



**HAL**  
open science

## Heroes : négociation d'une hiérarchie de culture populaire

Nicolas Labarre

► **To cite this version:**

Nicolas Labarre. Heroes : négociation d'une hiérarchie de culture populaire. Revue de recherche en civilisation américaine, 2010, 2. hal-01542243

**HAL Id: hal-01542243**

**<https://hal.science/hal-01542243>**

Submitted on 13 Jul 2022

**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.

Nicolas Labarre

## **Heroes : négociation d'une hiérarchie de culture populaire**

---

### **Avertissement**

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

**revues.org**

Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le Cléo, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

---

### Référence électronique

Nicolas Labarre, « Heroes : négociation d'une hiérarchie de culture populaire », *Revue de recherche en civilisation américaine* [En ligne], 2 | 2010, mis en ligne le 29 avril 2010, consulté le 02 juillet 2016. URL : <http://rrca.revues.org/228>

Éditeur : Diallo, David  
<http://rrca.revues.org>  
<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne sur :  
<http://rrca.revues.org/228>

Document généré automatiquement le 02 juillet 2016.

© Tous droits réservés

Nicolas Labarre

## Heroes : négociation d'une hiérarchie de culture populaire

- 1 Lancée sur la chaîne NBC à la rentrée 2006 puis exportée dans le monde entier, la série *Heroes* est un succès d'audience immédiat, dépassant sur ce plan aussi bien des entreprises de prestige lancées simultanément (comme *Studio 60 on Sunset*, également sur NBC), que des séries bien installées (24 programmé par Fox sur le même créneau horaire). A la manière de *Lost* deux ans auparavant, *Heroes* va bénéficier d'un marketing inventif ainsi que d'un indéniable effet de curiosité, du moins jusqu'à sa deuxième saison, moins populaire et de surcroît interrompue à mi-parcours par la grève de la *Writer's Guild of America*. Si *Heroes* semble aujourd'hui avoir perdu son statut de phénomène médiatique, la série et les dispositifs de promotion qui l'entoure restent pourtant un terrain d'étude fertile, qu'il s'agisse d'examiner la tension entre structure feuilletonnesque et épisodes autosuffisants, l'interconnexion croissante entre internet et télévision ou encore les rapports entre télévision et bande dessinée. C'est ce dernier axe qui va nous intéresser.
- 2 *Heroes* ne cherche en effet pas à dissimuler une de ses principales sources d'inspiration, la bande dessinée de super-héros, une inspiration avouée qui ne fait pas pour autant de la série une adaptation. *Heroes* ne se contente en effet pas de traduire la bande dessinée de super-héros, de l'utiliser comme une source d'intrigues ou d'images. La série met en scène ce processus d'adaptation et sa source même, pour introduire une relation de subordination, une hiérarchie symbolique entre le récit télévisuel et son homologue en bande dessinée. *Heroes* entretient un rapport à la bande dessinée rappelant finalement celui d'un Roy Lichtenstein : l'emprunt des formes les plus efficaces et les plus novatrices du médium s'accompagne d'un discours délégitimant, traitant la bande dessinée comme un produit de masse pour mieux se poser, par contraste, en œuvre singulière. La différence entre Lichtenstein et Tim Kring, créateur de la série, est pourtant fondamentale : si Lichtenstein n'a jamais caché son mépris pour les images qu'il utilisait, le marketing de *Heroes* n'a au contraire eu de cesse que de souligner la dette de la série aux héros de bande dessinée. Alors que la série établit une hiérarchie des formes de culture populaire, celle-ci est constamment niée dans le discours public de ses créateurs.
- 3 L'argument de la série mérite d'être rappelé. Dans un univers contemporain, des individus en apparence normaux développent simultanément des pouvoirs surhumains : télépathie, régénération, lévitation, téléportation, etc. Initialement séparés, ces « spéciaux » vont être réunis pour tenter de prévenir un cataclysme annoncé, la destruction de New York dans une gigantesque explosion. Ce faisant, ils vont être confrontés à un tueur lui aussi surhumain, Sylar (Zachary Quinto), qui assassine les « spéciaux » pour leurs dérober leur pouvoir, ainsi qu'à un scientifique indien, Mohinder Suresh (Sendhil Ramamurthy), qui a hérité de son père des hypothèses sur l'origine de ces pouvoirs. Il apparaît également qu'une mystérieuse « compagnie » répertorie, capture et manipule certains de ces individus dotés de pouvoir, sans pour autant que son rôle exact apparaisse clairement.
- 4 Les « héros » qui donnent leur nom à la série sont des avatars d'une figure centrale de la culture populaire nord-américaine depuis soixante-dix ans, le super-héros. Tous ne débute pas leur carrière en découvrant qu'ils sont dotés de pouvoirs surnaturels, mais il s'agit là d'un schème narratif courant, particulièrement dans la production Marvel Comics des années soixante (*The Hulk*, *The Fantastic Four*, *Spider-man*, etc.), et le dispositif rappelle plus spécifiquement la série *X-Men*, créée en 1963 par Stan Lee et Jack Kirby, extrêmement populaire dans les années quatre-vingt et base de trois films à succès depuis 2000<sup>1</sup> ; Tim Kring, peu avant le lancement de la série, admettait d'ailleurs cette ressemblance (Kring 2006)<sup>2</sup>. Dans l'univers des *X-Men* comme dans *Heroes*, des mutations génétiques provoquent l'apparition chez des personnes jusque là normales de pouvoirs parfois spectaculaires. Au-delà de cette similitude, un constat s'impose : le genre super-héroïque, un des grands mythes américains du XX<sup>e</sup> siècle, imprègne les attentes du public dans un vaste champ narratif. Les récits s'inscrivent dans ce champ

