

Université Toulouse – Jean Jaurès

Service de la Formation Continue/UFR de Psychologie

Diplôme Universitaire Art-thérapies

UE 13

LES SUPER-HÉROS COMME OBJETS TRANSFÉRENTIELS DANS LE CADRE D'UNE THÉRAPIE MÉDIATISÉE



par

Marie MERLO-JAMAIN

sous la direction du

Professeur Jean-Luc SUDRES

juin 2019

Remerciements

À Romain LEMONNIER, mon Super-Héros, pour sa patience infinie, son accompagnement et ses relectures,

À mes camarades de promotion, Super-Héroïnes du quotidien pour leur joie et leur amitié,

Aux Quatre Fantastiques ados qui m'ont sauvée en ateliers d'expérimentation,

À mes deux apprentis Héros qui ont pris le relais à la maison,

Au professeur Jean-Hulk SUDRES pour sa bienveillance.

Achille, sans son talon, tu ne saurais pas son nom aujourd'hui

Stan Lee

Sommaire

Remerciements	p. 2
Sommaire	p. 3
Introduction	p. 4
Revue de la littérature	p. 6
I. Archétypes dans l'histoire des Super-Héros	p. 9
II. Synthèse : entre identification et dissociation, le rôle des Super-Héros	p. 20
1. Identification	p. 21
1.1. Désir de justice	p. 21
1.2. Désir de perfection	p. 23
1.3. Désir de régression	p. 24
1.4. Désir de consolation	p. 26
2. Dissociation	p. 28
2.1. Faut-il chercher à guérir de soi ?	p. 28
2.2. L'injonction au bonheur	p. 29
2.3. L'espace potentiel révélateur	p. 30
III. Ateliers d'expérimentation	p. 32
1. Séance n°1	p. 32
1.1. Présentation de l'intervenante	p. 32
1.2. Présentation des participants	p. 34
1.3. Réalisation des personnages	p. 36
2. Séance n°2	p. 39
2.1. Tour de table	p. 39
2.2. Observations	p. 40
3. Séance n°3	p. 41
3.1. Entretiens individuels	p. 41
3.2. Conclusions des ateliers et résultats	p. 43
Conclusion	p. 44
Bibliographie	p. 45
Annexes	p. 47

Introduction

L'anthropologue Polly Wiessner dans son étude des Bushmen du désert du Kalahari en Afrique du Sud, s'interroge sur les origines de l'imaginaire de la toute jeune humanité. La maîtrise du feu pour ses propriétés calorifiques laisse supposer un tout autre usage : celui de *l'allongement artificiel des périodes de veille*. Elle raconte que, la nuit tombée, toute la tribu se retrouve autour de la lumière rassurante du feu de camp pour entendre des histoires. « *Nous aimons, dit-elle, la lueur d'une flamme dans la nuit, un feu de camp, un feu de cheminée, la lueur des bougies ou des chandelles. Et nous aimons les histoires, les récits, les contes, les légendes. Nous aimons les entendre, les lire, les vivre au théâtre ou au cinéma. Et nous aimons les raconter. Les enfants commencent à inventer et à raconter des histoires dès l'âge de 3 ou 4 ans et à être passionnés par les histoires qu'on leur raconte pour les endormir* »(Wiessner, 2014)

Dans son livre bouleversant *Retrouver l'Aube*, Jean-Claude Ameisen affirme dans son introduction que « *les récits nous permettent de voir le monde. Et de vivre d'autres vies que les nôtres* » et conclue par cette réflexion : « *les contes et les récits qui bercent notre enfance, ce que nous apprenons de l'univers [...] les villes ou les campagnes où nous grandissons, les livres et les tableaux et les musiques qui nous emportent nous ont été légués, de génération en génération. Nous sommes faits de la présence de l'absence, de ce qui demeure en nous de tous ceux qui nous ont précédés.* » (Ameisen, 2016)

Nous sommes le produit de ceux qui ont été avant nous et les histoires que nous racontons aujourd'hui sont le présent de celles passées. Nous sommes habités par ces récits.

C'est ainsi qu'une culture est bâtie, sur les milliers d'histoires qui ont été racontées depuis l'aube de l'humanité. Et chacune de leurs ramifications donnent ses caractéristiques à chaque culture.

De tout temps, l'humain a parsemé son histoire de récits mettant en scène des figures légendaires. Celles-ci, répondant majoritairement à des caractéristiques humaines se voient toutefois dotées d'attributs utiles à les augmenter, parfois jusqu'à la caricature. Les religions en sont l'aspect le plus visible ; construites à partir de récits dans lesquels interviennent des personnages doués de pouvoirs plus merveilleux les uns que les autres. Elles sont à ce point fondatrices qu'elles sont même vectrices de lois devenues universelles. Par exemple : les valeurs binaires de bien et de mal sur lesquelles se repose la culture occidentale sont directement tirées des enseignements de Jésus, le Dieu fait homme. Il en va de même des cultures orientales et australes. Et pour y adhérer, elles nous imposent d'accepter le mystère, le fabuleux.

Bien que chaque civilisation possède son propre panthéon, il existe des similitudes entre les personnages qui les composent. En particulier le fait de former une grande famille qui semble ne pas avoir à se soustraire aux trivialités de notre condition humaine et qui est érigée au rang divin.

S'il existe pléthore de légendes puisant leurs origines dans la nuit des temps, à l'exemple des religions animistes, puis plus récemment des représentations dépositaires des principaux cultes actuels, nous pouvons observer depuis la moitié du XX^{ème} siècle l'émergence d'une toute nouvelle population d'être supérieurs : les Super-Héros.

Ce mémoire a pour intention de se porter sur l'étude de cette Famille en particulier et de répondre à la problématique suivante : dans quelle mesure le thème des Super-Héros peut-il constituer un objet transférentiel dans le cadre d'une thérapie médiatisée ?

Afin d'apporter les éléments qui étayeront nos réflexions, nous aborderons dans un premier temps l'histoire des héros des comic books afin de définir le contexte sociétal qui a vu leur apparition et d'identifier quelques uns des archétypes qui nous semblent remarquables.

Ensuite, nous tenterons de répondre aux questions suivantes :

- D'où vient ce désir profond et systématique de l'humain à vouloir se placer sous l'égide de cette population extraordinaire ?

- A quel niveau ce désir est révélateur d'éventuelles projections et autres manques propres à la nature humaine ?

Enfin, nous défendrons l'idée selon laquelle cette propension peut-être utile à un processus de développement personnel en faisant de ces figures des objets transférentiels au sein d'une thérapie médiatisée, en s'appuyant sur une série d'ateliers d'expérimentation de cette théorie.

Pour cela nous nous appuierons sur notre connaissance d'un public adolescent issue d'animations d'ateliers artistiques et d'accompagnement à la vie sociale et scolaire dans un cadre professionnel ainsi que sur la littérature actuelle se rapportant à ce sujet.

Revue de la littérature

Voici une liste exhaustive des documents sur lesquels nous avons appuyé nos recherches :

LIVRES / ESSAIS			
Auteur	Titre de l'ouvrage	Date de parution	Maison d'édition
AMEISEN J.-C.	<i>Sur les épaules de Darwin : retrouver l'aube</i>	2016	Babel
DAGERMAN S.	<i>Notre besoin de consolation est impossible à rassasier</i>	2000	Acte Sud
HERMAN J.L.	<i>Trauma and Recovery: The Aftermath of Violence from Domestic to Political Terror</i>	1992	NY: Basic Books
NIETZSCHE F.	<i>La généalogie de la Morale</i>	1887	Ligaran
SPINOZA B.	<i>L'Ethique</i>	Ed. 1994	Essais Folios
SUDRES J.-L.	<i>Soigner l'adolescent en art-thérapie</i>	2005	Dunod
UMBERTO E.	<i>De Superman au surhomme</i>	1993	Grasset
WERTHAM F.	<i>Seduction of Innocent - the influence of comic books on today's youth</i>	1954	Rinehart & Compagny
WINNICOT D. W.	<i>Jeu et réalité, l'espace potentiel</i>	1975	Gallimard
	<i>La mère suffisamment bonne</i>	2006	Payot
ARTICLES			
Auteurs	Titre	Date de parution / consultation	Média
BENETTI P.	<i>Le nazisme sous l'angle de la dope</i>	2016	En attendant Nadeau n°20
CARTER L.	<i>Wonder Woman, l'expérience la plus marquante de ma vie</i>	juin 2019	Urban Comics
FÆSSEL M.	<i>Grammaire de la consolation</i>	2014	Etudes

ILLOUZ E. et CABANAS E.	<i>Happycratie : comment l'industrie du bonheur a pris le contrôle de nos vies</i>	2018	Premier parallèle
JANSEEN T.	<i>Le soi : essence de l'Être</i>	Juin 2019	www.edlpt.com
LEBRETON A.	<i>Troubles dissociatifs de l'identité : à quoi ressemble de vivre avec de multiples personnalités</i>	2018	www.mkpolis.com
RAYMOND Y.	<i>Winnicott, jeu et réalité, l'espace potentiel</i>	2005	www.psychanalyse.com.
UMBERTO E.	<i>Le mythe de Superman</i>	1976	La bande dessinée et son discours
WAJEMAN L.	<i>Nazis dans la poudre: un essai révèle, un roman anticipe</i>	2016	www.Mediapart.fr
WIESSNER P.	<i>Embers of society : firelight talk among the Ju/'hoansi Bushmen</i>	2014	NAS USA
ENTRETIEN			
DUTENT N.	<i>Michaël Fæssel : « La consolation permet de prendre la dimension politique de la perte »</i>	2016	www.humanité.fr.
PAGES WEB			
Adresse			Dernière date de consultation
https://fr.wikipedia.org/wiki/Gotham_(Nottinghamshire)			Mai 2019
https://fr.wikipedia.org/wiki/Hulk			Juin 2019
http://mk-polis2.eklablog.com/trouble-dissociatif-de-l-identite-a-quoi-ressemble-de-vivre-avec-de-mu-a148753382			Juin 2019
http://superherosurledivan.blogspot.com			Mai 2019
https://www.urban-comics.com/wonderwoman-lexperience-la-plus-marquante-de-ma-vie/			Mai 2019
https://fr.wikipedia.org/wiki/Spider-Man			Juin 2019
https://www.mdcu-comics.fr/encyclopedie/personnage/hulk/27/			Juin 2019

https://medium.com/quelle-histoire/les-soldats-de-la-wehrmacht-se-de-%CC%81fonc%CC%A7aient-%C3%A0-la-crystal-meth-6d0199fbf2f5	Juin 2019	
https://www.focus-litterature.com/7370377/les-super-heros-et-les-maladies-mentales/	Mai 2019	
https://www.cairn.info/revue-etudes-2009-6-page-775.htm	Juin 2019	
VIDÉOS		
Derrière le masque des super héros	https://www.youtube.com/watch?v=toKmHTXVhB0&t=1916s	2017
La petite histoire des Super Héros	https://www.youtube.com/watch?v=ROUEgNSRrkA	2017
Happycratie : Eva Illouz: méfions-nous des "vendeurs de bonheur" !	https://www.youtube.com/watch?v=MMMBIWzAJAw	2018
Marwen : réalisé par Robert Zemeckis	http://www.allocine.fr/film/fiche_film_gen_cfilm=224929.html	2019

I. Archétypes dans l'histoire des Super-Héros

Les aventures des Super-Héros que nous trouvons sous forme de feuillets papiers sont nés aux Etats-Unis un peu avant la moitié du vingtième siècle. Pendant la Grande Dépression et avant la deuxième guerre mondiale. Les premières équipes de dessinateurs sont issues de l'immigration juive, et rencontrent beaucoup d'obstacles à la publication de leurs récits dans un premier temps. Ce tout nouveau format, bien que controversé au départ, va connaître un tel succès qu'il passera de sous-art et de sous-littérature au statut de roman graphique. La formule magique ? La succession de nouveautés et de redondances. Un contraste permanent entre le possible et l'impossible. Entre le confort des repères et la permission de s'évader.

