

Les super-héros d'Hollywood et Evantropia: une étude de cas des protagonistes des superproductions hollywoodiennes des vingt dernières années¹

Hollywood Superheroes and Evantropia: A Case Study of the Protagonists of Hollywood Blockbusters of the Last Twenty Years

Lorraine Klein

Medipol Université d'Istanbul, Turquie
Istanbul Medipol University, Türkiye

lorraine.klein@medipol.edu.tr

Abstract

Depuis plus de dix ans, le succès incontestable des superproductions hollywoodiennes de science-fiction repose non seulement sur l'excellence technologique des effets spéciaux qui garantissent un spectacle visuel sans précédent, mais aussi sur l'efficacité de leurs scénarios créés pour le grand public et portés par des protagonistes hors du commun. Avec le MCU (Marvel Cinematic Universe) puis le DCEU (DC Extended Universe), nous avons assisté à un raz-de-marée de super-héros inspirés ou directement adaptés des comics américains. Ces héros se démarquent par leur force physique et morale remarquable. Nous explorerons dans cet article cette figure du héros dans 72 films de science-fiction américains à succès de ces deux dernières décennies. Nous discuterons du mythe du super humain qui semble tout droit sorti de la théorie du monomythe de Joseph Campbell, un « algorithme » de fiction qu'Hollywood s'est approprié avec succès et a modernisé. Nous interprèterons aussi la façon dont ces films illustrent la tendance à « evantropia », un néologisme pour « Human Enhancement », tel qu'il a été défini par Lucas Misseri.

Mots-clés : Hollywood, science-fiction, super-héros, mythe, evantropia.

Abstract

For more than ten years, the undeniable success of Hollywood science-fiction blockbusters has been based not only on the technological excellence of special effects, which guarantee an unprecedented visual spectacle, but also on the effectiveness of their scenarios created for the general public and carried by extraordinary protagonists. With the MCU (Marvel Cinematic Universe) and then the DCEU (DC Extended Universe), we have witnessed a tidal wave of superheroes inspired or directly adapted from American comics. These heroes stand out for their remarkable physical and moral strength. In this article, we will explore this figure of the hero in 72 successful American science-fiction films from the last two decades. We will discuss the myth of the superhuman, which seems straight out of Joseph Campbell's monomyth theory, a fictional "algorithm" that Hollywood has successfully appropriated and modernized. We will also discuss how they illustrate the trend toward "evantropia," a neologism for "human enhancement," as defined by Lucas Misseri.

Keywords : Hollywood, science-fiction, super-heroes, myth, evantropia.

¹Cet article est basé sur la thèse de doctorat de l'auteur, « Whatif ? Science-Fiction Hollywood Films as a Cultural Artifact : A Showcase of Western Worldview ».

Texte intégral

Malgré la démesure qui les caractérise et leurs scénarios parfois alambiqués, les blockbusters de science-fiction hollywoodiens sont une source d'informations inépuisable. À travers la figure du héros, ils reflètent un large spectre de rêves et de peurs des sociétés développées. Ces dernières années, avec le MCU (Marvel Cinematic and Universe) puis le DCEU (DC Extended Universe), nous avons assisté à un raz-de-marée de super-héros inspirés ou directement adaptés des comics américains en circulation sous forme de bandes dessinées dans les journaux depuis 1936. Ces héros aux pouvoirs en tout genre se distinguent par leur force physique et morale remarquable et risquent leur vie face aux menaces toujours plus terribles qui pèsent sur notre planète, voire notre univers. Que les protagonistes des films soient des méta-humains (des humains ayant des capacités exceptionnelles, extraterrestres) ou non (humain lambda), ils semblent tout droit sortis de la théorie du monomythe de Joseph Campbell, un « algorithme » de fiction qu'Hollywood s'est approprié avec succès. Cependant, comme nous le verrons, en comparaison avec les héros des temps anciens, les arcs narratifs de ces héros modernes se concentrent principalement sur la rédemption dans un sens judéo-chrétien, plutôt que sur l'initiation. Par ailleurs, ils semblent révélateurs de ce que certains considèrent la prochaine étape dans l'histoire de l'utopie : l'évotropia. Pour le démontrer, nous avons passé en revue 72 films de science-fiction hollywoodiens de ces deux dernières décennies parmi les 200 plus gros succès du box-office mondial selon le Box-OfficeMojo², site et service d'IMDB, comme le montre le tableau ci-dessous :

Avatar (2009)	Spider-Man (2002)
Avengers: Endgame (2019)	2012
Avatar: The Way of Water (2022)	Spider-Man II (2004)
Star Wars Episode VII (2015)	Deadpool II (2018)
Avengers: Infinity War (2018)	Deadpool (2016)
Spider-Man: No Way Home (2021)	Guardians of the Galaxy (2014)
Jurassic World (2015)	The Batman (2022)
The Avengers (2012)	Thor: Love and Thunder (2022)
Avengers: Age of Ultron (2015)	The Amazing Spider-Man (2012)
Black Panther (2018)	The Hunger Games: Mockingjay part I (2014)

²Url : https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW [Consulté le 25/11/2023].