- et refusant d'adopter les codes du genre super-héroïque seront eux-mêmes lus comme des *réactions* à ce genre et finalement comme des *variations* sur ce thème<sup>3</sup>. *Heroes* traite donc bien de super-héros, même si tout indique qu'il ne s'agissait pas là de l'intention initiale de Kring, qui n'aurait réalisé qu'en chemin qu'il s'aventurerait dans un domaine déjà balisé (Carter 2006).
- 5 Kring et les responsables de la communication de la série vont cependant s'employer à souligner cette convergence plutôt qu'à la minimiser, et transformer ainsi un obstacle potentiel en atout narratif et commercial. En revendiquant l'appartenance au genre, *Heroes* s'accroche en effet au succès des transpositions récentes du genre pour le cinéma. L'aveu permet aussi de présenter ce qui pourrait être perçu comme de la récupération ou des similitudes involontaires, inévitables vue l'ampleur de la production super-héroïque, en hommage aux œuvres originales.
- 6 Sur le plan de la communication, l'initiative la plus originale est la création d'une série de courtes bandes dessinées, diffusées gratuitement sur Internet en accompagnement de chaque épisode. Ces récits de six pages racontent initialement une anecdote concernant un des personnages de la série, avant de gagner une certaine indépendance, à partir du treizième numéro<sup>4</sup>. Soigneusement réalisés, et employant ponctuellement des auteurs reconnus du genre (les dessinateurs Michael Turner et Phil Jimenez, les scénaristes Joe Kelly et Joe Casey), ces bandes dessinées font officiellement partie intégrante de l'univers décrit dans la série télévisée (Weiland 2006) ; elles suggèrent donc la possibilité d'une continuité entre bande dessinée et télévision, contribuant à un récit unique. Cette continuité affichée reste pourtant superficielle. Sur un plan graphique, pour commencer, le registre de la plupart de ces mini-récits, empruntant à la fois au manga et aux *comic books* contemporains, tranche avec le réalisme littéralement photographique de la série télévisuelle. De même, dans une séquence de bande dessinée onirique (« Super-Heroics », n°12), le principal protagoniste de la série, Peter Petrelli (joué par Milo Ventimiglia), se rêve en super-héros costumé, en décalage à la fois avec les informations disponibles sur le personnage (qui ne liera jamais dans la série télévisée son expérience à la norme super-héroïque) et avec les choix esthétiques opérés dans la version télévisuelle, refusant notamment l'idée des costumes. Cette rupture est redoublée par le statut périphérique de ces bandes dessinées : loin d'être indispensables au récit, elles ne peuvent interagir avec la narration mise en place dans la série elle-même, sauf à s'aliéner les spectateurs ne souhaitant pas suivre la trame sur deux médias différents. La continuité est donc avant tout niée par la hiérarchie entre les deux formes, inévitable pour qui compare les vingt-six mille exemplaires du recueil vendus lors de sa sortie aux treize millions de téléspectateurs suivant la série télévisée durant la même période (Mayo 2007 ; ABC Medianet 2008).
- 7 Cet emploi de bandes dessinées produites pour la série se double d'un appel direct au lectorat des *comic books*. En sus d'interviews et de profils pour les magazines et sites consacrés aux programmes télévisés, l'équipe de *Heroes* a ainsi mis en place des interventions régulières dans des organes spécifiquement dédiés aux *comic books*.<sup>5</sup> Cette collaboration avec le milieu des lecteurs de bande dessinée, s'amorce dès l'été 2006, avec la diffusion d'une première version de l'épisode pilote de la série, lors de la Comic Con de San Diego, convention annuelle autour des *comic books*. En dépit du nom de la convention, l'inscription de *Heroes* dans le genre super-héroïque permet à la série de fonctionner comme une bande dessinée par procuration. Le caractère calculé de ce rapprochement transparaît dans la description stupéfaite par Kring de son arrivée à la Comic Con, loin d'une adhésion spontanée à un monde qu'il ignore.

It was mind-blowing. People had sort of warned me that it was going to be a real crazy experience. I had no idea it was going to be that wild. We had 3000 people turn up for a 2000 seat screening. We turned away about 600 of them. It was a sort of over the top reaction, the sort of reaction you could only wish for. When I walked out onto the stage and I looked out onto this sea of people and the first thing I saw, my eye went right to a guy with a horn coming out the middle of his head. The second thing I saw was, sitting in the front row, I kid you not, a four hundred pound Harry Potter. With a wand. And I was like, these are my people. It was a really amazing experience. (Weiland 2006)

- 8 L'effet de surprise passé, la Comic Con de l'été 2007 sera utilisée pour présenter le premier épisode de la deuxième saison.