Malgré une mise en forme qui peut parfois paraître naïve, certains de ces personnages sont dépeints avec beaucoup de subtilité et nous renseignent sur les auteurs et leurs connaissances de l'humain.

Beaucoup des arts fondateurs sont d'origines populaires. Les Super-Héros s'inscrivent dans cette tradition.

Faire une liste exhaustive de tous les Super-Héros n'aurait pas de sens, c'est pourquoi nous nous arrêterons sur ceux qui nous paraissent les plus représentatifs de notre sujet, à savoir ceux dont les caractéristiques sont les plus aptes à représenter dans l'humain ce qui est observable et augmentable.



Le tout premier Super-Héros est **Superman**. Il fait son apparition en 1938 dans le numéro un d'Action Comics édité par DC Comics et marque l'avènement d'un nouveau genre. Il est le fruit de la collaboration de deux adolescents, Jerry Siegle et Joe Shuster. Issus de la communauté juive de Cleveland et victimes de racisme au quotidien, ils dotent leur personnage d'une force monumentale et d'une histoire tragique. Il incarne ainsi le justicier idéal, qui, bien que déraciné, combat le crime tout en restant soucieux de s'intégrer au monde des humains en gardant son identité secrète sous les traits de Clark Kent, journaliste timide et gauche.

Le succès immédiat que rencontre Superman est au-delà de leurs motivations personnelles : la Grande Dépression qui saisit les États Unis au début des années 1930 a favorisé un profond sentiment de frustration au sein de la jeunesse américaine et la privatisation de la presse écrite vendue à un prix modique la rend soudain accessible à toute la population. Édité sous un format novateur, ces feuilletons ne tardent pas à se distribuer à des millions d'exemplaires. C'est le début d'un âge d'or qui durera jusqu'après guerre.



L'année 1939 voit apparaître **Batman**, également chez DC Comics. Il est encore aujourd'hui considéré comme le deuxième personnage primordial de la famille des Super-Héros. Ses auteurs, Bob Kane, dessinateur, et Bill Finger, scénariste, en font une sorte d'antithèse de son prédécesseur. En effet, le premier débarque de Krypton, possède une peau impénétrable et une force sans limite, tandis que le second, simple humain, Bruce Wayne, n'a que sa fortune pour lui permettre d'accéder à des prouesses physiques hors du commun. Il bâtit lui-même sa propre légende en réaction au traumatisme de l'assassinat de ses parents sous ses yeux.

Leur motivations diffèrent également. Si l'extra-terrestre met ses capacités au service de l'humanité, le milliardaire, lui, agit par vengeance. Leur principal point commun, outre leur panoplie réglementaire « costume moulant/cape » réside dans leur souci de conserver leur double identité secrète.

L'univers dans lequel Batman évolue est également bien plus nuancé. Au début de ses aventures, il est armé et ultra violent. Ses auteurs ne cherchent pas à nous dissimuler son humanité : c'est un héros sombre et paradoxal. Il cherche à traiter à la racine les causes du meurtre de ses parents à savoir refaire de Gotham City une ville sûre. À ce sujet, il est intéressant de se pencher sur l'histoire de ce nom.

À l'origine, les aventures de Batman se déroulent à New York. Ce n'est qu'en janvier 1941 que Bill Finger fait le choix de les poursuivre à Gotham City, ville imaginaire, royaume de la mafia et rongée par le crime. Il fait ce choix à l'instar de l'écrivain américain Washington Irving qui, dans une satire, baptise ainsi New York en référence au village de Gotham dans le Nottinghamshire pour en critiquer la gouvernance. Dans une des légendes de ce village anglais, « *On y dépeint les habitants du village comme étant fous. Néanmoins, la raison du comportement allégué semblerait avoir été un stratagème des villageois essayant d'imiter la folie pour éviter une route publique royale qui aurait dû passer par le village, dont ils auraient eu en charge sa construction et son entretien. À l'époque, on croyait que la folie était très contagieuse, et lorsque les chevaliers du roi*

Jean virent le comportement fou des villageois, ils se retirèrent promptement et la route royale fût détournée pour éviter le village. »(source : wikipédia)

Elle devient aussi l'univers urbain imaginaire où évoluent d'autres Super-Héros dont les aventures sont éditées chez DC.

Gotham City est la face sombre de New-York au même titre que Batman est celle de Bruce Wayne. Celui-ci cherche à nettoyer en lui la part phobique et traumatisée et fait de ces obstacles les principales forces et motivations pour s'élever derrière le masque de son avatar. Il est en quelque sorte justicier pour lui-même. Il est au service de sa résilience.

Avec l'arrivée de la deuxième guerre mondiale surviennent des héros dont les actions sont directement à visées patriotiques. C'est ainsi que naît **Captain America** chez Marvel en 1940 et **Wonder Woman** chez DC Comics l'année suivante. L'un et l'autre sont vêtus aux couleurs du drapeau américain et représentent la nation en guerre contre le reste du monde.



Créé à l'origine par Jack Kirby au dessin et Joe Simon au scénario, Captain America, alias Steve Rogers est un jeune homme issu des milieux modestes. Il perd son père alcoolique lorsqu'il est encore enfant et sa mère quelques années plus tard. Plusieurs fois recalé de l'armée, sa détermination ne passe pas inaperçue au professeur Reinstein qui lui injecte le Serum du Super Soldat (S.S.S). Il voit alors toutes ses facultés démultipliées (une force herculéenne, une endurance décuplée et une vitesse de mouvement et de réflexion qui feront de lui un

commandant inégalé en stratégie et en force de combat) et rejoint l'armée américaine pour combattre le troisième Reich. Celui qui devait être le premier d'une super armée se voit être le seul suite à l'assassinat accidentel du professeur par un espion nazi. À partir de là, Steve Rogers est chargé de missions extrêmement délicates ayant toutes comme toile de fond la lutte de l'idéologie nazie, représentée par l'HYDRA et son leader le Crâne Rouge. Il semble évident qu'à travers leur personnage, et le neuvième art, le tandem Kirby-Simon a tenté d'injecter à la jeunesse américaine un sérum de patriotisme. Alors même que les États-Unis ne se sont pas encore prononcés sur une éventuelle participation au conflit mondial.

Cette histoire intervient en parallèle d'un aspect peu connu de la guerre 39-45 et semble enrichir encore le couple chimie/guerre. Une des raisons qui ont permis aux soldats allemands d'avancer si vite dans leur conquête de l'Europe est le fait qu'ils étaient sous emprise d'un psychotrope breveté sous le nom de Pervitine. Il s'agit de ce qu'on appelle aujourd'hui la Crystal Meth. La normalisation de la drogue en Allemagne s'étendait au-delà de la consommation militaire. Un massif usage civil aurait participé de la cohésion patriotique. Il est actuellement reconnu que le Führer lui-même ait été clairement toxicomane. Cette pratique paraît contradictoire aux valeurs de perfection aryenne, mais pour un peuple épuisé par des années de guerre, il est des concessions à faire. « *En fait, les drogues sont incontournables parce qu'elles constituent le meilleur moyen de faire advenir le surhomme que promeut l'idéologie nazie* », nous dit Lise Wajeman dans son article *Nazis dans la poudre: un essai révèle, un roman anticipe*.

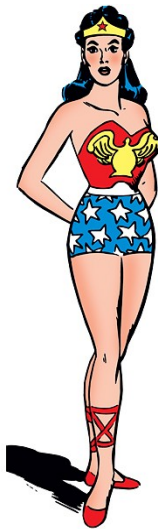
Pierre Benetti rajoute : « [...] *pourquoi donc le système nazi constituait-il une sorte de microsociété droguée, ou plutôt dopée ? Et pourquoi, au plus haut sommet de son organisation, son chef l'était-il à ce point ? Pas seulement pour tenir le coup, pas seulement pour aller plus vite et plus fort que l'ennemi [...]. Mais parce que la drogue peut constituer une métaphore du nazisme lui-même, machine luttant contre son propre désir, bourrée de frustrations et de fantasmes de mort. Loin d'être si évident que cela, un tel usage des drogues est bel et bien un paradoxe pour les nazis, qui les avaient en horreur dans leur terminologie. La rhétorique raciste du national-socialisme, jusqu'aux dernières heures de Hitler, assimilait doublement les juifs à des « empoisonneurs » et à des éléments pathogènes qu'il fallait éliminer pour sauver la pure race allemande. La répression anti-drogues fut mise au service de l'élimination des malades et des marginaux, ainsi qu'à l'établissement d'une société de la délation. Mais les mêmes semblent vouloir « faire eux-mêmes l'effet d'une drogue », non seulement auprès de la population à galvaniser, mais surtout à leurs propres yeux. Seul cet usage délirant de psychotropes pouvait fabriquer le surhomme vanté par la propagande et incarné par la personne d'Hitler. A mi-chemin de l'homme-machine et de l'homme-monstre, la « surhumanité » de l'homme nazi est une inhumanité ; il n'a plus besoin d'autre chose que de lui-même, il est une force pure ; son corps artificiel vit une illusion de surpuissance. La guerre en train de se dérouler convient alors à l'image de propagande, la réalité à la fiction. »*

Les Alliés n'étaient pas en reste. La Ritaline et la Benzédrine étaient largement consommées par les troupes anglaises et américaines. De tous temps, la drogue semble indissociable de la guerre. Non seulement elle rend le soldat plus résistant et plus malléable, mais elle permet en plus de supporter les effets psychologiques ultra-violents inhérents aux combats. Pourtant, bien que nous ayons accès à l'heure actuelle à ces informations, il faut savoir que ce fût longtemps classé secret défoncé.