Star Wars Episode VIII (2017)	Suicide squad (2016)
Jurassic World: Fallen Kingdom (2018)	Gravity (2013)
Iron Man 3 (2013)	X-Men: Days of future past (2014)
Captain America: Civil War (2016)	The Matrix Reloaded (2003)
Aquaman (2018)	Captain America: The Winter Soldier (2014)
Spider-Man: Far from home (2019)	Dawn of the planet of the Apes (2014)
Captain Marvel (2019)	Transformers (2007)
Transformers: Dark of the Moon (2011)	The Amazing Spider-Man II (2014)
Transformers: Age of Extinction (2014)	Interstellar (2014)
The Dark Knight rises (2012)	The Hunger Games (2012)
Star Wars Episode IX (2019)	Man of Steel (2013)
Rogue One (2016)	Justice League (2017)
The Dark Knight (2008)	Men in Black 3 (2012)
Jurassic World Dominion (2022)	Star Wars Episode II (2002)
Spider-Man 3 (2007)	The Hunger Games: Mockingjay part II (2015)
Spider-Man: Homecoming (2017)	Thor: The Dark World (2013)
Batman vs Superman: Dawn of Justice (2016)	The Martian (2015)
Star Wars Episode III (2005)	Hancock (2008)
The Hunger Games: Catching fire (2013)	Iron Man II (2010)
Guardians of the Galaxy: vol II (2017)	Ant-Man and the Wasp (2018)
Black Panther: WakandaForever (2022)	Logan (2017)
Venom (2017)	Ready Player One (2018)
Thor: Ragnarok (2017)	Transformers: the last Knight (2017)
Guardians of the Galaxy: vol III (2023)	War of the Worlds (2005)
Inception (2010)	Iron Man (2008)
Transformers: Revenge of the Fallen (2009)	I am legend (2007)

Tableau n°1

Le ‘Super Joe’

À partir des années 2000, nous assistons à un véritable raz-de-marée de films de super-héros. Il n’est donc pas surprenant qu’il y ait une présence écrasante de technologies

conçues pour améliorer les performances humaines, chimiquement/génétiquement ou technologiquement dans les films de notre sélection. Ces technologies, sous forme de sérums ou d'armes, permettent de compenser les faiblesses physiques des humains. Après le traitement, il ne reste à ces personnages que très peu de similitudes avec des êtres humains lambdas, ce qui brouille la frontière avec le fantastique, notamment dans les récits où ces pouvoirs dépendent d'artefacts extraterrestres, comme dans *Captain Marvel* ou *Black Panther*. Lorsque l'origine de leurs super pouvoirs est découverte, nous ne sommes pas plus avancés sur la teneur exacte de ces derniers ni sur la manière dont ils leur ont été transmis. En effet, la façon dont ils sont devenus exceptionnels n'est qu'un détail dans le récit. Ce qui compte, c'est que ces individus sont hors du commun et ont donc une énorme responsabilité. La célèbre réplique d'Oncle Ben à Peter Parker dans *Spider-Man* (Raimi, 2002) « Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités » illustre bien notre propos. Les super-héros sont d'ailleurs rarement montrés en train de manger ou de dormir, renforçant le sentiment d'invulnérabilité qui se dégage d'eux. *Logan* (2017) fait ici exception, car il montre des mutants vieillissants, perdant le contrôle de leurs pouvoirs ou étant rongés par les résultats des expériences réalisées sur eux. Une autre exception est le film *Dawn of the Planet of the Apes* (2014) puisque le personnage principal est un chimpanzé, mais qui a été génétiquement modifié à la suite d'une épidémie qui a rendu les singes intelligents et capables de s'exprimer.