- 9 La continuité entre bande dessinée et série télévisée repose également sur l'implication médiatisée de deux créateurs renommés dans le genre super-héroïque, le scénariste Joseph Loeb et l'illustrateur Tim Sale. Le premier, scénariste des deux premiers épisodes de *Heroes* et comme co-producteur exécutif, avec Kring, s'était déjà illustré à la télévision en écrivant et en coproduisant *Lost* pour ABC<sup>6</sup>, après avoir travaillé aussi bien pour le cinéma que pour les éditeurs majeurs de *comic-books*. Les illustrations dépouillées de Tim Sale en bande dessinées ont quant à elles essentiellement servies à accompagner des récits de Loeb, pour des relectures sobres et respectueuses des héros de DC et Marvel. Leur double présence apporte donc un lien concret entre le milieu de la bande dessinée et la série télévisée. Ce lien, souligné à l'envie dans les divers matériaux promotionnels entourant la série, se traduit concrètement à l'écran.
- 10 Sale a en effet créé pour *Heroes* non seulement une police de caractère, celle des titres et du générique de la série, mais aussi deux bandes dessinées. La première est un *comic book* fictif à l'intérieur de la série, intitulé *9th Wonder*, dont le spectateur verra surtout les couvertures, qui oscille, à en juger par ces couvertures, entre super-héros classique, bande dessinée fantastique et traitement plus réaliste suivant l'esthétique de la série elle-même. Ce sont les deux numéros utilisant cette esthétique qui vont jouer un rôle crucial dans la première saison de la série : décrivant les aventures de deux des protagonistes de la série, Ando Masahachi (James Kyson Lee) et Hiro Nakamaru (Masi Oka), il leur servira de guide, de prophétie auto-validante. En dehors de ce rôle précis, *9th Wonder* apparaît cependant comme une synecdoque, une couverture dénotant les *comic books* en général. Il est d'ailleurs brièvement remplacé de ce rôle dans l'avant-dernier épisode de la dernière saison, avec l'apparition de véritables *comic books*<sup>7</sup>. La deuxième « bande dessinée » de Sale est quant à elle présente de façon plus discrète, puisqu'il s'agit d'un récit séquentiel sans parole, un puzzle constitué de toiles attribuées au même artiste précognitif que le *comic book*, qui composent une narration fragmentaire que les héros s'emploieront à reconstituer. L'assemblage d'une idée de bande dessinée devient donc le moteur de la série durant plusieurs épisodes, au cours desquelles les personnages recherchent la toile manquante, qui leur permettra de reconstituer une séquence cruciale.
- 11 Outre cette présence matérielle de la bande dessinée au sein de la série, le genre super-héroïque est lui aussi mentionné. Les allusions les plus ouvertes concernent des personnages rendus accessibles au plus grand public par la transposition dans d'autres médias : les X-Men (« Genesis » S1E1),<sup>8</sup> Batman et Robin (« Homecoming », S1E9), Spider-man (« Collision », S1E4) ou les Fantastic Four (« Four Months Ago », S2E8). En sus de ces références directes, un nombre conséquent d'allusions s'adresse à un public plus averti : apercevant un homme volant, un personnage lui glisse par exemple « *Up, up and away* », cri longtemps caractéristique de Superman (« Hiros », S1E5). Plus tard, un armurier et une place reçoivent respectivement les noms de Claremont et Kirby, deux figures majeures du genre super-héroïque, tandis que Stan Lee, éditeur et scénariste emblématique de Marvel Comics fait une apparition en chauffeur de bus (« 0.7% », S1E19).
- 12 Visuellement, enfin, la série rend plusieurs hommages appuyés à l'imagerie de la bande dessinée de super-héros. La transformation du méchant de la série, Sylar, lorsqu'il enlève ou remet ses lunettes, renvoie ainsi au déguisement symbolique de Superman en son alter ego Clark Kent. De façon plus subtile, l'acteur Adrian Pasdar possède un visage dont le trait le plus marquant est une mâchoire très carrée, presque disproportionnée. Cette mâchoire (*square-jaw*) est aussi une caractéristique du Superman des années cinquante, dessiné par Kurt Swan ou Al Plastino, qui reste la représentation la plus connue du personnage, et Pasdar joue précisément un personnage capable de voler, comparé explicitement à Superman au travers du « *Up, up and away !* » cité plus haut. Les personnages sont également placés à plusieurs reprises dans des postures stylisées renvoyant à un langage du corps codifié par le travail de Jack Kirby puis Neal Adams depuis une trentaine d'années. On peut en revanche rester dubitatif face aux affirmations de Kring soulignant sa volonté de rapprocher la série d'une esthétique de bande dessinée par des cadrages spécifiques (Weiland 2006). Outre que la mise en image de *Heroes* reste très conventionnelle en regard de séries comme *24* ou les *CSI*, la grande tendance de la bande dessinée de super-héros depuis le début des années 2000, et le succès fondateur de *The*

*Authority* (Warren Ellis, Bryan Hitch, DC Comics, 1999-2000) est l'adoption d'un mode de représentation d'inspiration ouvertement cinématographique.