Captain America, étrangement, est l'étendard de ce tabou. À quel point ses créateurs en avaient-ils

conscience ? Quel message réel ont-ils voulu faire passer ? Était-ce cette propagande pro-militaire, faisant de son héros le symbole d'une Amérique salvatrice ? Ou au contraire une satire du sentiment de toute-puissance du gouvernement des États-Unis d'alors et de certains de leurs compatriotes ? Le fait qu'ils aient choisi l'injection d'un produit dopant comme origine de la sur-humanité de leur héros et que l'armée soit son contexte est un indicateur d'une certaine réalité : celle de la souffrance et du traumatisme générés par la guerre. Cela fait de lui un Super-Héros auquel il est facile pour les soldats de s'identifier. Il fallait aux troupes américaines un guerrier comme eux, transformé par la dureté des combats.

D'ailleurs, à la fin du conflit, ses aventures ne provoqueront plus le même engouement et le Captain, à l'exception de quelques tentatives infructueuses, ne réapparaîtra que sous la plume talentueuse de Stan Lee, en 1964, sous les presses de Marvel qui saura adapter l'esprit patriotique de Captain America au reste du monde. Chose étonnante, ses aventures connaissent une fin. En 2014, sous l'impulsion de son dessinateur et scénariste du moment Joe Quesada, c'est un héros fatigué et vieillissant qui passe le relais à son compère *le Faucon* et qui dépose les armes. Le S.S.S. ne permet pas d'échapper à l'idée de temps, de mort et de lassitude.



Wonder Woman est Diana Prince, princesse des amazones. Son personnage apparaît en 1941 chez D.C. Comics, directement inspirée de la mythologie grecque. Son créateur, Charles Moulton (de son vrai nom William Moulton Marston), est docteur en psychologie, inventeur et scénariste. Outre la création de la Super-Héroïne, il se fait connaître pour avoir contribué à l'invention du détecteur de mensonge. C'est donc sans surprise que nous retrouvons le « lasso de vérité » dans la panoplie de Wonder Woman. Celle-ci est l'une des premières femmes à figurer dans le panthéon des dieux modernes et Moulton sera très clair à ce sujet. Sa démarche était d'offrir aux lecteurs une alternative à l'ultra-violence de ses pairs masculins :

« [...] même les filles ne voudront pas être des filles tant que nos archétypes féminins manqueront de force, de vigueur et de puissance. Comme elles ne veulent pas être des filles, elles ne veulent pas être tendres, soumises, pacifiques comme le sont les femmes bonnes. Les grandes qualités des femmes ont été méprisées à cause de leur faiblesse. Le remède logique est de créer un personnage féminin avec toute la force de Superman plus l'allure d'une femme bonne et belle. » Lors de la première parution de ses aventures, le communiqué de presse rajoutait : *« Wonder Woman a été conçue par le docteur Marston dans le but de promouvoir au sein de la jeunesse un modèle de*

féminité forte, libre et courageuse, pour lutter contre l'idée que les femmes sont inférieures aux hommes et pour inspirer aux jeunes filles la confiance en elles et la réussite dans les sports, les activités et les métiers monopolisés par les hommes. » (Wikipedia).

Ce personnage est la parfaite illustration d'un phénomène observable quasi systématiquement : il nous renseigne sur l'état d'esprit de son créateur. En l'occurrence, ce dernier n'était pas seulement animé d'une intention féministe dans le but de fournir une offre de lecture égalitaire à la jeunesse. Il vivait ce principe au quotidien et souhaitait y sensibiliser ses lecteurs. Sa grande liberté d'esprit lui a valu d'être régulièrement remercié des universités dans lequel il enseignait. Après lui, les scénaristes suivants s'efforceront de maintenir ses idées malgré une perte partielle de cette identité au retour des hommes de la Seconde Guerre Mondiale. Lynda Carter qui a incarné ce personnage à l'écran sur 60 épisodes de 1975 à 1979 témoigne dans le journal *Urban Comics* combien la force de son personnage a été fédératrice dans sa vie : *« elle est le symbole des possibilités extraordinaires qui résident en nous, même si elles peuvent être bien cachées : c'est, selon moi, le don fondamental que Wonder Woman fait aux femmes. Notre véritable challenge au XXIe siècle est peut-être de nous forcer à atteindre notre potentiel tout en respectant nos valeurs. Wonder Woman est intrépide. Elle voit le bien en chacun de nous, convaincue que nous sommes capables de changer, d'éprouver de la compassion et d'être généreux. Elle est bienveillante et optimiste, et elle a un grand sens de l'humour. Ce sont justement là les dons fondamentaux que la femme moderne a à offrir. À une époque où la féminité se défait des restrictions partout dans le monde, Wonder Woman reste cet archétype fondamental.* » Le fait qu'elle soit la seule femme acceptée de manière égale par ses pairs au sein de la Ligue des Justiciers d'Amérique renforce l'impression de nouveauté dans les rapports genrés.

Cependant, nous pouvons noter quelques paradoxes dans l'évolution de ce personnage. Diana est élevée par des femmes, dans Paradise Island, uniquement habitée par des femmes. L'absence totale d'hommes sera bouleversée par l'arrivée accidentelle de Steve Trevor sur l'île. Après l'avoir soigné, elle le suivra aux États-Unis afin de le seconder dans sa mission de défendre la « dernière citadelle de la démocratie », habillée du drapeau américain en hommage à la combattante qu'était la mère du jeune homme. Elle le fera en tant que sa secrétaire et sous le nom de Diana Prince. Ses apparitions ne seront pas exemptes d'un certain érotisme par son habillement très sexy, l'usage qu'elle fera de son lasso pour attacher ses victimes et ses relations ambiguës avec les femmes. À ce propos, le dernier de ses scénaristes en fournira la raison en 2016 en annonçant officiellement sa bisexualité.

Le caractère féministe de Wonder Woman réside dans son apparente liberté, et comme toute femme en quête d'émancipation, elle ne cesse de naviguer entre domination et soumission dans son rapport aux hommes, incarnant ainsi le fantasme de perfection féminine de son auteur.

La fin de la Seconde Guerre Mondiale et la soudaine controverse soulevée par ces personnages, largement motivée par la sortie du livre de Fredric Wertham *Seduction of the Innocent*, fixeront la fin de l'apogée des comics. En 1954, il publie une étude approfondie de l'influence des Comic Books sur la délinquance juvénile et en conclut qu'ils sont « *une invitation à l'illettrisme, propices à créer une atmosphère de cruauté et de tromperie, stimulant de malsaines fantaisies, suggérant d'anormales idées criminelles ou sexuelles, créateurs d'une disposition à la tentation et fournissant suffisamment de détails techniques pour nourrir les impulsions délinquantes.* » Il appuie son postulat sur la prévention car bien qu'il considère que les passages à l'acte soient dus à une multitude de facteurs, il soutient que la lecture de ces bandes dessinées en est le principal détonateur. « *Par exemple, un auteur a récemment déclaré qu'« une trop grande exposition à des histoires d'horreur et à la violence peut être un facteur contribuant à l'insécurité ou à la peur d'un enfant », mais cela ne pourrait pas « faire d'un enfant de tout âge un délinquant ». Peut-on tracer une telle ligne rigide entre les deux ? Comme Hal Ellson l'a encore montré récemment dans son livre Tomboy, les enfants qui commettent de graves délits souffrent souvent « d'insécurité et de crainte ». Et les enfants insécurisés et craintifs sont certainement en danger de commettre un acte délinquant.[...] On y trouve la plus grande répétition de violence et de cotés sexy, que même Freud, Krafft-Ebing ou Havelock Ellis n'eurent jamais osé rêver, qui puisse être offert aux enfants avec une telle profusion.* » Il émaille ainsi son ouvrage de multitudes de *strips* illustrant la violence de faits divers copiés à la lettre par de jeunes délinquants.

Son analyse fut si retentissante qu'un comic book lui consacra un pamphlet.

La période qui vit naître la grande majorité des Super-Héros ne se situe que sur une quinzaine d'années. Il s'agit d'un temps record pour la création de légendes telles qu'elles nous apparaissent aujourd'hui. Il y en avait tant, et de qualités si inégales, qu'il était impossible de faire une analyse simultanée à cette déferlante. Il n'existait pas à l'époque de comité de censure pour cette littérature. Il est à noter que les enfants lisaient ces productions pendant 2h à 3h par jour. On ne retrouvera ces phénomènes qu'avec la démocratisation de la télévision et plus tard de l'utilisation d'Internet principalement *via* les smartphones. Fredric Wertham dénonce également l'aveuglement des adultes par rapport au contenu réel de ces ouvrages et la facilité avec laquelle les enfants peuvent se les procurer. Il est utile de rappeler une fois de plus les grandes difficultés dans lesquelles les familles américaines étaient plongées à cette époque. Il est fort possible que la supervision des lectures de la jeunesse dans ce contexte n'était pas une priorité.

Il faut attendre une décennie pour que renaisse la passion pour les Super-Héros avec la création de nouveaux personnages, notamment ceux de Stan Lee pour Marvel. Ce scénariste talentueux a été

l'un des plus productifs de l'histoire du genre et ses créations certainement les plus passionnantes du fait d'en avoir fait des symboles plus complexes, plus proches de nous. Passées par le filtre de la censure et appuyées sur un contexte politique et économique différent de celui de l'âge d'or, ces nouvelles figures font mouche.

Parmi la multitude de ses créations, nous retiendrons deux d'entre elles à savoir Hulk et Spider-Man (1962) dont la science est le point commun. Tous les deux subissent une mutation suite à un accident de laboratoire.



Spider-man est Peter Parker, un adolescent orphelin. Mordu par une araignée mutante, il se retrouve pourvu des mêmes caractéristiques. Élevé par sa tante suite à l'assassinat de son oncle dont il est persuadé d'être responsable. Son devoir de justicier est mû par la culpabilité, balancé entre désinvolture et dépression. Son créateur a eu la finesse d'ajouter à cela un caractère naturellement enjoué ce qui le rend immédiatement abordable pour un public d'adolescent. Il représente l'archétype de cet âge trouble auquel l'identification se trouve facilitée.

Ses aventures sont très complexes et rencontrent une sorte d'essoufflement dans les années 1990. C'est pourtant lui qui ouvrira le bal d'une nouvelle ère en 2002, par une série de films qui lui seront consacrés, faisant directement suite aux événements du 11 septembre 2001. Logiquement, dans un contexte à nouveau troublé par une menace terroriste invisible, il s'en suivra une longue série inachevée de productions hollywoodiennes qui ressuscite le genre. Son remarquable succès valide la popularité de ce thème.