Ce qui ressort particulièrement dans cette sélection de film, c'est l'élitisme ou l'exclusivité qui caractérise les personnages principaux. En effet, ce que nous appellerons dans cette étude les « Super Joe » apparaissent le plus avec 50 films (voir les films en bleu dans le tableau précédent), grâce notamment à la multitude de films de super-héros.

Types des personnages principaux	Nombre de films
Humains	22
Super Joe	50

Tableau n° 2 : Types de protagonistes

Le « Super Joe » est un personnage qui possède déjà, de par sa naissance ou sa profession, ou du fait de certaines expérimentations scientifiques, un certain pouvoir (statut, richesse, éducation ou puissance physique) » (L. Klein, 2023). Il ou elle a donc déjà les moyens de réussir et de ce fait évolue souvent peu par rapport à un personnage moins

privilegié. Les mutants, les extraterrestres ou les méta-humains sont tout sauf des personnages lambdas, et ce dès le début du film. Tout comme les acteurs qui sont généralement sélectionnés principalement pour leur apparence physique exceptionnelle et leur notoriété. La deuxième raison qui explique ce nombre important de « super Joe » s'explique du fait que, même si certains personnages tels qu'Iron-Man ou Batman sont humains, ils sont tous deux des êtres exceptionnels issus de milieux bien privilégiés. Ils ne peuvent donc être considérés comme personnages lambdas et ce de naissance. S'ils n'étaient pas devenus de super-héros, leur vie aurait été fort probablement plus extraordinaire que celle de n'importe quel autre être humain, malgré l'absence de super pouvoirs. Ainsi, en raison de leurs origines sociales ou culturelles, certains personnages sont plus prompts à affronter des événements incroyables. C'est ainsi le cas d'Aquaman, Thor ou Star-Lord, dans *The Guardians of the Galaxy*, en raison de leur filiation successivement atlante, divine ou « céleste » (êtres extraterrestres semblables à des Dieux dans le MCU). Cependant, dans la grande majorité des films, le « Super Joe » est un humain biologiquement amélioré plus tard dans le récit, comme Captain America, Dead pool, Black Panther, Captain Marvel et Spider-Man, ou doté du meilleur de la technologie disponible dans le cas d'Iron-Man, Batman ou Antman et The Wasp. Ces personnages font preuve de moins de développement que les autres car ils sont déjà exceptionnels. Iron-Man peut être considéré comme un contre-exemple, mais il a eu trois films éponymes et est apparu dans sept autres dans le MCU, ayant ainsi tout le temps de passer du playboy marchand d'armes au sauveur de l'univers. Certains personnages comme Spider-Man ou Venom commencent en tant qu'humains avant de se transformer rapidement en méta-humains contre leur gré. Dans ce cas particulier, l'arc narratif des personnages est souvent plus intéressant car ils doivent lutter contre leurs peurs et doutes tout en faisant face aux conséquences de leurs pouvoirs nouvellement acquis et des menaces à l'échelle de ces derniers.

Si la plupart des super-héros sont si « hors de notre ligue » physiquement, moralement et en termes de statut, pourquoi sont-ils si populaires ? Ces scénarios sont épiques au sens classique du terme : une intrigue à grande échelle avec un personnage héroïque. L'industrie cinématographique est le seul endroit où nous pouvons voir pendant quelques heures une histoire d'amour entre deux espèces, des amazones combattant des nazis ou des robots contrôlant le monde. Des « destructions sans victimes » (elles ne sont que rarement montrées à l'écran), des personnages immortels et des guerres « propres » contre un être maléfique sont des allégories colorées et agréables révélatrices de nos angoisses les plus profondes à propos de la mort ou d'un changement radical du monde tel que nous le connaissons. Ces super-héros

sont une réponse, aussi inadéquate soit-elle, aux problèmes plus grands que nature auxquels nous sommes confrontés quotidiennement. Aucun extraterrestre ne nous attaque, aucun lézard ne tente de dominer la Terre et celle-ci n'est pas la cible de l'univers tout entier. Néanmoins, malgré nos progrès technologiques, notre Terre continue de mourir lentement ; nous vivons dans un monde toujours plus injuste et nous sommes clairement conscients de l'épée de Damoclès suspendue au-dessus de nos têtes. Si notre écosystème ne s'effondre pas en premier, les bombes atomiques, plus puissantes aujourd'hui que celles larguées sur Hiroshima et Nagasaki, nous frapperont sans avertissement. En ce sens, les super pouvoirs de nos héros semblent être des traces du divin que même un public moderne ne pourrait éliminer. Ce sont des pouvoirs surnaturels rationnellement expliqués, un compromis entre les croyances divines et un *zeitgeist* (esprit du temps) féroce et rationnel. En tant que tels, les « Super Joe » ressemblent presque à des dieux antiques. Ou est-ce les dieux antiques d'Ovide et d'Homère qui ressemblaient à des humains ? Une chose est sûre, en tant que public, nous semblons avoir autant besoin des super-héros que les personnages des films. Jerry Siegel, le co-créateur de Superman, avait ainsi déclaré : « J'ai conçu un personnage comme Samson, Hercule et tous les hommes forts dont j'ai jamais entendu parler réunis en un seul » (cité dans Reynolds 1992 : 9, tel que cité dans McSweeney, 2018).