13 A travers l'ensemble de ces dispositifs, *Heroes* donne donc à voir une interdépendance entre production télévisuelle et bande dessinée, la dette de la première envers la seconde étant clairement avouée. Ce respect apparent, souligné à l'envie par les créateurs de la série, masque pourtant un profond déséquilibre entre les deux formes.

14 Un détail révélateur permet d'illustrer cette hiérarchie. L'incident est relaté dans le deuxième épisode de la bande dessinée en ligne : Hiro Nakamura, qui vient de découvrir ses pouvoirs, choisit d'assumer les responsabilités qui lui incombent désormais. Pour symboliser cet engagement, il va déchirer son numéro d'*Action Comics* n°1, celui dans lequel Superman apparaît pour la première fois, et utiliser la couverture pour en faire une grue en origami, qu'il installera sur le mémorial d'Hiroshima (« The Crane »). L'incident matérialise du passage du fantasme à l'action, un renoncement au confort (le numéro en question atteint en réalité entre quarante mille et cinq cent mille dollars selon son état), mais il illustre surtout la volonté de la série de s'affranchir du genre super-héroïque. Un autre indice de cette déconsidération est perceptible dans la désignation de ces bandes dessinées en-ligne, qualifiées abusivement de *graphic novel*. Pour Jean-Paul Gabilliet, le terme de *graphic novel* est utilisé dans trois contextes :

1) les recueils de bandes dessinées de presse, 2) les recueils de bandes prépubliées dans des comic books grand public (mettant en scène le plus souvent des super-héros ou des types de personnages apparentés), 3) les albums contenant des histoires complètes prépubliées ou non, sans rapport étroit avec les genres grand public et constituant par rapport à ceux-ci une production indépendante. (Gabilliet 2005b).

15 Le terme est donc utilisé ici hors de ses acceptions courantes pour renvoyer aux *comics* en général, c'est-à-dire à la bande dessinée nord-américaine (c'est particulièrement nette quant Kring, en interview, fait allusion aux codes graphiques du *graphic novel*, alors qu'il se réfère à ceux de la bande dessinée de super-héros (Weiland 2006), tout en conservant un objectif de distinction culturelle. La stratégie de démarcation reste perceptible, même si le terme de *graphic novel* s'est beaucoup banalisé.

16 La série proprement dite confirme cette vision de la bande dessinée comme un cadre dont il serait nécessaire de s'échapper. Si, quantitativement, la forme est abondamment représentée, les circonstances dans lesquelles elle apparaît sont majoritairement négatives : la bande dessinée est une activité d'enfants et de déviants. L'artiste précognitif Isaac Mendez (Santiago Cabrera), héroïnomane aux cheveux longs, vivant dans un loft, mal rasé, littéralement habité par son art (il entre en transe pour peindre ses tableaux prophétiques), incarne l'artiste romantique marginal dans ses moindres détails : contre toute vraisemblance, puisqu'il n'apparaît jamais en train d'y travailler, et ne semble pas posséder le moindre espace de travail dédié, il est l'auteur désigné de *9th Wonder*, le *comic book* qui apparaît régulièrement dans la série. Celui-ci ne possède, nous l'avons dit, aucun style défini, aucune continuité sinon celle du logo et du titre : La présence ostensible d'une bande dessinée dans la série reste donc un effet de surface, une suite de couvertures disparates dont les pages intérieures n'apparaissent que dès lors qu'elles peuvent relancer l'intrigue. Loin d'être *intégré* dans le récit, *9th Wonder* fonctionne comme un ornement ou alternativement comme une porte d'entrée permettant à une force extérieure (le pouvoir de prédiction de Mendez) de trouver sa place dans la narration. A l'instar de la juxtaposition suggérée par le terme de *graphic novel*, le personnage de Mendez suggère aussi la difficulté à accepter la bande dessinée comme une forme autosuffisante : il n'est pas seulement auteur de *comic books*, il est aussi et surtout un artiste. La forme illégitime voisine avec une production de qualité, destinée quant à elle à des collectionneurs fortunés.

17 Si le rôle du créateur de bande dessinée est présenté de façon ambiguë, les lecteurs ne bénéficient pas, quant à eux, de cette ambiguïté. Deux personnages seulement sont familiers de l'univers des bandes dessinées au point de citer le genre : un enfant, Micah Sanders (Noah Gray-Cabey), et un jeune adulte, Hiro, incarnant le *geek* moderne comme Mendez l'artiste romantique. Le *geek*, simultanément extérieur à la société et spécialisé dans un domaine précis de la culture technique ou populaire est indissociable de l'image de l'amateur de *comic books*.