Parmi ses Super-Vilains apparaît **Venom**, créature symbiotique d'origine extra-terrestre. Celui-ci, après avoir tenté de parasiter notre héros, se greffe successivement sur plusieurs hôtes. Créé par le scénariste David Michelinie et par le dessinateur Todd Mc Farlane, il est une image à peine dissimulée de la schizophrénie. Il ne possède pas d'identité autre que la sienne et a besoin d'entrer en symbiose avec un être humain, en détresse de préférence. Il jette son dévolu sur Eddie Brock qui semble le candidat idéal : rejeté par ses pairs pour une imposture dénoncée par Spider-man, cancéreux, orphelin de mère à la naissance et détesté par son père pour cette raison, il fait montre d'une personnalité troublée. Terrorisé et dépressif, il est empli de désir mystiques et se tourne vers la religion. C'est Venom, attiré par sa faiblesse, qui répond à ses prières, lui-même en errance à cause de Spider-man et rejeté par son peuple. Cette association s'avérera parfaite. Leur rage commune pour l'homme araignée motivera la folie furieuse de cette nouvelle entité. Chacun représente la solution de l'autre. Brock se retrouve augmenté physiquement et son sentiment de persécution

justifié par la voix de Venom qui le guide intérieurement et lui fait voir sa propre vision du monde. Tandis que Venom bénéficie enfin d'une structure en habitant le corps et l'esprit de son hôte devenu partenaire, rendant ainsi tangible son désir de vengeance. Cette union est si complète qu'elle en devient indéfectible. Séparer les deux personnages signifierait leur mort.



Hulk, alias Bruce Banner, est la partie sombre et immergée d'une double personnalité. À la différence des autres Super-Héros, il ne revêt pas de costume spécifique pour jouer son rôle, il est une partie de ce personnage dont il subit les apparitions spectaculaires. Hulk est la personnification de la colère de Bruce Banner. Victime d'un accident lié à une bombe de son invention dont les radiations d'ondes gamma changeront son ADN, le timide et introverti scientifique révélera une facette sauvage et violente. Un de ses auteurs récents, Peter David, dira de lui qu'il est « *l'expression de ses peurs d'enfant [...] cette rage est présente en Banner depuis sa*

jeunesse quand, petit garçon, il est battu par son père et quand il vit sa mère mourir sous les coups de ce dernier. » (wikipedia). Il n'est pas animé par le désir habituel et chevaleresque des Super-Héros classiques d'utiliser leurs super-pouvoirs au service de l'humanité. En effet, malgré son apparence monstrueuse et l'animalité de ses actions, il est en général la victime de la communauté scientifique américaine qui n'aura de cesse de le traquer afin de mener leurs expériences. Après maintes aventures qu'il vivra seul et un isolement que Banner s'imposera pour tenter de se « guérir » de Hulk, il finira par rejoindre l'équipe des « Vengeurs » dont il deviendra une des figures dominantes.

La psychologie du personnage est complexe et ressemble à un trouble dissociatif de l'identité. Car si l'on peut distinguer le couple Hulk/Banner, on peut également observer plusieurs déclinaisons du seul Hulk en fonction du degré de stress qu'il ressent. Entre autres, lorsque Bruce renonce à considérer son antithèse verte comme une maladie mais l'envisage plutôt comme un remède, apparaît alors la figure apaisée du « Professeur », à la fois cerveau génial et force colossale. C'est sous cette forme qu'il finira par être le plus à l'aise.

Dans son chapitre consacré aux violences faites aux enfants, Judith Herrman observe ceci : « *Le trauma répété dans la vie adulte érode déjà la structure de la personnalité mais le trauma répété dans l'enfance forme et déforme la personnalité. L'enfant pris au piège dans un environnement abusif est confronté à de redoutables tâches d'adaptation. Elle (l'enfant) doit trouver un moyen de préserver un sentiment de confiance envers les personnes qui ne sont pas dignes de confiance, la sécurité dans une situation dangereuse, le contrôle dans une situation terriblement imprévisible, le*

pouvoir dans une situation d'impuissance. Incapable de prendre soin de soi ou de se protéger, elle doit compenser les défaillances des soins et de la protection des adultes avec le seul moyen dont elle dispose, soit un système de défenses psychologiques immatures. L'environnement pathologique de la maltraitance dans l'enfance force le développement de capacités extraordinaires, à la fois créatives et destructrices. Il favorise le développement d'états de conscience anormaux dans lesquels les relations ordinaires du corps et de l'esprit, la réalité et l'imagination, la connaissance et la mémoire ne tiennent plus. Ces états de conscience altérés permettent l'élaboration d'un éventail prodigieux de symptômes, à la fois somatiques et psychologiques. Et ces symptômes cachent et révèlent simultanément leurs origines; ils parlent en langage déguisé de secrets trop terribles pour des mots. [...] Dans les conditions les plus extrêmes de maltraitance précoce, grave et prolongée, certains enfants, peut-être ceux qui possèdent déjà de fortes capacités pour la transe, commencent à former des fragments de personnalité séparés avec leurs propres noms, leurs fonctions psychologiques et leurs souvenirs séquestrés. La dissociation ne devient donc pas simplement une adaptation défensive, mais le principe fondamental de l'organisation de la personnalité. La genèse de fragments de personnalité, ou d'altérations, dans des situations de traumatisme massif de l'enfance a été vérifiée dans de nombreuses enquêtes.[...] Les sentiments de rage et les fantasmes de vengeance meurtrière sont des réponses normales aux traitements abusifs. »

Parmi les productions ayant pour thème les Super-Héros, nous retrouvons un cas similaire dans les films « Split » et « Glass » du réalisateur Night Shyamalan, dans lesquels Kevin, enfant maltraité par sa mère, développe une multitude de personnalités différentes en charge de le protéger. Dans la réalité, il existe une grande quantité de témoignages, principalement de femmes, ayant eu recours à la même stratégie de protection. Le site de référence MK POLIS recense des portraits de femmes ayant développé ce trouble et qui ont choisi l'expression artistique pour vivre avec. L'une d'entre elles témoigne de son malaise face aux systèmes de santé utilisant des thérapies classiques. Son impression de tuer une ou des parties d'elle-même lui était si insupportable qu'elle a plutôt décidé d'explorer la possibilité de vivre en harmonie avec son trouble, offrant ainsi un démenti de l'image négative véhiculée par les médias : « *si les gens qui vivent avec un Trouble Dissociatif de l'Identité (TDI) pouvaient apprendre à accepter l'expérience, cela pourrait devenir un super-pouvoir.* » (Sarah K. Reece, 2018)

Ainsi, Hulk est le Super-Héros charnière de notre théorie.

De toutes ces personnalités remarquables et héroïques, n'y en a-t-il pas une qui nous ressemble suffisamment pour communiquer notre trouble et servir d'objet de son expression ? Nous remarquons que tous ont vécu un traumatisme dans l'enfance, principalement la perte tragique de

leurs parents. Les Super-Héros seraient l'expression de la capacité de résilience.

Que serait un récit sans ses personnages héroïques ? Notre imaginaire en est rempli parce que nous avons été élevés en étroite collaboration avec eux. Nous aspirons à ressembler à certaines de ces figures, d'autres sont celles auxquelles nous nous identifions déjà. Dans son âge le plus tendre, pour appréhender les matières qui l'entourent, l'enfant peut par exemple utiliser l'une pour comprendre l'autre. En procédant de telle manière, il découvre leurs propriétés simultanément. Il raisonne ainsi deux fois plus vite que s'il les avait abordées frontalement et successivement. Il en va de même pour notre esprit qui confronte notre imaginaire à la réalité, un personnage fictif au contact de notre tempérament. De ce va-et-vient résulte ce que nous sommes. Car fréquenter les limites des possibles nous rend apte à forger notre individualité, à définir notre subjectivité et à nourrir nos intuitions. Ainsi, nous faisons connaissance avec nous-mêmes.

Pour certaines personnes, cependant, ces limites sont trop mouvantes. Et la rencontre avec soi n'est pas sans obstacle.

II. Synthèse :

Entre dissociation et identification, le rôle des Super-Héros

S'il est une chose à retenir à la lecture de cet historique non exhaustif, c'est la capacité de résilience. « *Les super-héros sont de puissants agents intégrateurs parce que leurs histoires sont profondément humaines. Il est question de l'origine de chacun, des pertes subies et des choix à faire, de la lutte pour maintenir son identité, et les conflits avec les forces adverses qui demandent à être reconnues* »(Rastofire, 2012)

Tous ont subi des traumatismes graves, souvent complexes et dans la grande majorité des cas durant l'enfance. Leurs actions elles-mêmes, malgré leur rôle de justicier, peuvent être génératrices de traumatismes.

Bien qu'il s'agisse de personnages de fiction, ils sont en capacité d'apporter, par leur exemple, des supports de travail au sein d'une thérapie médiatisée. En premier lieu parce que ce sont des personnages fictionnels. Issus d'œuvres artistiques et extrêmement présents dans les médias à l'heure actuelle, tout le monde peut s'identifier à eux. Tout le monde a rêvé, un jour, d'être tel ou tel héros de son enfance. Qui n'a pas joué à reproduire les actions de ces personnages dont la force nous inspire ?

La première des bonnes actions d'un Super-Héros est de croire en lui. S'il arrive qu'il doute de soi sous sa forme humaine, sa face héroïque, elle, n'a aucun problème d'égo.

Utiliser ces êtres symboliques en art-thérapie serait avant tout dans un but de re-narcissisation, et ce, sur la durée.

Il s'agit de trouver en soi ses supers pouvoirs et d'apprendre à les entretenir ; trouver en soi l'héroïsme discret et nécessaire à la survivance. Qu'est ce que le travail du thérapeute si ce n'est accompagner les personnes en souffrance vers leurs propres solutions ?

Utiliser les Super-Héros en tant qu'objets transférentiels pourrait permettre de revisiter le processus d'apprentissage de son identité lorsqu'il a été déformé dans l'enfance. La détresse de la solitude vient de l'incapacité de s'aimer. S'apporter la preuve de sa valeur et provoquer le désir de vivre avec soi devrait apporter la consolation.