Le « Super Joe » n'est pas forcément parfait et peut parfois se montrer extrêmement violent, même si la cause est présentée comme juste et raisonnable. Toutefois, les super-héros tuent rarement ; même si les dégâts qu'ils causent sont énormes, ils ne sont pas présentés comme des tueurs. Ce sont souvent des solitaires : ils ont peut-être un acolyte et une sous-intrigue romantique qui aboutit rarement car ils doivent sacrifier leur vie privée pour accomplir leur mission. Ils travaillent principalement seuls et de manière indépendante car ils ne veulent pas être supervisés par le gouvernement. Comme le soutiennent John Shelton Lawrence et Robert Jewett : « Le monomythe décrit un monde dans lequel aucun humain ne vit réellement. Cela donne aux Américains un pays imaginaire sans ambiguïtés susceptibles de brouiller la vision morale, où l'empire maléfique des ennemis est facilement discernable et où ils peuvent par procuration (par identification au super-héros) frapper le mal avant qu'il ne les rattrape » (Lawrence et Jewett 2002, 48). La simplicité de l'apparente dichotomie entre le mal et le bien, telle qu'elle est présentée dans les films, nie la vie réelle dans sa complexité : des petites décisions sans fin, bonnes ou mauvaises.

En tant que tel, ce type de super-héros, et par essence, le genre des films de super-héros, est un descendant des westerns, un genre véritablement américain. Iron-Man est la parfaite illustration de cette idéologie américaine. « C'est un monde imparfait, mais c'est le

seul que nous ayons. Je vous le garantis, le jour où les armes ne seront plus nécessaires pour maintenir la paix, je commencerai à fabriquer des briques et des poutres pour les hôpitaux pour bébés », a déclaré Tony Stark, alias Iron-Man. Une autre de ses répliques emblématiques est que « la paix signifie avoir un bâton plus gros que les autres », une variante de la phrase du président américain Theodore Roosevelt « Parlez doucement et portez un gros bâton », qui, selon certains, a défini la politique étrangère américaine depuis le tournant du XXe siècle (voir Bacevich, 2003). L'idéologie américaine, forte de sa prérogative d'intervenir hors de ses frontières comme un rayon de civilisation, transcende chacun des films d'Iron-Man et du MCU en général, comme illustration de l'*exceptionnalisme américain et du progrès scientifique* dans ce que Jason Dittmer a observé comme le super-héros fonctionnant comme « une icône de l'innovation technologique américaine et des hiérarchies de domination qu'elle permet » (2010 : 122)³.

Les mille et un visages d'un même héros

Joseph Campbell offre dans son livre *Le héros aux mille et un visages* (1949) une étude poussée sur les motifs narratifs récurrents du voyage du héros. Ce modèle narratif appelé « monomythe » prend la forme circulaire de départ, initiation et retour et se retrouve dans les récits du monde entier. À travers son étude, Campbell montre que ces récits sont un produit du psychisme humain avant d'être un produit culturel, qui lui est éphémère. Le héros, quelle que soit son origine, est appelé à une aventure qu'il/elle refuse dans un premier temps avant de l'accepter avec l'aide d'un mentor et/ou autres aides surnaturelles ; il/elle surmonte les défis avant de retourner du monde spirituel dans son monde pour partager ses bénédictions et ses connaissances avec son peuple. Dans son épilogue, *Mythe et société*, Campbell déclare qu'il existe une différence significative entre les cultures anciennes et les cultures essentiellement séculières dans lesquelles nous vivons aujourd'hui. En effet, si l'intervention des dieux était une réalité quotidienne et incontestable dans la mythologie antique, dans notre monde séculier, le voyage est avant tout un cheminement intérieur. Les héros modernes vivent principalement leur voyage spirituel dans leur esprit. Le défi est pour eux de changer et de devenir une meilleure version d'eux-mêmes. Selon Lawrence et Jewett (2002), les films modernes se concentrent moins sur l'initiation que sur la rédemption de leurs personnages, car l'idée de rédemption « sécularise les drames judéo-chrétiens de rédemption communautaire