Dans son parcours des origines du genre, Gerard Jones écrit de Siegel et Shuster, les créateurs de *Superman*, et plus généralement des premiers *fans* de science-fiction :

Once in the subculture, the boys fine-tuned one another's identity around the self-definition of 'science fiction fan' – an indifference to clothes and appearance, a manic but unsentimental bonhomie in their meetings, an amused disdain for the drones who didn't understand them. There was no word for it yet, but now we can see this as the birth of the geek culture. (Jones 2006, p. 37)

- 18 La transformation du *geek* en héros ne constitue par ailleurs qu'une variation sur le thème sous-jacent du genre de *Superman* à *Spider-Man*, la transformation du *nerd* en héros. Par extension, dans *Heroes*, le lecteur de comics est indissociable du *geek*. Micah est un lecteur assidu de *9th Wonders !*, comme Siegel et Shuster étaient lecteurs de pulps de science-fiction, et c'est aussi pour lui que seront achetés d'authentiques *comic books* produits par Marvel Comics. Plus tard, rappel ostensible de son jeune âge, la couverture d'un numéro de *9th Wonders !* décore son cadeau d'anniversaire. Les tentatives de Micah pour entraîner les adultes dans cet univers super-héroïques se heurtent cependant à des échecs répétés, renvoyant au ridicule des conventions super-héroïques :

"It's going to be you and me from here on out. Partners."

"You mean like Batman & Robin?"

"Yeah, like Batman & Robin. Only, I ain't wearing no tights." (« Homecoming », S1E9)

- 19 Parce que Micah utilise les super-héros comme grille de lecture pour le monde qui l'entoure, pour intégrer en particulier les pouvoirs dont disposent ses parents, son père va également adopter ce langage. Ne parvenant pas à trouver une explication satisfaisante pour expliquer qu'il a pu s'évader de prison (il est capable de passer à travers les murs), il adopte le langage de Micah : il a un secret « comme Superman » (S1E6). Dans les secondes qui suivent, Micah quitte la pièce pour aller chercher ses nouveaux *comic books* et les montrer à son père. Cette interposition des codes super-héroïques entre Micah et les règles du monde qui l'entoure va finir par révéler ses dangers. Lorsqu'il parvient à convaincre sa cousine, une jeune adulte elle aussi « spéciale », d'adopter l'attitude et le costume d'un super-héros, elle est capturée et menacée par un gang<sup>9</sup>. De façon significative, l'ensemble de l'épisode se déroule sous la forme d'une escapade nocturne, activité enfantine cherchant à échapper au regard des adultes : l'épisode ne trouvera un dénouement satisfaisant que lorsque Micah se résoudra à faire appel à sa mère.

- 20 Le rôle des *comic books* est donc ici celui d'un univers de conte de fée, un mythe enfantin permettant de donner du sens au monde, mais échouant à décrire la complexité de ce monde. Une étape transitoire qui peut devenir dangereuse dès lors qu'elle n'est plus cantonnée au seul monde de l'enfance. La série n'est pas très loin ici de la critique d'une culture de masse comme narcotique, comme dispositif de dissimulation du réel, maintenant ses consommateurs dans la « régression infantile ». (Macdonald 1957, Horkheimer 1975).

- 21 Le personnage de Hiro Nakamura fonctionne différemment, mais induit un regard similaire sur les *comic books*. Capable de voyager dans le temps et de se téléporter, il découvre dès son arrivée à New York le numéro prophétique de *9th Wonders!* dans un kiosque à journaux (S1E2). Citant sans discontinuer divers œuvres de cultures populaires, il voit initialement, comme Micah, le monde à travers le filtre des bandes dessinées de super-héros. Sa conception du temps est ainsi inspirée de sa lecture des *X-Men*, et dès la découverte de ses pouvoirs, il se qualifie lui-même de « super-héros », dans une discussion avec un ami au fait de ces références :

ANDO: Tell me one useful thing you could do with this power. Can you make money?

HIRO: A super hero doesn't use his power for personal gain. (S1E1)

- 22 Dans le même épisode, cet ami va pourtant transformer l'étiquette en jeu de mot moqueur : « *That's right, you're super Hiro* » (S1E1). Apercevant un homme volant, Hiro lui répètera avec discrétion le cri de Superman, « *Up, up and away !* », mais ne s'attirera qu'un regard compatissant. L'épisode est pourtant signifiant : les seuls mots d'anglais que le personnage

maîtrise alors sont ceux importés de la culture populaire. Il va lui falloir apprendre la langue réelle, apprendre à communiquer, en faisant la connaissance d'une jeune américaine.

