahman, paroles Madhan Karky, chant Lady Kash and Krissy et A.R. Rahman, chorégraphie Remo Dzousa.

22 Le film *Krrish* est la suite de *Koi...Mil Gaya* (R. Roshan, 2003) qui met en scène un adulte handicapé mental, qui obtient intelligence et pouvoirs grâce à Jadoo, un extra-terrestre perdu sur Terre. Si ce n'est pas véritablement un film de super-héros, il offre néanmoins une origine au personnage de *Krrish*.

une grande utilisation des animatics<sup>23</sup>, tandis que *Krrish* joue sur des effets plus classiques, notamment des combats aériens câblés. La nouveauté de *Ra.One* est de s'inscrire dans une esthétique de jeu vidéo, avec des séquences qui s'approchent des effets des cinématiques<sup>24</sup>; cet aspect ludique est d'ailleurs prolongé et accentué par une musique peu dramatique. Les combats entre les deux super-héros sont ainsi découpés en « niveau », les règles de l'affrontement cinématographique dépendantes des règles définies par le jeu vidéo, enlevant une forme de spontanéité au combat.

Tout comme l'image se trouve saturée d'effets et d'ajouts, le montage même est touché, avec une accélération des coupes et des effets de collages brusques. C'est notamment sensible lors des scènes de combats, avec une filiation marquée au film d'action hollywoodien. Alors que le cinéma indien plus classique a une durée de plan longue, ces nouveaux films apportent une réduction du temps dans les séquences. Mais, là où le modèle américain est dépassé, c'est sur la durée globale de l'action, avec parfois des courses-poursuites à la temporalité dilatée ; *Endhiran* propose ainsi une séquence finale d'action de plus de trente minutes. *Krrish* et *Endhiran* proposent des séquences démesurément longues, qui permettent une exposition d'un certain savoir-faire cinématographique ; sur terre, sur mer et dans les airs, les deux super-héros sont au cœur de séquences de mise en valeur qui s'inscrivent clairement dans un dépassement du modèle américain. Ce raccourcissement du plan dans la logique d'un allongement de la séquence d'action est une nouveauté dans la cinématographie indienne, et tient aussi à la démonstration de force d'un cinéma national.

La singularité formelle de ce cinéma des super-héros tient en un paradoxe : il allie un respect des récurrences narratives et du style du cinéma populaire classique à un renouveau esthétique. Être inédit tout en s'appuyant sur la formule traditionnelle permet au super-héros indien, tout comme avec son héritage mythologique, d'être reconnaissable tout en étant novateur. Nous avons rencontré à plusieurs reprises cette idée que plusieurs des caractéristiques du super-héros indien tenaient à une inscription de cette même nationalité : la démonstration d'un savoir technique rencontre ainsi tout un univers de références peu accessibles au spectateur qui méconnaît l'histoire et les formes classiques du film populaire. Quelle est donc la part d'« indianité » de ce personnage ?

## Territoire et Nationalisme

### La maison e(s)t le monde

Le concept d'« indianité » - de l'anglais *indianness* - est l'un des plus difficiles à manier, notamment parce qu'il semble englober derrière une étiquette commune les multiples façons de se définir et de se positionner comme « Indien ». Dans un pays immense et métissé, divisé en plusieurs civilisations, langues et religions, l'idée d'une identité unique et commune est difficile à concevoir, même si elle a été un fer de lance politique extrêmement délicat à justifier<sup>25</sup>. Le super-héros indien est immédiatement « nationalisable », car il rencontre au cours de ses péripéties des problématiques qui animent le sous-continent. *Krrish* pose ainsi très directement la question des relations entre ville et campagne ; dans une société encore rurale, l'exode vers des mégapoles (puis, par extension, vers l'étranger) est un enjeu crucial

---

23 Ceux de *Endhiran* ont été conçus par le très célèbre studio américain Stan Winston.

24 Ce n'est pas un enjeu purement cinématographique : le film a bénéficié d'une sortie sur Playstation 3, avec une publicité axée sur la ressemblance entre « l'univers » du film et le jeu vidéo.