³Tel que cité dans McSweeney (2018).

qui ont surgi sur le sol américain, combinant des éléments du serviteur altruiste qui donne impassiblement sa vie pour les autres et du croisé zélé qui détruit le mal ». Les super-héros de la culture pop remplacent la figure du Christ, dont la légitimité a été mise à mal par le rationalisme scientifique, car le désir de pouvoirs surnaturels et rédempteurs, que la science n'a jamais pu éliminer, subsiste dans l'esprit des gens (Lawrence et Jewett, 2002). Un exemple parfait pour illustrer ce propos serait celui de Jake dans *Avatar*. Son initiation est complètement secondaire puisque Jake apprend plus vite et devient meilleur que les autochtones de la planète Pandora en un temps record. Jake prête alors allégeance aux Na'vi et décide de se battre contre son ancien peuple, ce qui fait partie de son arc narratif de rédemption. D'autant plus qu'il a été choisi par une divinité locale, Eywa. Sa volonté de défendre sa nouvelle tribu contre les humains cupides et d'obtenir le pardon de ses péchés constituent l'arc narratif principal sur lequel se concentre le film.

Dans les scénarios de ces 72 films, nous retrouvons non seulement le voyage initiatique cyclique du héros, tel que l'entendait Joseph Campbell, mais aussi une résistance sempiternelle au Grand Mal ou à l'extermination de la race humaine. Ces héros qui meurent rarement tiennent à distance nos angoisses quant à la fin des temps. Ils continuent de nous sauver la mise contre de multiples ennemis, même lorsque les enjeux sont élevés (l'humanité pourrait potentiellement être anéanti dans une résistance infinie contre la fin inévitable. Il y a ici un argument économique. La production de ces films coûte extrêmement cher, les franchises génèrent davantage de profits. Ainsi, tuer les héros ou suggérer que la menace disparaît complètement serait contre-productif. Les héros sont des symboles de résilience, de survie et de maintien des choses inchangées. En tant que tels, les films de super-héros sont conservateurs dans la mesure où ils nous empêchent d'imaginer une société différente ou un quelconque changement. Ils nous protègent, sauvent la situation et, la plupart du temps, disparaissent une fois leur travail accompli. Ainsi, la société qui a évité une catastrophe revient au statu quo ou à la situation initiale. Le changement n'est jamais présenté comme une bénédiction potentielle, bien au contraire.

Dans les films de Super-Héros les plus populaires, ceux du MCU, ce schéma cyclique se retrouve dans des éléments scénaristiques répétitifs qui reviennent sans cesse et assurent le succès de cette franchise. La diversité des héros, du lycéen Spider-Man, au playboy millionnaire Iron-Man, en passant par le dieu nordique Thor, garantit un large éventail de profils psychologiques, de genèses de personnages et d'interactions passionnantes dans de multiples caméos. Il existe souvent une organisation clandestine (dans *Shang Shi*, *Captain America*, *Captain America* et *Le Soldat de l'Hiver*, *Black Widow*, etc.), ou des ennemis de

l'espace ou des scientifiques fous qui menacent la Terre ou l'Univers. Une chose est sûre : ces antagonistes ne peuvent être raisonnés, et cette vision manichéenne se reflète dans les codes couleur des deux parties, les bons et les méchants. Dans une énorme bataille finale déchainée en CGI, le héros sauve le monde dans un heureux dénouement devenu obligatoire.