23 Hiro va alors s'éloigner progressivement de l'idée de super-héros<sup>10</sup>, et opter pour le rôle de héros tout court. Chaque fois qu'il croit pouvoir suivre la trajectoire dessinée par la bande dessinée de super-héros, il s'agit d'un trompe l'œil. Une toile de Mendez le présente-t-elle épée brandie face à un dinosaure ? La scène aura lieu dans un musée, face à un monstre de plâtre. Est-il convaincu qu'il lui faut s'emparer d'une épée légendaire pour réactiver ses pouvoirs ? L'objet se révélera n'être qu'un symbole, sans pouvoirs autres que l'inspiration qu'il procure. Le glissement est illustré par l'évolution de ses rapports avec Ando : celui-ci, dépourvu de pouvoirs, va continuer à citer des œuvres de culture populaire au fil des épisodes, tandis que Hiro y renonce. *Geek* témoin, encore enfermé dans ses références, Ando reste impuissant, tandis que Hiro devient le sauveur de New York. Et s'il accomplit la tâche assignée aux super-héros, il le fait en évitant l'ensemble des figures imposées du genre, et ne possède ni uniforme, ni nom de code, ni identité secrète (du moins dans la première saison). Son parcours, d'un rôle de consommateur de culture populaire jusqu'à celui de héros, est traité comme un passage de l'enfance à l'âge adulte, incluant une rupture puis une réconciliation avec son père. Voyageant dans le passé, il donnera même naissance au mythe qui l'avait nourri durant son enfance, devenant ainsi son propre père spirituel. Ando, de son côté, apparaît successivement comme un frère aîné, puis comme un frère cadet, avant de devenir littéralement un *fan* : au début de la deuxième saison, il lit les aventures de Hiro, qui lui laisse des messages depuis le passé, comme celles d'un héros populaire. On est à nouveau proche des descriptions classiques des effets de la culture de masse : « on n'en viendra jamais au fait, et l'invité devra se contenter de la lecture de la carte présentant le menu. » (Adorno et Horkheimer 1974, p.48)

24 Là encore, la bande dessinée de super-héros apparaît comme un objet associé à l'enfance, un goût tourné en dérision par les personnages adultes de la série et dont les règles ne fonctionnent pas à l'intérieur du monde de la série. La multiplicité des références au genre ne peut être lu comme une mécanique d'hommage, puisque la grande majorité des allusions explicites sont, nous l'avons vu, placées dans un contexte de dévalorisation de la bande dessinée en général et du genre plus spécifiquement. Quant aux allusions plus discrètes, par les noms de personnages ou de lieux, celles-là ne sont par définition pas accessibles à un public qui ne serait pas familier du genre. *Heroes* joue donc un double jeu, pour deux publics différents. Lorsqu'elle s'adresse à la fraction du public familière des super-héros, la série multiplie les allusions cryptiques et met en place une stratégie de communication dédiée. Le procédé d'accumulation et de connivence masque alors l'ambiguïté de son positionnement par rapport au genre. Un bon exemple de l'effet produit est fourni par la base de données Wiki dédiée à la série, compilant de façon communautaire des informations sur le récit et ses à-côtés, qui qualifie d'« hommage » les emprunts du récit à la bande dessinée *Watchmen* (Alan Moore, Dave Gibbons, DC Comics, 1986). Grand œuvre du genre super-héroïque, *Watchmen* décrit le plan d'un super-héros retraité pour éviter un conflit global en provoquant une explosion inexplicable à New York. La première saison de *Heroes* décrit quant à elle le plan de personnages dotés de pouvoirs spéciaux pour provoquer une explosion inexplicable à New York, là aussi pour le plus grand bien. Si les deux intrigues ne sont pas aussi superposables que le suggère ce résumé, il s'agit pourtant de bien plus qu'un hommage tel que ceux-ci sont pratiqués dans *Heroes*, qui passent par des détails, des allusions de surface : la référence touche ici à l'architecture même de la série, jusqu'à un dernier plan reprenant le découpage de l'ouverture de l'œuvre de Moore et Gibbons. Cependant, l'approche muséale du genre super-héroïque mise en place par ailleurs conduit à lire comme de la déférence une inspiration pragmatique et inavouée.

25 Cette approche muséale reste simultanément inaccessible au grand public, qui se voit proposer un traitement critique des super-héros et de la bande dessinée, les confinant dans un registre enfantin et potentiellement aliénant. Ceci d'autant plus que la référence super-héroïque, si largement mise en avant dans les messages à destination des amateurs du genre, n'est plus si omniprésente pour qui ne peut avoir accès aux références les plus obscures, et voisine avec d'autres œuvres de cultures populaires mentionnées à de nombreuses reprises, *Star Trek* en particulier. Le genre super-héroïque ne devient alors qu'une référence parmi d'autres, ce qui