25 Concept récurrent sous la plume de Tharoor et Chakravarty ; plus spécifiquement Shashi Tharoor, *The elephant, The tiger, and The cell phone : Reflections on India – The Emerging 21st-Century Power* (New York : Arcade Publishing, 2007), chapitre 1 *Ideas of Indianness*.

de l'Inde contemporaine. Si ce thème a déjà été travaillé dans de nombreux films<sup>26</sup>, il prend ici un sens différent : le personnage principal, Krishna, est caché dans les montagnes himalayennes par sa grand-mère qui ne veut pas que ses pouvoirs soient découverts. Elevé en pleine nature, l'« entraînement » du futur super-héros (qui s'ignore encore) se fait sans témoin. Un groupe de randonneurs découvrent la singularité du jeune homme et le pousse à venir les rejoindre à Singapour pour en faire le phénomène sensationnel d'une émission de télévision. Le décalage, dès lors, est immense car le décor naturel se change brutalement en un tissage urbain intense. Mais c'est uniquement grâce au déplacement géographique que Krishna peut devenir Krrish, en cachant derrière un masque et un nouveau nom, son identité. Le super-héros n'existe ici que parce qu'il est sorti de son monde et de son environnement familial.

Alors que le héros mythique évolue dans un âge d'or atemporel et insituable, les super-héros indiens vont tous se placer dans un monde contemporain parfaitement identifiable : *Endhiran* se déroule à Chennai et *Ra.One* se passe d'abord à Londres puis à Mumbai. Gros plans sur les monuments, panneaux indicateurs et autres marques situent les super-héros dans un univers géographique et urbain précis. Tout comme la verticalité de New York joue un grand rôle dans les comics américains, la ville indienne va quant à elle plutôt devenir au cinéma un espace horizontal, continu et dense ; deux courses-poursuites de *Endhiran* se jouent par exemple sur les voies d'autoroute qui encerclent la ville. *Ra.One* accentue cette horizontalité en choisissant Mumbai comme décor à une scène d'action particulièrement marquante, dans laquelle un train de banlieue est lancé à toute vitesse sur les rails, le super-héros G.One devant à tout prix l'arrêter. Partant de la station de Bandra et s'achevant à la gare Chhatrapati Shivaji (ex-gare Victoria), la séquence repose sur cette idée de la ligne droite, de l'engin lâché à toute vitesse à travers la ville. Les stations ferroviaires se succèdent avec, pour le spectateur, la modélisation inconsciente d'une carte : la gare victorienne, symbole architectural de la présence coloniale, est l'ultime station des trains dans le sud de Mumbai<sup>27</sup>.

Dans le roman de Tagore, *La Maison et le Monde*<sup>28</sup>, le personnage de Bimala, une jeune épouse au foyer, va peu à peu agrandir son univers grâce à la rencontre d'un jeune politicien. Elle passe de l'obscurité rassurante de sa maison à la découverte d'un monde déchiré par les contradictions de l'époque<sup>29</sup>. Cette dialectique de l'ouverture, cette percée de la cellule familiale vers un espace partagé et politique, va se trouver légèrement modifiée au niveau de la géographie du super-héros indien. En effet, ce dernier n'est pas pensé comme un personnage universel notamment car, à aucun moment, il n'est envisagé comme un héros commun. Les fictions qui le mettent en scène restent en effet très organisées autour de thématiques indiennes et de références purement nationales. Le super-héros indien n'a pas pour but de sauver l'humanité tout entière, pas plus qu'il ne lutte contre des intentions maléfiques qui seraient universelles. À chaque fois, son ennemi est un membre de son cercle proche, et les rares scènes où il sauve des inconnus de manière altruiste sont brèves et loin d'être présentées comme le cœur de la fiction. C'est donc un super-héroïsme très renfermé sur lui-même, avec une démarche souvent contraire à la Bimala de Tagore : le super-héros naît dans le monde mais son aventure vise à retrouver sa maison et des sentiments humains. Selon cette logique, Krrish va finir par sauver son père retenu prisonnier à Singapour et le film se terminera sur son retour à la maison de sa grand-mère, en Inde. Son statut de super-héros n'est

---

26 Osons un grand écart de *Shree 420* (Raj Kapoor, 1955) à *Swades* (Ashutosh Gowariker, 2004).

27 Peu de critiques ont d'ailleurs relevé l'importance symbolique qui se cache derrière cette séquence, la gare se fissurant et commençant à s'effondrer avec l'arrêt du train. La destruction de la gare – grâce aux effets spéciaux – est l'une des premières occurrences dans le cinéma indien d'une disparition des monuments coloniaux.