Par ailleurs, personne ne meurt réellement, notamment dans le MCU. Marvel semble incapable de laisser partir ses personnages, renforçant l'idée de leur invulnérabilité. Les personnages meurent dans la franchise principale, mais apparaissent ensuite dans leurs films solo ou dans les séries Marvel. Loki est mort et est réapparu plusieurs fois, Groot dans *Les Gardiens de la Galaxie* ou Vision dans *Endgame* ; Black Widow a eu son film solo après sa mort dans *Endgame* ; Phil Coulson est mort dans le premier *Avengers*, mais est apparu dans la série télévisée *Les Agents du S.H.I.E.L.D* ou Nick Fury dans *Le Soldat de l'Hiver* qui a simulé sa mort. La ressemblance avec les héros antiques est encore plus évidente à cet égard ; ils sont en apparence immortels, à tout le moins inoubliables car ils reviennent sans cesse dans les produits dérivés. Ainsi, ils sont parvenus, grâce à des stratégies marketing très efficaces, à atteindre la postérité, une autre forme d'immortalité. Ces récits de rédemption, d'immortalité et de menaces apocalyptiques incitent à s'attarder sur les similitudes les études sur la religion et la science-fiction. James McGrath a exploré « l'intersection entre deux sujets qui, jusqu'à récemment, semblaient à des années-lumière l'un de l'autre, mais qui, à notre époque, en sont venus à interagir et à se chevaucher fréquemment et de manière proéminente » dans son livre *Religion and Science-Fiction* (2011). Nous avons déjà évoqué les menaces apocalyptiques et les arcs de rédemption des personnages. Il y a aussi l'opposition apparente entre le bien et le mal, ou l'altruisme par opposition au démoniaque. Enfin, l'iconographie des lumières, les figures du Christ associés à l'idée d'un sacrifice final pour le bien commun renforcent cette idée de l'éthique chrétienne.

Malgré cette affinité avec le concept de rédemption, de manière très ironique, ces héros modernes (ou héros « post-héroïques »), sont très différents de leurs ancêtres de la tradition de la bande dessinée en ce qui concerne leur « permis de tuer ». Si les héros de l'âge d'or (des années 1930 aux années 1950) pouvaient tuer, l'antagoniste était si diabolique et les événements étaient présentés de telle sorte que le héros en ressortait innocenté. Durant l'âge d'argent (des années 50 aux années 70), les héros ne tuaient sous aucun prétexte ; pendant l'Âge des Ténèbres (à partir de 1985), seuls les anti-héros tuaient. Nous sommes désormais dans une époque post-héroïque et les super-héros tuent. À tout le moins, ils n'interviennent pas pour sauver leur adversaire quand ils le pourraient (voir *Aquaman* ou *Batman Begins*, entre autres). Comme nous assistons aujourd'hui à une multiplication de ces scénarios, les

meurtres deviennent acceptables car ils n'apparaissent plus si extrêmes et les protagonistes ne perdent pas leur statut de super-héros. De nos jours, un héros pur, au sens de « l'âge d'or », ne semble plus possible tant les valeurs sont incertaines et relatives (Favaro, 2020). Une identité masquée et un état d'esprit de justicier qui soulignent l'incapacité du gouvernement à prendre soin de son peuple flirte trop avec le terrorisme dans les États-Unis de l'après 11 septembre. Les super-héros doivent renoncer à leur anonymat, laisser tomber les masques pour choisir leur camp et servir l'État. Ils sont désormais plus des super soldats que des héros solitaires. À noter que la plupart des héros sont orphelins ou ont perdu l'un de leurs deux parents (Spider-Man, Superman, Batman, Black Panther, Star-Lord, Iron-Man...) et ont rarement de famille, faisant d'eux de parfaits soldats.

Le corps parfait et Evantropia

Il n'est pas facile pour les scénaristes d'aujourd'hui d'imaginer que nos sociétés puissent s'améliorer. Qu'il s'agisse des dégâts écologiques dus à nos modes de vie cupides, de la menace d'une évolution dictatoriale de nos politiques, des virus de toutes sortes à la guerre civile, en passant par les attaques extraterrestres génériques, ces images « divertissantes » de destruction sont légion. Pourtant, face à des catastrophes de toutes sortes, des poches de résistance, et même l'espoir, peuvent éclore. Ils peuvent prendre l'apparence d'un groupe de résistants dans *Hunger Games*, d'une volonté politique d'agir différemment dans *Black Panther*, ou encore d'un groupe de super-héros d'origines différentes unis pour sauver la Terre dans le MCU. Cette opposition entre le bien et le mal, souvent très manichéenne, permet de proposer des allégories rassurantes à un public avide de réconfort dans une société de plus en plus complexe. Les héros que nous avons explorés dans cet article, qu'ils soient méta-humains ou non, portent sur leur dos non seulement la responsabilité de résoudre les enjeux majeurs apparus dans les films mais aussi, à travers leur transformation interne, jouent « un rôle important dans l'émergence de l'impulsion utopique » (Atasoy, 2019). Cet élan utopique, s'il ne s'exprime donc pas nécessairement sous la forme d'un modèle sociétal, est décrit individuellement sous l'impulsion de personnages aux caractéristiques uniques, notamment dans la transformation de leur corps. En effet, à travers ces personnages aux pouvoirs surnaturels, non seulement apparaît une tendance, du moins pour les sociétés occidentales et libérales, à contrôler notre corps au point de pouvoir vaincre nos faiblesses physiques mais aussi de repousser la mort, dans une perpétuelle remise en question de la nature humaine. Au point que Lucas Misseri (2016) suggère que « l'evantropia », un néologisme, est la prochaine étape de l'histoire de l'utopie. « Le nom a été développé à la