contribue encore le marginaliser. *Heroes* est donc très loin de fonctionner comme un hommage au genre super-héroïque. Les deux modalités de fonctionnement évoquées plus haut font au contraire apparaître un certain mépris pour le genre, réduit à des ornements superflus du récit (le *kitsch*, dans son sens d'origine) ou à un objet de dérision, susceptible de n'être apprécié qu'au second degré, comme une faiblesse coupable pour un univers enfantin. La série met alors en place une véritable hiérarchie des formes culturelles, attribuant à la bande dessinée les caractéristiques d'une culture de masse, aliénante et sans valeur esthétique, qui la valorisent par contraste. Si tout est fait pour suggérer une *continuité* entre les deux médias à destination des amateurs de *comic books*, cette continuité ne résulte que d'une multiplication d'ornements. L'hypocrisie tient alors au fait que nombre des approches utilisées par *Heroes* contre la représentation traditionnelle du super-héros (couleurs primaires, costumes, manichéisme et identités secrètes) ont été explorées de longue date dans les bandes dessinées de super-héros elles-mêmes, et ce dès le début des années quatre-vingt.<sup>11</sup> L'image du genre super-héroïque que propose Tim Kring dans ses interviews et que véhicule la série elle-même est donc une construction de circonstance, un repoussoir caricatural à fins d'auto-valorisation. La démarche est très différente de celle des films de super-héros produits depuis les années 2000, qui, s'ils adaptent le matériau d'origine ne prétendent pas s'en distancier par le haut, y compris dans le cas de créations originales comme *The Incredibles* (Brad Bird, Disney, 2004). *Heroes* se veut non une adaptation mais un dépassement, une réinvention du genre ; ambition paradoxale, puisque les frontières du genre sont plus étendues que la représentation qui en est donnée ici, et la réinvention n'est de fait qu'une variation.

26 La stratégie d'auto-légitimation de la série aboutit donc à la création d'une hiérarchie des formes de culture populaire, une opposition *high/low* dans laquelle la bande dessinée est dévaluée pour souligner par contraste les qualités du traitement télévisuel du genre super-héroïque, une opposition qui emprunte des modalités largement disqualifiées dans le champ intellectuel. *Heroes* décrit en effet les *comic books* comme une culture de masse, au sens donné à l'expression dans les années cinquante, et se révèle vulnérable au reproche fait historiquement à cette caractérisation : la tendance de ses auteurs à méconnaître la culture qu'ils critiquent. Cette méconnaissance, atteint un degré tel que la relation hiérarchique peut être inversée aux yeux des connaisseurs du genre. Le scénariste Alan Moore considère ainsi la série comme un objet culturel sans valeur, dont l'écriture trahit un mépris pour ses spectateurs (Harrison 2008). En dépit de la légitimation croissante des séries télévisuelles, et des efforts déployés par ses créateurs, *Heroes* ne parvient pas à se définir comme un nouveau pôle de culture haute au sein de la culture populaire. Le format même de la série et son objectif premier d'efficacité narrative, ne permettent en effet pas de consacrer le temps nécessaire à une description détaillée des *comic books* dont *Heroes* entend se distinguer, déléguant ce rôle à un paratexte (interviews, promotions, etc.) largement invisible au grand public et parfois en contradiction directe avec le discours dépréciateur tenu au sein de la série. La simplicité caricaturale de la représentation des *comic books* dans la série accompagnant une tentative paradoxale d'établir une distinction culturelle sans s'aliéner les amateurs de ces *comic books* dont la série entend se distancier, expliquent l'échec de *Heroes* à transformer son indéniable avantage économique en fondement d'une hiérarchie esthétique ou narrative.

---

### **Bibliographie**

« Season Program Rankings » *ABC Medianet*. Daily Press Releases & Archives. 25 mars 2008 [consulté en avril 2008] [http://www.abcmedianet.com/web/progcal/dispDNR.aspx?id=032508\\_08](http://www.abcmedianet.com/web/progcal/dispDNR.aspx?id=032508_08)

Adorno, Theodor et Horkheimer, Max. 1974. « La production industrielle des biens culturels », *La dialectique de la raison* [1944, trad. Elian Kaufholz] (Paris : Gallimard), pp. 129-176.

Carter, Bill. « It Doesn't Take a 'Comic Book Nerd' to Create a Superheroes Hit », *The New York Times*. 30 octobre 2006. [consultation : février 2008] <http://www.nytimes.com/2006/10/30/arts/television/30hero.html>

Gabilliet, Jean-Paul. 2005. *Des comics et des hommes*. (Nantes : Editions du temps).

- Gabilliet, Jean-Paul. « Du comic book au graphic novel: l'eupéanisation de la bande dessinée américaine », *Image and Narrative* n°12. Aout 2005b [consultation : février 2008] <http://www.imageandnarrative.be/tulseluper/gabilliet.htm>
- Harrison, Andrew. « More Alan Moore» *The Word, Extended Edition*. Février 2008 [consultation : avril 2008] <http://www.wordmagazine.co.uk/content/word-march-issue-extended-edition-more-alan-moore>
- Heroes*, NBC, 2006-08. [Coffret DVD zone 2 édité par Universal Pictures]
- Heroes Wiki* [consultation : avril 2008] [www.heroeswikicom](http://www.heroeswikicom)
- Horkheimer, Max. 1975. «Art and Mass Culture» [1941] in *Critical Theory* (New York: Continuum) pp. 273-90.
- Jones, Gerard. 2004. *Men of Tomorrow* (New York : Basic Books).
- Kring Tim. «X-Men Comparison» [Weblog] *Heroes Live Blog*. NBC. 25 septembre 2006 [consultation : avril 2008] [http://blog.nbc.com/heroes/2006/09/xmen\\_comparisons.php](http://blog.nbc.com/heroes/2006/09/xmen_comparisons.php)
- Macdonald Dwight. 1957. « A Theory of Mass Culture » [1953] in Rosenberg, Bernard et White, David Manning [eds.]. *Mass Culture* (Glencoe : The Free Press), pp. 59-73.
- Mayo, John. « Mayo Report: November, 2007 Sales Analysis », *Comic Book Resources*. 9 janvier 2008 [consultation : février 2008] <http://www.comicbookresources.com/news/newsitem.cgi?id=12712>
- Weiland, Jonah. « 1-On-1: Talking with “Heroes” Creator Tim Kring », *Comic Book Resources*. 21 septembre 2006 [consultation : février 2008] <http://www.comicbookresources.com/news/newsitem.cgi?id=8428>
- Wright, Bradford. 2001. *Comic Book Nation, the Transformation of Youth Culture in America*. (Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press)