28 Rabindranath Tagore, *La Maison et le Monde* (édition française, Paris : Payot, 2002), publié pour la première fois en bengali en 1916, et qui a donné l'un des plus beaux films de Satyajit Ray en 1984.

29 En effet, le roman se place durant la Partition du Bengale, et l'émergence des mouvements nationalistes.

donc pas vécu comme une mission à portée universelle et étalée dans le temps<sup>30</sup>. Le film met clairement en scène son retour vers une vie « normale » fondée sur la famille : il ramène à la maison son père et une fiancée. De la même manière, si G.One empêche le train de ravager Mumbai comme nous l'avons vu précédemment, c'est moins par alarme pour les passagers et les habitants que pour sauver le personnage féminin qui se trouve dans ce même train. À chaque fois le super-héros procède donc selon une logique du familial, de l'affectif, tout comme ses adversaires vont favoriser les attaques personnelles.

Ces éléments interrogent donc la capacité du super-héros, dans des films indiens, à devenir un personnage universel, puisque sa force et sa persona ne sont pas mises en scène pour en faire le sauveur de tout un chacun.

### **Un héros national ambigu**

En plus d'un héritage mythologique et religieux important, les super-héros indiens ont conservés un autre système de références, le cinéma. Ce sont les « acteurs dieux » du cinéma qui incarnent les super-héros : Rajinikanth pour Kollywood (*Endhiran*), Shahrukh Khan pour Bollywood (*Ra.One*). Ils sont d'ailleurs présentés sans masque, sans rien qui puisse empêcher la reconnaissance de la star, les costumes s'arrêtant au niveau du visage. Seul Krrish possède un masque, un fragment de masque d'opéra chinois en laque noire, mais il ne le pose qu'à 1h46 du film, et pour un nombre de scène assez restreint... Beaucoup de séquences, par contre, valoriseront son acteur, Hrithik Roshan, qui est l'un des plus athlétiques de l'industrie bollywoodienne. La mise en valeur physique du personnage ne dépend donc pas de son costume et de son identité cachée.

Les industries cinématographiques indiennes reposent pour beaucoup sur une poignée d'acteurs, des méga-stars qui règnent sur une hiérarchie très forte. Les films de super-héros ne feront d'ailleurs pas l'économie de ces liens entre les acteurs et leurs personnages ; dans *Ra.One*, une séquence humoristique sera le temps d'un clin d'œil à *Endhiran*, puisqu'on expliquera à G.One que Chitti est le « *super-héros n°1* », sous-entendu qu'il est le second. Une séquence du film est donc employée à rendre hommage au précédent film tamoul, dans un jeu de références internes et pan-indiennes. Tous ces super-héros indiens fonctionnent que parce qu'ils sont incarnés par des acteurs extrêmement connus, qui ajoutent à ces personnages leurs propres auras, ces dernières ne devant pas être négligées... Le fait est que les super-héros indiens, à la différence de leurs homologues américains, ne peuvent pas être distingués de l'acteur, et qu'il demeure inenvisageable que le rôle soit repris par un autre ; quelque part, le costume n'est pas là pour masquer l'identité, et la dimension de mystère du super-héros est inexistante dans les fictions indiennes. Nous sommes plutôt face à des rôles qui viennent magnifier ce que l'acteur incarne déjà par ailleurs : un être d'exception.

---

30 La sortie tant attendue et continuellement repoussée de *Krrish 2* pourrait me faire mentir et enfin offrir à ce super-héros une dimension plus large que sa simple histoire familiale.