suite de l'attention contemporaine portée à l'objectif scientifique de l'amélioration physique de l'humanité. Ce néologisme a été utilisé pour ce que les philosophes transhumanistes contemporains ont appelé « l'amélioration humaine » (Savulescu, Sandberg et Kahane 2011: 3). La nouveauté de cette tendance réside dans le fait que l'imaginaire utopique n'est pas nécessairement « focalisé sur un lieu, une époque ou un état d'esprit nouveau et meilleur, mais sur un corps nouveau » (Misseri, 2016). Avec la réputation quelque peu ternie de l'utopie, notamment après la guerre froide, ce changement d'objectifs des utopies contemporaines semble être en diapason avec notre société actuelle. Nous vivons à une époque de progrès technologiques sans précédent, du moins dans les régions les plus développées du monde. Communication, transports, secteur de la santé, industries textile ou alimentaire, industrie de l'armement ou systèmes éducatifs, chaque aspect de notre vie quotidienne a été impacté par l'évolution incessante des technologies. Cette utilisation quotidienne de technologies invasives mais indiscutablement pratiques n'est « que la pointe de l'iceberg, alors que les développements de la médecine, des organismes génétiquement modifiés (OGM), des prothèses et de la mécanique quantique déstabilisent continuellement notre vision du monde anthropocentrique traditionnelle éclairée par les valeurs humanistes libérales » (Hassler-Forest, 2015). Il n'est pas étonnant donc que, dans une société où l'industrie cosmétique devrait atteindre une taille de marché de 417 milliards de dollars d'ici 2030⁴, et où la chirurgie esthétique, le marché des membres artificiels et les produits anti-âges sont en hausse, des héros hors normes soient si populaires. Ils ne vieillissent pas pour certains d'entre eux, sont extrêmement puissants, physiquement attirants, ont peu ou pas de faiblesses et ont peu de points communs avec nous, les humains, ne serait-ce que leur apparence physique. Ils sont notre version 2.0, la version mise à jour, meilleure en tout, un « post-humain ».

Trois éléments caractérisent particulièrement cette nouvelle tendance de « l'evantropia » selon Misseri (2016) : « Premièrement, ils sont représentatifs des besoins contemporains tels que la poursuite d'une espérance de vie plus longue et la prévention des maladies et des traits physiologiques de la vieillesse. Deuxièmement, ils fournissent une image sociale normative parce que ce qui est poursuivi vise à se généraliser parmi tous les membres des sociétés contemporaines – au moins occidentales et libérales. Troisièmement, la transformation anthropique du corps humain peut être considérée comme une nouvelle étape dans le processus utopique de laïcisation de l'idée religieuse de la création de l'être humain. »

⁴Url : <https://www.fortunebusinessinsights.com/cosmetics-market-102614>[Consulté le 25/11/2023].

En effet, à travers cette hybridation entre machines et humains, amélioration par la chirurgie ou hormones en tout genre, nous semblons nous diriger vers un contrôle total de notre création dans la phase finale d'une société séculière : l'humain à l'origine de la création de l'humain. Autrement dit, une nouvelle étape pour l'être humain, une version mise à jour, le fantasme de la maîtrise totale de notre création.

Cette nouvelle tendance utopique n'est pas sans risques. Premièrement, la sélection humaine et la recherche de l'humain parfait flirtent avec une période sombre de notre Histoire et de l'eugénisme, du *Meilleur des Mondes* de Huxley aux horreurs de la Seconde Guerre mondiale. Une recherche rapide sur Internet sur la sélection d'embryons rend cet avenir plus proche que jamais. Par ailleurs, il existe un risque « d'alimenter le fossé de l'injustice politique » (Fukuyama 2004 : 42-43, cité par Misseri, 2016), comme l'illustre parfaitement *Elysium*, un film de 2013 où les riches élites vivent sur une station spatiale avancée équipée de Med-Bays, un dispositif médical qui peut tout guérir, leur garantissant une vie très longue et en bonne santé, alors que le reste de l'humanité survit avec difficulté sur Terre. *The Island*, un film de 2005, met en scène une station souterraine où l'on fait croire à des clones de personnes riches et influentes que la surface de la Terre n'est plus viable et qu'ils ne peuvent se rendre sur l'île, une sorte d'Eden à la surface, seulement lorsqu'ils sont sélectionnés dans un jeu de loterie. Nous apprenons plus tard qu'ils sont sélectionnés à la loterie uniquement lorsque leur « propriétaire » a besoin d'une partie du corps et, pour les femmes, du bébé de leur clone enceinte.