Dans son chapitre *Les artifices de la consolation* de son essai *De Superman au surhomme*, Umberto Eco affirme que « [...] le roman populaire mettra en œuvre de nombreux artifices qui ont déjà donné lieu à un inventaire et pourraient faire système. Il construit une combinatoire de lieux topiques articulés entre eux selon une tradition tenant de l'ancestral [...] et du spécifique [...]. Ensuite, il jouera sur des caractères préfabriqués, d'autant plus acceptables et appréciés qu'ils sont

connus, et en tout cas vierges de toute pénétration psychologique, à l'instar des personnages des fables. Quant au style, il usera de solutions préconstituées, offrant au lecteur les joies de la reconnaissance du déjà connu. Puis il jouera d'itérations continues afin de procurer au public le plaisir régressif du retour à l'attendu, et il dénaturera, en les réduisant à des clichés, les solutions autrement créatives de la littérature précédente. Mais ce faisant, il déploiera une telle énergie, il libérera un tel bonheur, sinon inventif du moins combinatoire, qu'il proposera une jouissance qu'il serait hypocrite de nier : il représente en effet la fabula à l'état pur, sans scrupule et libre de tensions problématiques. Il faut reconnaître que la joie de la consolation répond à des exigences profondes, sinon de notre esprit du moins de notre système nerveux. »

Les Super-Héros ne sont pas des gens « normaux ». S'identifier à eux permet d'accepter son anormalité. Plutôt que de chercher à rentrer dans la norme du plus grand nombre, il peuvent être une inspiration non négligeable du principe d'entretien de son originalité, de son individualité. En résulte une façon de sortir de l'idée d'être lisses, parfaits et aptes au monde tel qu'il nous est offert. D'où vient ce besoin humain de s'entourer de Super-Héros ? Comme nous l'avons vu précédemment, leurs apparitions correspondent à des crises économiques et politiques tout à fait identifiables : la Grande Dépression et son sentiment de vacuité, la Guerre Froide et la menace de la Bombe et enfin, la menace terroriste suite au 11 Septembre 2001. Ils semblent répondre à un besoin d'identification d'une part et de dissociation, de l'autre.

1. Identification

Intermédiaires entre les hommes et les dieux, ils remplissent les mêmes fonctions et occupent les mêmes zones de l'imagination. Malgré leur origine directe de la mythologie grecque, qu'est-ce qui explique la facilité avec laquelle nous nous identifions à eux à travers leurs actions ? Sont-ils des *alter-ego* ? Peuvent-ils être nos doubles augmentés ? À quels désirs répondent-ils ?

1.1 Désir de justice

Las d'un sentiment permanent d'impuissance, l'humain construit des stratagèmes dans lesquels il rachète sa condition. Revêtir, même virtuellement, le costume ou l'armure revient à prendre le rôle du justicier, pour les autres et pour soi-même.

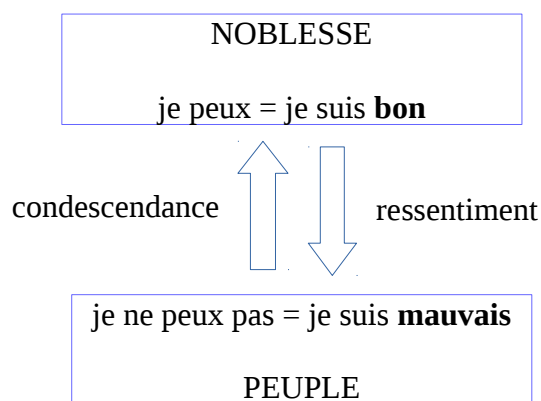
Dans l'excellent documentaire *Derrière le masque des Super-Héros* de Gilles Penso, Stan Lee nous livre ses intentions premières : « *je pense que les légendes anciennes ont beaucoup influencé ce que j'ai écrit. Quand j'étais jeune, j'aimais lire des histoires de chevaliers [...]. J'adorais toutes sortes de légendes. Alors quand j'ai commencé à écrire des comics, pour moi nos Super-Héros ressemblaient*

aux chevaliers d'autrefois, parce qu'ils s'efforçaient d'aider les gens et de faire le bien. Ils ne combattaient pas des dragons, mais des Super-Vilains, tous très puissants et très dangereux. Ils le faisaient, simplement parce que c'est ce qu'il fallait faire, pas pour en tirer un profit quelconque. »

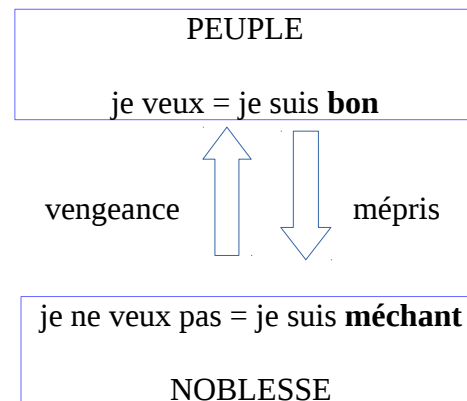
D'une certaine manière, ils constituent une exemplarité basée sur le modèle binaire distinguant le bien du mal. Peut-être sommes-nous séduits par l'absence de nuance entre ces deux notions dans les valeurs véhiculées par les Comics. Et si leur présence dans notre culture est précisément l'expression de l'impuissance commune, elle donne l'espoir que les faibles gagneront à la fin.

Dans la *Généalogie de la morale*, Nietzsche nous fait part de l'interrogation suivante : « *Quelle origine doit-on attribuer en définitive à nos idées du bien et du mal ?* » et de poursuivre : « *Dans quelles conditions l'homme s'est-il inventé à son usage ces deux évaluations : le bien et le mal : et quelle valeur ont-elles par elles-mêmes ? Ont-elles jusqu'à présent enrayé ou favorisé le développement de l'humanité ? Sont-elles un symptôme de détresse, d'appauvrissement vital, de dégénérescence ? Ou bien trahissent-elles, au contraire, la plénitude, la force, la volonté de vivre, le courage, la confiance en l'avenir de la vie ?* » Dans cet ouvrage, Nietzsche revisite de manière provocatrice les raisons d'une telle opposition et propose une lecture différente de ce qui a poussé l'humain à distinguer les bonnes actions des mauvaises. Il avance que le terme « bon » n'est pas forcément associé à l'idée d'acte « non-égoïste » mais plutôt déterminé par les personnes en capacité de qualifier ces actions, à savoir l'élite, une tranche de la société cultivée et éclairée. Et que par opposition, le « mauvais » représenterait l'homme de basse condition, la populace. Il sous-entend que notre confusion actuelle, puisqu'il est commun de vouloir penser l'inverse, est le fruit d'une lente et sourde machination du peuple à prendre la bonté à son compte (en lui attribuant par exemple les valeurs telles que la compassion et l'altruisme). Cette appropriation du terme aurait pour but de faire de l'aristocrate le « méchant » qui s'oppose naturellement au « bon », le peuple. Singeant la parole des prétendus faibles, il reprend : « *Soyons le contraire des méchants, c'est-à-dire bons. Est bon quiconque ne fait violence à personne, quiconque n'offense, ni n'attaque, n'use pas de représailles et laisse à Dieu le soin de la vengeance, quiconque se tient caché comme nous, évite la rencontre du mal et du reste attend peu de chose de la vie, comme nous, les patients, les humbles et les justes.[...] nous ferons donc bien de ne rien faire de tout ce pour quoi nous ne sommes pas assez forts. Mais cette constatation amère, cette prudence de qualité très inférieure que possède même l'insecte [...] a pris les dehors pompeux de la vertu qui sait attendre, qui renonce et qui se tait, comme si la faiblesse même du faible [...] était un accomplissement libre, quelque chose de volontairement choisi, un acte de mérite* » Ce serait donc les conséquences d'une violence tue, d'un désir de vengeance amer de la part d'êtres bas contre les races nobles.

vision aristocrate



vision populaire



Loin de vouloir entériner la pensée nietzschéenne, nous souhaitons cependant soumettre à la réflexion du lecteur les motivations des auteurs de Comics.

En effet, si ces derniers sont pétris de l'idée que la faiblesse est un choix délibéré dans le seul but de s'attirer l'apanage de la bonté, il persiste forcément un sentiment de frustration - lequel peut aisément s'annuler par l'intermédiaire de personnages fictifs et surpuissants qui se chargent de réparer cette injustice. Dans quelle mesure, cet art populaire agit-il sous l'emprise de ce conditionnement ? Ou bien, est-ce là l'œuvre déguisée d'une propagande créée par les puissants ? Peut-être considérons-nous les Super-Vilains comme tels du fait qu'ils peuvent se permettre d'être au dessus des lois et que le fait de créer des Super-Héros est en réalité l'expression de notre jalousie ?

1.2 Désir de perfection

Si nos Super-Héros sont tributaires des valeurs que leur ont transmis leurs auteurs, ils le sont également de leur humanité. Car s'ils ont créé des êtres quasiment indestructibles, ils ont également eu la finesse de les rendre faillibles. En effet, comme nous l'avons révélé précédemment, nos Super-Héros contemporains ne sont pas exempts de combats intérieurs, attermolements, difficultés relationnelles, solitude... Mais toute cette partie est réservée à leur identité humaine. Ce qui fait qu'on accepte Superman malgré son intimidante perfection et ses origines extraterrestres réside dans son choix de se fondre dans la masse de l'espèce qu'il a décidé de protéger, en revêtant le costume d'un homme humble et gauche auquel nous pouvons facilement nous identifier. Si l'on en croit Umberto Eco, « *Clark Kent personnifie typiquement le lecteur moyen qui est obsédé par ses complexes et méprisé par ses semblables ; le moindre employé de commerce en Amérique, par un évident processus d'identification, nourrit en secret l'espoir qu'un jour, des dépouilles de sa personnalité, puisse fleurir un surhomme, capable de racheter des années de médiocrité* » Cette

astuce permet de doubler l'effet d'identification du lecteur. Si son héros était resté ce qu'il est, il aurait été certes admirable, mais intouchable. En se réduisant, il nous augmente. En effet, s'il est capable d'être nous, nous sommes capables d'être lui. « *Comme les héros de l'antiquité, les Super-Héros de nos comics book sont là, non pas pour nous parler de nous même, mais pour révéler en nous ce qu'il y aurait d'idéal* » suggère Franck Ferrand, historien, dans *Derrière le masque des Super-Héros*.

Offrir en atelier d'Art-Thérapie le thème de la perfection permettrait certainement de décharger sur ce personnage transférentiel une tendance au perfectionnisme qui peut s'avérer toxique dans l'apprentissage de la personnalité d'un adolescent.

Paul L. Hewitt et Gordon L. Flett ont mené en 2003, à la tête d'un collectif, une large enquête menant à montrer le lien entre stress psychologique et perfectionnisme. Cette étude, s'intitulant *The Interpersonal Expression of Perfection: Perfectionistic Self-Presentation and Psychological Distress*, avance que « *la présentation de soi perfectionniste est un style de présentation de soi mal adapté composé de trois facettes: promotion de soi perfectionniste (c.-à-d. proclamer et afficher sa perfection), non-représentation de l'imperfection (c.-à-d. dissimuler et éviter les traits comportementaux de son imperfection), et non divulgation de l'imperfection (c.-à-d. dissimuler et éviter les aveux verbaux de l'imperfection)*. Plusieurs études portant sur divers échantillons démontrent que la présentation de soi perfectionniste est une construction valide et fiable et un facteur constant de détresse psychologique personnelle et interpersonnelle. [Les auteurs] soutiennent que le besoin de promouvoir la perfection ou le désir de dissimuler l'imperfection implique une régulation de l'estime de soi dans le contexte interpersonnel ». Nous proposons le super-héros comme image fictive de la perfection ou du moins qui puisse servir de biais à son expression. De plus, si nous le prenons en exemple du fait que ses failles ne remettent pas en question sa perfection, nous pouvons rejoindre l'idée de Spinoza, dans *l'Éthique* selon laquelle « *réalité et perfection* » sont la même chose.