---

## Notes

- 1 *X-Men* (Réal. Bryan Singer. 20th Century Fox, 2000), *X2* (Réal. Bryan Singer. 20th Century Fox, 2003), *X-Men: The Last Stand* (Réal. Brent Rattner. 20th Century Fox, 2006).
- 2 Des similitudes plus précises ont également été soulignées à plusieurs reprises avec *Rising Stars* (J. Michael Straczynski, Image Comics - Top Cow, 1999-2005).
- 3 Ainsi, *Buffy the vampire slayer* a-t-elle été qualifiée de super-héroïne, alors même que la série évoluait à l'écart des codes du genre, privilégiant un fond fantastique plus traditionnel. Voir aussi la conclusion de l'ouvrage de Gerard Jones, *Men of Tomorrow* pour un exposé enthousiaste de cette pénétration du genre dans l'espace culturel (Jones 2004).
- 4 Les numéros 13 à 16 et plusieurs autres par la suite seront consacrés à un personnage Hanah Gitelman, qui ne fera qu'une brève apparition dans la série, mais deviendra un personnage récurrent dans les produits dérivés de celle-ci.
- 5 En particulier la rubrique hebdomadaire “Behind the Eclipse”, animée par deux scénaristes de la série, sur le site de bande dessinée essentiellement consacré aux super-héros *Comic Book Resources*.
- 6 La première saison de *Lost* met aussi en scène un *comic book* de super-héros, et la série comporte également plusieurs références délibérées à des œuvres du genre super-héroïque.
- 7 Deux de ces comic books, *Hulk: Gray* et *Daredevil: Yellow* sont dus à Sale et Loeb, l'autre étant le premier numéro de *Silver Surfer* (Stan Lee et John Buscema, Marvel Comics, 1968).
- 8 Dans la suite de cet article, les références à des épisodes de la série reprendront ainsi le titre de l'épisode, le numéro de la saison et celui de l'épisode. Ces références s'appuient pour la première saison sur le coffret DVD dans son édition française et pour la seconde sur des enregistrements personnels.
- 9 On pense alors à ces anecdotes, rapportées avec complaisance durant la campagne anti-*comic books* des années cinquante aux Etats-Unis, d'enfants ayant reproduit sans recul des situations lues en bande dessinée. (Gabilliet 2005a, pp. 295-330, Wright 2001, 86-108).
- 10 Le mot, prononcé dans le premier épisode, ne le sera de nouveau qu'à la fin de la saison 2, par Micah (« Truth and Consequences », S2E10).
- 11 Le point d'origine du phénomène de déconstruction du genre super-héroïque est incertain, mais le procédé culmine indéniablement en 1986 avec la parution consécutive de deux œuvres d'ampleur traitant frontalement des codes du genre, *Watchmen* et *The Dark Knight Returns* (Frank Miller, DC Comics, 1986).

***Pour citer cet article*****Référence électronique**

Nicolas Labarre, « Heroes : négociation d'une hiérarchie de culture populaire », *Revue de recherche en civilisation américaine* [En ligne], 2 | 2010, mis en ligne le 29 avril 2010, consulté le 02 juillet 2016.  
URL : <http://rrca.revues.org/228>

---

***Droits d'auteur***

© Tous droits réservés

---

***Résumé***

The TV show *Heroes*, which debuted on NBC in September 2006 to become an international popular success is explicitly based on the super hero mythology, which Hollywood movies have been exploring for the last ten years. However, *Heroes* presents us with a specific treatment of the genre, since it does not seek to function as an adaptation: the super-hero figure in the show is explicitly defined in connection with and in opposition to its medium of origin, comic books. *Heroes* thus reminds the viewers of the existence of super-hero comics but simultaneously tries to establish its own superiority to this previous incarnation. This process of differentiation is at work not only through a willingly “realistic” treatment of the notion of super-powered individuals, but also through a biased presentation of comic books and comic book readers within the show. *Heroes* disqualifies comics as a medium, by describing it as a mass culture product. While the series has been read as an homage to comic book superheroes, it seeks to define these comic books as a counter-model in order to promote itself, a process of distinction which can only be achieved through a simplistic and a times derogatory representation of comics.

***Entrées d'index***

***Index de mots-clés*** : bande dessinée, super-héros, culture de masse, télévision, adaptation

***Index by keyword*** : comics, super-heroes, mass culture, television, adaptation