L'acteur-superstar Shahrukh Khan, dans le personnage de G.One (*Ra.One*, Sinha, 2011)

Dès lors qu'apportent ces super-héros au champ indien ? Il est étonnant de voir à quel point leur arrivée au cinéma est tardive, comparé à leur incursion dans le monde des bandes-dessinées, tout comme leurs exploits demeurent encore très liés à un désir d'exposition de savoir-faire techniques. L'une des hypothèses plausibles est celle d'une difficulté à faire une place à un héros qui ne soit ni directement religieux ni relié aux grands héros nationaux de l'Indépendance. En effet, l'histoire de l'Inde contemporaine a quasi divinisé des personnages historiques comme Bhagat Singh, Nehru ou encore Gandhi. Toute une imagerie s'est développée autour de ces « *leaders* » (aussi appelés les « *freedom fighters* ») qui incarnent alors les revendications nationalistes sous la colonisation puis l'émergence de l'Inde indépendante ; souvent représentés à la manière des dieux, ils symbolisent une sorte de maillon séculier (à l'exception de Gandhi) et historique de l'héroïsme<sup>31</sup>.

Le super-héros est donc encore un personnage qui doit trouver sa place, aussi bien en forgeant sa propre imagerie qu'en se trouvant une mission singulière. Nous sommes donc face à des fictions de transition, qui annoncent des héros dont les principales caractéristiques ne sont pas de l'ordre de la revendication politique, ni même religieuse, mais bien plutôt des avatars technologiques qui placent le pays dans une compétition technique. Les super-héros cinématographiques racontent une Inde moderne, non plus dans l'imitation des savoir-faire étrangers mais dans le déploiement de sa propre imagination et, surtout, de son héritage cinématographique fécond. Ce qu'il reste de « national » à Krrish, G.One ou encore Chitti, c'est de n'exister que dans le territoire indien, incarné par des stars indiennes, et de ne pas être exportable à un niveau international. Ils sont là pour opérer dans le champ indien, pour n'être saisi et compris que par ceux qui fréquentent tout autant le Panthéon divin et mythologique que cinématographiques. Il faut réfléchir alors *en creux*, en présentant ces super-héros comme des créations à ce point référencées, à ce point dépendantes d'une imagerie indienne, qu'ils deviennent des prototypes d'une modernité qui ne tournerait pas le dos à ses origines. Travaillant la continuité des figures nationales, les super-héros sont des personnages dont les évolutions disent beaucoup des espoirs et des attentes de l'Inde contemporaine.

---

31 Erwin Neumayer et Christine Schelberger, *Popular Indian Art: Raja Ravi Varma and the Printed Gods of India* (New Delhi, Oxford University Press : 2003), pp.128-147. Le Center of Indian Visual Culture (CIViC) possède un large fond d'archives d'images, dont certaines sont visibles sur leur site : <http://civichives.org/>

Le super-héros cinématographique indien est un personnage multiple, qui combine des caractéristiques divines à un modèle technologique cinématographique. Par ailleurs, en mettant en scène des thématiques proprement indiennes, ce personnage provoque un déplacement des problématiques cependant propres au super-héros. Indien, il l'est sans aucune hésitation, car derrière ses fantasmes techniques bien évidemment empruntés, il évolue dans un univers national et dans un système de références et de valeurs indiennes qui renvoient aussi à une longue tradition cinématographique. Le super-héros indien n'est pas une révolution, un personnage arrivant *ex nihilo* dans le paysage culturel : il est peut-être l'ultime avatar des dieux surpuissants, ou bien encore un nouveau visage des superstars qui trouvent en lui un équivalent à leur aura cinématographique. La plus grande force de ces quelques films c'est d'annoncer, parfois maladroitement, que l'Inde réfléchit à ses propres moyens d'inscrire le héros entre un cinéma d'action et d'effets spéciaux et une *formula* populaire. Les super-héros indiens mettent en scène tout autant leur territoire national que des pouvoirs animés par les sentiments et la quête d'un « devenir humain » nouveau et réflexif.

Demi-dieux d'un monde de Dieux, les super-héros indiens ne viennent pas s'inscrire *contre* des formes et des histoires préexistantes mais bien *avec* elles, dans un désir d'exposition et de mise en scène qui rend neuves leurs pérégrinations.