1.3 Désir de régression

La lecture des comic books peut être associée à un certain retour à l'enfance et ce sur plusieurs niveaux : celui de sa relation à la temporalité

celui de la part ludique nécessaire à la construction de sa personnalité

celui de l'idée de la vulnérabilité enfantine.

Le système de narration suspendue des Comics permet au héros de ne pas être assujéti aux lois universelles de la temporalité classique ni de la causalité. En effet, ces aventures, éditées sous formes de feuilletons, ne suivent pas forcément le héros de manière chronologique. De plus, les

multiples reprises par différents auteurs, ajoutées aux besoins de modernisation de l'histoire, contribuent à placer ces récits dans plusieurs réalités qui s'entrecoupent, livrées au bon vouloir des auteurs et de leurs arrangements avec le temps. À ce sujet, Umberto Eco suggère qu'« *en s'accoutumant à cet exercice de rendre continuellement présent ce qui arrive, le lecteur perd conscience du fait que ce qui survient doit se dérouler selon les coordonnées des trois instances temporelles. En perdant conscience de ces instances temporelles, le lecteur oublie les problèmes qui se fondent sur elles : à savoir l'existence d'une liberté, de la possibilité de faire des projets, du devoir de faire des projets, de la douleur qu'entraîne le fait de faire des projets, de la responsabilité qui s'ensuit et enfin de l'existence de toute une communauté humaine dont la progressivité se fonde sur mon faire des projets. [Est-il possible d'affirmer] que Superman n'est autre qu'un des instruments pédagogiques de cette société, et que la destruction du temps qu'il poursuit fait partie d'un projet de non-accoutumance à l'idée de projet d'autoresponsabilité ?* »

Ceci peut effectivement constituer un risque de fuite du réel et du temps présent. Mais le thérapeute possède toutefois cet outil, qui, dans un cadre donné, pourrait permettre aux personnes victimes d'anxiété et de tendance au perfectionnisme de créer un espace propre à la non responsabilité dans l'expression identifiée de son Super-Héros personnel.

Le terme d'identification est intéressant dans le fait qu'il peut avoir plusieurs significations. Il est à la fois la capacité de nommer quelque chose d'extérieur à soi et la capacité de se confondre avec quelqu'un, une notion. Celle de se nommer soi puis de nommer la mère en tant que signifiant extérieur. L'utilisation du Super-Héros dans le but d'une identification régressive consiste à revisiter l'âge tendre, à travers le jeu.

C'est à travers le jeu que se déroule ce processus de symbolisation, car la capacité de symbolisation par le jeu amène au « je ». Parmi les nombreux ouvrages consacrés à cette question, *Jeu et Réalité* de Donald Winnicott nous renseigne sur la construction de la personnalité de l'enfant à travers le jeu et l'espace potentiel qui lui est consacré. « *Dans la vie de tout être humain il existe une troisième partie que nous ne pouvons ignorer, c'est l'aire transitionnelle d'expérience à laquelle contribuent simultanément la réalité intérieure et la vie extérieure. [...] Cette aire intermédiaire d'expérience, qui n'est pas mise en question quant à son appartenance à la réalité intérieure ou extérieure (partagée), constitue la plus grande partie du vécu du petit enfant. Elle subsistera tout au long de la vie, dans le mode d'expérimentation interne qui caractérise les arts, la religion, la vie imaginaire et le travail scientifique créatif* ». Le monde littéraire et visuel du Super-Héros semble présenter un espace idéal à la réappropriation de son identité, non plus cette fois-ci avec la mère, mais avec l'idée de cet autre personnage qui peut symboliser à l'envi soit une part de soi, soit la représentation d'une entité protectrice et bienveillante.

« Le self (je), pour Winnicott, correspond au sentiment d'existence individuelle, d'autonomie, et, plus précisément, au sentiment d'habitation, dans le corps, de la psyché. Le vrai self s'édifie dans le rapport du sujet à ses objets subjectifs, créés. Il est, de ce fait, solipsiste, sans communication. Le faux self répond à la nécessité d'une adaptation aux objets « objectifs », présentés par l'environnement. Entre les deux, dans le meilleur des cas, il existe à la fois un écart irréductible et un commerce évolutif. Mais lorsque l'environnement est défavorable et qu'il ne sait ou ne peut coordonner ses offres avec les demandes de l'enfant, un clivage profond vient s'établir en celui-ci, constituant la source de toute pathologie ultérieure. Ainsi voit-on que, contrairement à l'idée qui tend à se répandre, l'opposition entre vrai self et faux self ne recouvre pas l'opposition entre normal et pathologique. Le faux self est, pour Winnicott, une création normale et nécessaire, ne serait-ce que par sa fonction de protection du vrai self. La pathologie ne s'instaure que par la scission radicale entre ces deux aspects de la personnalité. » (Raymond, 2005)

Le témoignage des Super-Héros réside dans le fait qu'ils ont trouvé une solution au profond clivage qu'a provoqué le traumatisme de leur jeunesse. Leur identité secrète vient au service de leur identité première. Le faux self au secours du self.

« Comme les adultes victimes de violence, les enfants maltraités sont souvent enragés et parfois agressifs. Ils manquent souvent de compétences verbales et sociales pour la résolution de conflits et abordent les problèmes avec l'attente d'une attaque hostile. Les difficultés prévisibles de l'enfant maltraité à moduler sa colère renforcent encore plus sa conviction du mal intérieur. Chaque rencontre hostile la convainc qu'elle est vraiment une personne odieuse. Si, comme de coutume, elle a tendance à déplacer sa colère loin de sa source dangereuse et à la décharger injustement sur ceux qui ne l'ont pas provoquée, son autoconduite est encore aggravée. » (Herman, 1992)

Ces différentes étapes demandent une certaine capacité d'acceptation de sa vulnérabilité afin de reproduire les étapes de construction de sa personnalité. Et c'est à cet instant que la double identification est d'un intérêt non négligeable, à savoir que le personnage héroïque a le pouvoir de représenter à la fois l'être qui nous définit et celui qui nous amène à le devenir. Son rôle projectif aurait comme but d'amener le patient à l'autonomie en se déchargeant des images parentales perverses.

1.4 Désir de consolation

« Je suis dépourvu de foi et ne puis donc être heureux, car un homme qui risque de craindre que sa vie soit une errance absurde vers une mort certaine ne peut être heureux. Je n'ai reçu en héritage ni dieu, ni point fixe sur la terre d'où je puisse attirer l'attention d'un dieu : on ne m'a pas

non plus légué la fureur bien déguisée du sceptique, les ruses de Sioux du rationaliste ou la candeur ardente de l'athée. Je n'ose donc jeter la pierre ni à celle qui croit en des choses qui ne m'inspirent que le doute, ni à celui qui cultive son doute comme si celui-ci n'était pas, lui aussi, entouré de ténèbres. Cette pierre m'atteindrait moi-même car je suis bien certain d'une chose : le besoin de consolation que connaît l'être humain est impossible à rassasier. » Ce texte de l'écrivain suédois Stig Dagerman reflète parfaitement ce que peut être parfois la condition humaine. C'est un cri venu du vide. Un appel et un rejet à la fois. Lorsqu'on se penche sur l'intégralité de cette œuvre, une des choses les plus frappantes est l'attente hostile de l'auteur que la consolation vienne uniquement de l'extérieur. Il semble en éprouver une soif inextinguible.

Nous pensons que se trouve ici le point crucial à considérer lorsqu'on désire prétendre à l'accompagnement de personnes en souffrance : où se situe la demande, ou du moins, le besoin de consolation de la personne en face de moi ? De quelle manière puis-je amorcer un processus dont elle se saisira pour trouver sa propre consolation ? Car la consolation, comme le soutient Michaël Foessel, est un acte double. Il comprend l'action de consoler et le fait d'être consolé. « *La consolation est à la fois un processus (l'acte de consoler) et un résultat (le fait d'être consolé). [...] la grammaire de la consolation désigne l'ensemble des règles et des pratiques qui gouvernent l'intention de relever celui qui se trouve dans l'affliction. Rien ne garantit que ces actes « réussissent » puisque le propre de la consolation est de ne jamais s'achever dans la disparition du malheur. Consoler, c'est plutôt agir pour que l'autre prenne le pouvoir sur le pouvoir de sa souffrance. Mais comment expliquer cette opération si la douleur, en dépit des efforts pour en atténuer l'intensité, demeure étrangère à celui qui console ? »*

Là réside selon nous l'intérêt d'amener dans l'échange un tiers médiateur.

La consolation première chez le tout petit enfant vient idéalement de la mère et par extension du couple parental. L'enfant coupé de la présence aimante de ses parents se trouve consolé au retour de ceux-ci, et par toute une gamme de manifestation de la tendresse et l'attention qu'ils lui vouent. Selon Winnicott, par le *holding* de l'enfant, c'est-à-dire le fait qu'il soit tenu (et maintenu), par le *handling*, la façon dont il est manipulé et par le *taking care*, la façon dont on prend soin de lui. Dont l'*object presenting* fait partie, c'est-à-dire la façon dont on présente le monde à l'enfant. Cela inclut le fait d'offrir à son enfant ou de lui permettre de choisir le fameux objet transférentiel qui pourra pallier l'absence et son angoisse inhérente.

Pour l'adulte qui porte ses blessures d'enfant, le thérapeute peut d'une certaine manière jouer ce rôle parental en créant l'illusion d'un personnage tiers. Le patient le choisit qu'il soit à son image

ou à son opposé, afin de revivre, par le même processus que le petit enfant la prise en main de son autonomie. « *Tout ce que je dis des enfants s'applique en fait, aux adultes ; simplement, les choses sont plus difficiles à décrire quand le matériel apporté par le patient apparaît en forme de communication verbale.* »(Winnicott, 1975)

Le Super-Héros pourrait être une proposition : « *Le bonhomme fort n'est pas forcément le type qu'on a envie de devenir, c'est souvent le papa qu'on a envie d'avoir* » remarque Joan Sfar dans *Derrière le masque des Super-Héros*. Il peut en effet constituer soit une identification directe, autrement dit « être son propre Super-Héros », soit une identification indirecte en le considérant comme une figure protectrice.