Conclusion

Dans cet article, nous avons analysé la gamme des protagonistes présents dans les 72 films de notre étude. En raison du nombre de films de super-héros recensés dans notre étude, « Super Joe » était la catégorie la plus représentée. À travers cette catégorie de méta-humains/mutants/super-héros, non seulement les films confirment leur statut d'allégories rassurantes face à la complexité de notre société en niant cette même complexité à travers les récits manichéens de la lutte du bien contre le mal, mais aussi mettent en scène des protagonistes, dont l'arc narratif n'est pas sans rappeler une version modernisée du monomythe de Joseph Campbell. Ils proposent à travers leur arc de rédemption des récits inscrits dans une tradition judéo-chrétienne, illustrant ainsi un paradoxe entre science dure ou rationalisme et le désir toujours présent de figures mystiques qui se sacrifieraient pour l'humanité. Ils semblent aussi révéler une tendance actuelle de conceptualisation de l'utopie,

appelée « evantropia », un néologisme qui fait référence à la recherche de l'humain parfait, surmontant nos faiblesses et ayant un contrôle total sur notre création.

Bibliographie

- .Atasoy, E. (2019), « Quest for Utopian Impulse in Twentieth-Century Dystopian Narrative: P. D. James Critical Dystopia, *The Children of Men* » In : Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi.
Url: <https://www.researchgate.net/publication/332024691> [Consulté le 25/11/2023].
- .Bacevich, A. J. (2002), *American Empire: The Realities and Consequences of U.S. Diplomacy*. Harvard University Press. Url : <https://doi.org/10.2307/j.ctv19m61gv> [Consulté le 25/11/2023].
- .Campbell, J. (2008), *The hero with a thousand faces*. New World Library, Third edition.
- .Favaro M. (2020), *What if... Superheroes kill ? Evolution of Superheroes and Antiheroes during the Post-heroic Age*. Conference: Eleventh International. Graphic Novel and Comics Conference. The Resonance of Comics: Social. Impact and Possible Futures At: London College of Communication.
- .Hassler-Forest, D. (2015), *Of Iron Men and Green Monsters: Superheroes and Posthumanism*. The Palgrave Handbook of Posthumanism, In : Film and Television, pp. 66-76.
- .Klein, L. (2023), *What if? Science-Fiction Hollywood Films as a Cultural Artifact: A Showcase of Western Worldview*. Thèse de doctorat. İBN Haldun Üniversitesi.
- .Lawrence, J. S.– Jewett, R.(2002), «The American Monomyth in a New Century and The Birth of a National Monomyth » In : John Shelton Lawrence and Robert Jewett, *The Myth of the American Superhero*, Grand Rapids: Eerdmans.
Url: <https://classics.domains.skidmore.edu/lit-campusonly/secondary/Film/Monomyth/Lawrence%20and%20Jewett%202002%20Intro.pdf>
- .McGrath, J. F. (Ed.). (2011), *Religion and Science-Fiction* (1st ed.). The Lutterworth Press. Url : <https://doi.org/10.2307/j.ctt1cgdw1p> [Consulté le 25/11/2023].
- .McSweeney, T. (2018), *Avengers Assemble ! Critical Perspective on the Marvel Cinematic Universe*, Columbia University Press.
- .Misseri, L. (2016) *Evantropia and Dysantropia, A Possible New Stage in the History of Utopias*. Research Gate. Url: https://www.researchgate.net/publication/325367291_Evantropia_and_Dysantropia_A_Possible_New_Stage_in_the_History_of_Utopias [Consulté le 25/11/2023].
- .Murphy, G.J. (2009), *Dystopia. The Routledge Companion to Science-Fiction*/edited by Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts, & Sherryl Vint.
- .Savulescu, J. – Sandberg, A. – Kahane, G. (2011), « Well-Being and Enhancement», In: J. Savulescu, R. Meulen and G. Kahane (eds.), *Enhancing Human Capacities*, Chichester: Wiley-Blackwell.