Ce jeu de l'identification amène naturellement à la dissociation du soi blessé et de la recherche de la consolation parentale. Car invoquer en soi sa propre sur-humanité nous rend unique, nous permet de nous réconcilier avec nous-mêmes et fait de nous nos propres parents.

2. Dissociation

Le chapitre suivant tend à vouloir se consacrer à une notion de dissociation générale, qui n'est pas nécessairement reliée aux troubles dissociatifs de l'identité. Il veut se reposer sur l'idée de sauvetage que peut constituer le fait de se tourner vers une réalité personnelle et arrangée dans le cadre d'une thérapie médiatisée. Nous cherchons ainsi à prendre exemple sur des réflexes innés de la psyché à se fractionner dans le cas d'un traumatisme profond.

2.1 Faut-il chercher à guérir de soi ?

N'est-il pas illusoire de croire que nous pouvons être heureux sans même avoir pris le temps de se rencontrer, de se connaître et enfin de s'aimer ? Pourrions nous simplement changer de paradigme et cesser de vouloir, et surtout de devoir, guérir à tout prix ? Il nous semble absurde de chercher à guérir de soi. Car, comme nous le rappelle Thierry Janssen sur son site internet consacré à la présence thérapeutique : « *Pour Jung, le Soi est à la fois le contenant et le centre psychique de l'être. Il est la source, le moteur et le but du processus d'individuation que chaque être humain devrait effectuer au cours de sa vie – un processus qu'il ne faut pas confondre avec celui de l'individualisation. L'individualisation permet à l'individu de prendre conscience de sa personnalité en tant que Moi. Ce processus est nécessaire dans un premier temps afin de construire un Ego sain, capable de s'adapter aux circonstances de la vie et de s'ancrer dans la réalité du monde extérieur. Néanmoins, si l'individualisation se poursuit indéfiniment et de façon exclusive,*

elle mène au narcissisme, à individualisme et à l'égoïsme. L'individuation, quant à elle, permet à l'individu de prendre conscience et d'accepter tout ce qu'il découvre en lui ; à ce moment seulement la personne qu'il croyait être devient un véritable individu (individuum en latin signifie "que l'on ne peut pas couper, indivisible") ».

Nous proposons que la thérapie consiste non pas à calmer le malaise, mais à accompagner le souffrant à la recherche des raisons pour lesquelles il ne peut vivre en paix avec toutes les facettes qui le constituent. Cependant, chercher à le faire de manière frontale et intellectuelle pourrait s'avérer aussi violent qu'inefficace, dans le sens où cela constituerait une injonction de plus. Car de même que nous prenons le temps de faire connaissance avec la personne aimée, de même nous nous devons d'agir de la sorte avec soi.

2.2 L'injonction au bonheur

Nous vivons dans une société qui nous offre deux choix : soit celui où le bonheur résiderait dans le fait de paraître « valables » dans notre vie sociale, à travers les réseaux sociaux ou les considérations matérielles, soit celui dans lequel nous devrions être jouissants, authentiques, et transparents. Ces deux injonctions ultra culpabilisantes constituent déjà une dichotomie génératrice de malaise... jusqu'à la tyrannie. Car nous ne sommes par essence ni l'un, ni l'autre. Depuis la base, cette obligation au bonheur est source d'un grand malheur. Paru très récemment, l'essai d'Edgar Cabanas et Eva Illouz, *Happycratie*, dénonce précisément les dérives de cette culture : « *Les problèmes surgissent lorsque la positivité devient une sorte d'attitude tyrannique permettant d'imputer aux personnes, systématiquement, sans aucun souci de justice, la responsabilité de leurs infortunes et de leur impuissance. Et ces problèmes se font plus graves encore lorsque ladite science du bonheur en vient à prétendre qu'une telle tyrannie de la positivité est empiriquement, objectivement fondée. Un monde où chacun est tenu responsable de sa souffrance réserve peu de place à la pitié et à la compassion.* » Entre les attentes projetées sur nous par nos parents et notre incapacité à déterminer celles qui sont de notre propre volonté, du fait des premières et le processus de détachement inachevé, notre marche vers une unité de l'être semble entravée. Car non seulement la condamnation au bonheur nous prive du choix (et donc du droit) d'être heureux, mais « pathologise » systématiquement toute partie de nous qui ne voudrait ou ne pourrait changer. C'est pourquoi, nous soutenons qu'il serait intéressant de passer par un biais qui ferait le deuil de la recherche de l'unité et de la perfection. « *Je demande qu'un paradoxe soit accepté, toléré, et qu'on puisse admettre qu'il ne soit pas résolu. On peut le résoudre si l'on fuit dans le fonctionnement intellectuel qui clive les choses, mais le prix payé est alors la perte de la valeur du paradoxe. Une fois accepté et toléré, le paradoxe prend valeur pour tout être humain et est toujours susceptible*

d'être enrichi par l'exploitation du lien culturel avec le passé et avec le futur» (Winnicott, 1975)

Pourquoi ne pourrions-nous pas cultiver et accepter les paradoxe qui nous constituent, et abandonner l'idée qu'il nous faille uniquement entretenir nos « bons côtés » au détriment des « mauvais » ? Un Super-Héros ne peut l'être sans son Super-Vilain. Parce qu'en réalité ils font tous les deux partie d'une seule et même entité. Il est « bon » parce qu'il a émergé du « mauvais ». Batman, en réaction à l'assassinat de ses parents, mû par la vengeance et face à ses phobies est le protecteur des nuits de Gotham, ou en d'autres termes de nos folies les plus sombres. Hulk est la colère personnifiée de Bruce Banner, mais sert la cause des « Vengeurs ». Spider-man est pétri de remords et souffre du poids de la responsabilité que lui confèrent ses pouvoirs, parfois jusqu'à la dépression, mais agit avec la sincérité et la candeur dus à cette conscience qu'il est de son devoir de le faire.

2.3 L'espace potentiel révélateur

La mise en place d'un cadre fictionnel et transitionnel comme moyen d'expression, à travers une image personnifiée selon des codes prédéfinis, pourrait trouver une pertinence double, à savoir celle de révéler le lieu du malaise et celle de chercher des solutions de manière détournée.

Winnicott dans *Jeu et réalité* appelle ce lieu *l'espace potentiel*: « *Il existe une troisième aire, celle du jeu, qui s'étend jusqu'à la vie créatrice et à toute la vie culturelle de l'homme. Cette troisième aire est un espace potentiel opposé, d'une part, à la réalité psychique intérieure ou personnelle et, d'autre part, au monde existant dans lequel vit l'individu, monde qui peut être objectivement perçu. J'ai localisé cette aire importante d'expérience dans l'espace potentiel entre l'individu et l'environnement, cet espace qui, au départ, à la fois unit et sépare le bébé et la mère, quand l'amour de la mère qui se révèle et se manifeste par la communication d'un sentiment de sécurité donne, en fait, au bébé un sentiment de confiance dans le facteur de l'environnement. L'espace potentiel entre le bébé et la mère, entre l'enfant et la famille, entre l'individu et la société ou le monde, dépend de l'expérience qui conduit à la confiance. On peut le considérer comme sacré pour l'individu dans la mesure où celui-ci fait, dans cet espace même, l'expérience de la vie créatrice. C'est là que se situe l'expérience culturelle. A l'opposé, l'exploitation de cette aire peut conduire à une condition pathologique où l'individu est littéralement encombré d'éléments persécutifs dont il n'arrive pas à se débarrasser.* »

Dans notre cas, nous proposons que cet espace potentiel soit à la fois le lieu physique de l'expression (par exemple l'atelier d'art-thérapie), le temps consacré à cette expression et l'objet en lui-même (en l'occurrence le concept de Super-Héros). « *Défaire et tisser du contenu avec du discontinu, du différent avec du semblable, de l'illusion avec de la désillusion, au carrefour d'un*

entre-deux analogique où l'objet médiateur devient dépositaire de regards multiples, conduit donc progressivement l'adolescent à son identité et à la reconnaissance de l'autre. La puissance thérapeutique tient dans ces instantanés souvent reçus à bas bruits, et abandonnés après saisie métabolisatrice, parfois nommés et reconnus en tant que tels ». (Sudres, 2005)

Le Super-Héros en tant qu'objet transférentiel dans le cadre d'une thérapie médiatisée semble être une proposition pertinente dans le sens où il offre à la fois la possibilité de mettre en place un processus d'individualisation dans un premier temps, suivi d'une individuation et enfin d'une dissociation. Ce personnage symbolique pourra ainsi porter la charge des émotions encombrantes. Elles seront nommées, intégrées à la multiplicité du Soi, mais allégées de leur fonction parasite. Et ainsi favoriser l'accession à l'autonomie affective car nous considérons que le but ultime de la vie est de nourrir une juste estime de soi.

III. Ateliers d'expérimentation

Les ateliers d'expérimentation se sont déroulés au sein d'une association sise dans une petite ville d'Ariège. Une fois par semaine les locaux accueillent une dizaine de jeunes entre 11 et 18 ans dans le cadre d'ateliers créatifs, en sculpture, dessin et peinture. Ce temps se déroule de 14h à 17h tous les mercredis après midi. La personne en charge de cet atelier, fortement intéressée par l'art-thérapie, a immédiatement donné son accord pour que certains des participants se prêtent à l'expérimentation du sujet de ce mémoire. Cette activité est proposée sur la base du volontariat et se compose de trois séances, espacées d'une semaine, pour avoir la possibilité d'observer l'évolution des participants au contact de leurs créations.

Quatre d'entre eux se sont portés volontaires, Romain 13 ans, Tony 13 ans, Hermine 13 ans et Suzanne 14 ans. Les prénoms ont été modifiés dans un souci d'anonymat.

L'atelier s'intitule « A la découverte de son Super-Héros » et s'articule comme suit :

1. Séance n°1

1.1 Présentation de l'intervenante dans un premier temps, de la teneur de ses études, de sa démarche et de ses recherches :

Le compte rendu suivant est issu de l'enregistrement audio de la séance, d'où son caractère oral, adapté à l'âge du panel étudié.

Bonjour, je m'appelle Marie, et je suis étudiante en art-thérapie.

En art-thérapie, on utilise l'art comme outil pour aider les gens à mieux se connaître et pour accompagner les personnes qui souhaitent s'aider à aller mieux. Ce peut être à travers la peinture, le chant, le théâtre, la danse, l'écriture, la musique, etc. c'est ce qu'on appelle un média. Ou une médiation. Ce qui veut dire « support de communication ». Pour valider mes études, je dois rendre un devoir sur un sujet qui me tient à cœur.

Pour mon sujet, j'ai décidé de parler des Super-Héros pour trois raisons. D'abord parce qu'on a utilisé plusieurs médias pour faire connaître leur univers: la bd, la radio, les dessins animés et le cinéma. Chacun de ces médias est un art. Ensuite parce que je trouve leurs caractéristiques très intéressantes puisqu'ils sont capables d'être à la fois humains et sur-humains. Enfin parce que j'aime beaucoup cet univers dans ma vie personnelle.

Dans mon devoir, j'essaie d'analyser pourquoi on a eu besoin de les créer et de prouver que ça peut être un média intéressant en art-thérapie. Pour cela, j'ai besoin de tester ma théorie sur des gens. Et je voulais vous demander si vous êtes d'accord pour me servir de groupe

d'expérimentation. Je vais faire des expériences sur vous. Il n'y a aucune obligation. Ceux qui ne veulent pas faire cet atelier avec moi sont libres de continuer leur projets commencés avec l'animateur.

Par contre, si vous commencez aujourd'hui, ce serait bien d'être là les semaines prochaines pour qu'on puisse finir l'expérience ensemble. En gros, je vais vous demander de créer votre super-héros.ïne.

Nous allons travailler en deux dimensions, sur trois séances, aujourd'hui, la semaine prochaine et celle d'après. On ne va pas faire de 3D parce qu'on n'aura pas assez de temps. Après, rien ne vous empêche de continuer ce projet pour vous avec le média que vous voudrez plus tard, si le sujet vous intéresse. En couleur ou en noir et blanc, comme vous voulez.

Je vais vous raconter une histoire : Superman a été créé par deux adolescents. Avant eux, il y avait déjà des auteurs de comics avec des héros dont les aventures revenaient de numéros en numéros. On appelle ça des feuilletons. Mais pas encore de Super-Héros. Superman est le premier. Ils ont eu beaucoup de mal à le faire accepter parce que personne ne voulait les publier. C'était trop nouveau. Vous connaissez Superman ? Vous savez pourquoi ils l'ont créé invincible ? Parce que le dessinateur subissait beaucoup de harcèlement à l'école parce qu'il était Juif et que le papa du scénariste était mort dans un braquage. Ils étaient très fans de comics, mais aucun des héros existants ne leur suffisait. Quand leur bd a enfin été acceptée et publiée, ça a eu un énorme succès. Pourquoi à votre avis ? Parce que tout le monde vivait des moment difficiles à l'époque. Surtout parce que les Etat-Unis, à ce moment là, étaient en grosse crise économique. Il n'y avait plus de travail, et pas beaucoup d'espoir pour les adolescents. Donc, ça a donné une réponse et une distraction aux gens malheureux.

Maintenant, je vais vous demander de vous mettre à la place des auteurs de Superman et de faire comme eux. Vous allez vous demander ce qui vous fait mal ou qui vous fait peur en ce moment, soit tout haut pendant qu'on se présente, soit intérieurement parce que ça ne nous regarde pas, et vous allez créer un personnage qui soit votre super-héros personnel et qui peut vous aider ou vous sauver. Si tout va bien pour vous, vous pouvez imaginer votre personnage en fonction des besoins des autres (famille, amis, société, la planète)... n'importe quoi qui vous tient à cœur.

Vous pouvez lui donner ce que vous voulez. Les habits que vous voulez, les pouvoirs que vous voulez, les accessoires que vous voulez, un compagnon, un animal de compagnie, un vilain. Ça peut être un homme, une femme, ou ni l'un ni l'autre. Les garçons, vous n'êtes pas obligés de faire un homme et les filles vous n'êtes pas obligées de faire une femme. Ils peuvent être humain, extraterrestre, animal, minéral, c'est comme vous voulez. Si c'est trop difficile, je suis là pour vous aider et on peut également ne faire que le logo et la description de ses caractéristiques.

On est là pour s'amuser, mais en même temps, c'est très sérieux. Vous allez participer à une recherche scientifique. Et j'ai vraiment besoin de vous. En fait, vous êtes mes Super-Héros personnels et je fais comme pour Batman, j'envoie un bat-signal de secours.

À la fin de la séance, on va refaire un tour de table où je vous demanderai ce qui vous en avez pensé. Ceux qui auraient envie de ne parler qu'à moi sans les autres vous pouvez me le dire et on prendra un temps tranquille seulement à deux.

1.2. Présentation des participants, sous la forme d'un dialogue intérieur.

Avant de commencer, on va jouer à un jeu très court. On va jouer à être deux personnes à l'intérieur de nous. On va dire bonjour à notre voisin de droite puis à celui de gauche et ensuite, on va se dire bonjour et se donner de nos nouvelles. Je vais vous demander de bien vouloir placer vos mains à plat sur la table, et de poser vos deux pieds par terre le temps de cet échange.

Je commence :

« -Bonjour Suzanne, bonjour Romain. Bonjour Marie.

- Comment vas-tu aujourd'hui ?

- Ça va plutôt bien. Je suis un peu fatiguée parce que je me suis levée très tôt et j'ai fait un grand voyage pour arriver jusqu'ici.

- Es-tu contente d' être là ?

- Oui, je suis très contente parce que j'aime beaucoup les gens qui sont là, et que j'aime faire des ateliers artistiques. Mais j'avoue que j'ai un peu peur aussi. J'ai peur de me tromper avec cet atelier et de rater mes examens. »

À vous.

Romain commence, il est volubile et plutôt à l'aise avec l'exercice. Il parle d'une voix très aiguë et très forte accompagnée d'une gestuelle riche.

« -Bonjour Marie, bonjour Tony. Bonjour Romain.

- Comment vas-tu aujourd'hui ?

- J'ai faim. J'ai une envie furieuse de kebab. Je sais que c'est de la mal-bouffe, mais je pourrais passer mes journées à en manger.

- Es-tu content d'être là ?

- Ho oui, surtout qu'on va goûter dans une heure maintenant. »

Éclat de rire général qui lui vaut d'être aussitôt taquiné par ses camarades qui semblent avoir l'habitude de ses accès de fringale. Tony réclame la parole, il est très impatient de prendre son tour. Il s'avère être un excellent acteur et entame un dialogue avec soi extrêmement riche (à la différence de son vocabulaire).

« Bonjour Tony !

- Ha non, merde, j'ai oublié. Je recommence.

- Bonjour Romain, bonjour Hermine. Bonjour JTony.

- Comment ça va ?

- Pas mal.

- T'as fait quoi ce matin ?

- Putain, je me suis fait chier en cours ! En français, on devait écrire deux pages de rédaction de merde.

- Et t'as réussi ?

- Non, ça m'a trop cassé les couilles. J'ai même pas écrit une page.

- Et après ?

- Après on a eu sport, ça c'est cool et puis l'autre grosse vache qui chante faux sa mère !! »

L'intervenante :

« - Es-tu content d'être là ?

Jean :

« - Ha oui ! J'ai plein d'idées, j'ai déjà inventé un Super-Héros depuis longtemps, genre un mélange, vous voyez ? Il a des pouvoirs de ouf ! Il peut faire ça, et ça... »

Jean se lève, mime et bruite les actions de son personnage en boxant dans l'air des bras et des jambes. Tout le monde rit beaucoup.

L'intervenante l'invite à conclure :

«- Merci à Jean et à Jean, c'était très clair. Si vous êtes tous les deux d'accord, on passe la parole aux suivantes »

C'est au tour d'Hermine. Elle s'avère être une jeune fille très posée, dans ses mots et sa gestuelle. Son discours et sa voix sont très matures.

« Bonjour Tony, bonjour Suzanne. Bonjour Hermine.

- Comment vas-tu aujourd'hui ?

- Je vais très bien. Évidemment, il y a des choses qui m'agacent en ce moment, forcément. Pour être honnête il y en a même tellement que je ne vais pas en parler, je ne vais pas nous faire perdre du temps avec ça.

- Es-tu contente d'être ici ?

- Absolument. J'aime énormément dessiner et j'aime bien le sujet. Par contre, je n'ai pas du tout d'idée sur le personnage que je vais créer, mais j'imagine que ça va venir petit à petit... »

Après avoir été rassurée sur ce dernier plan par l'intervenante, elle se tourne vers sa voisine pour lui laisser la parole, son intervention ayant été suffisante à ramener le calme dans le groupe.

Suzanne est la plus âgée et également la plus grande car la plus développée physiquement. Plutôt discrète, elle semble assez émotive.

« Bonjour Hermine, bonjour Suzanne...heu ! Non. Heu. Bonjour Hermine, bonjour Marie. Bonjour Suzanne »

Cette simple erreur la trouble beaucoup, elle s'agite, ses yeux se remplissent de larmes. Elle rit pourtant de bon cœur avec ses camarades. Pendant la suite de son dialogue, elle se tient très droite, la respiration bloquée dans la partie supérieure de sa poitrine, sur un ton un peu trop élevé. L'intervenante l'invite à reprendre plus doucement.

« - Comment vas-tu aujourd'hui ?

- Ça va super bien ! Il fait super beau c'est trop bien.

- Es-tu contente d'être là ?

- Super contente. Moi j'aimerais bien que mon Super-Héros ou ma Super-Héroïne, je sais pas j'ai pas encore décidé, il soit pratique pour le stress. Je suis très stressée de rater mon brevet et aussi pour l'internat l'année prochaine. »

L'intervenante la félicite d'avoir parfaitement compris la démarche de l'atelier et remercie les autres.

1.3. Réalisation des personnages.



L'installation se fait autour d'une grande table, ce qui permet aux quatre participants de disposer d'un espace confortable. Tous choisissent de commencer par un croquis, au crayon, sur des feuilles de papier format A3. Ils se servent de modèles pour commencer et s'inspirer, à l'exception de Romain qui se lance avec beaucoup d'assurance.

Malgré un début silencieux, la discussion s'invite progressivement au sein du groupe. L'ambiance est calme, chacun est concentré et appliqué. Il faut cependant régulièrement recadrer Tony qui semble avoir un penchant certain pour relever les ressemblances de certains accessoires avec des objets sexuels. Néanmoins, il est de bonne volonté et s'excuse spontanément.

Tout en participant également à l'atelier pour éviter une trop grande distanciation, l'intervenante se renseigne sur l'évolution des personnages de chacun. Petit à petit chacun détaille les particularités de son propre personnage. Leurs noms apparaissent, leurs accessoires, leurs sentiments, leurs motivations, etc. Une fois de plus Tony nécessite un recadrage devant sa propension à répondre et parler à la place des autres. Il démontre un imaginaire très développé.

Romain avance très rapidement. Son personnage s'appelle Babek. Il s'agit d'un chawarma géant et invisible la plupart du temps excepté lors de ses actions. C'est un héros personnel, uniquement au service de son créateur. C'est un personnage vengeur mais bienveillant qui n'aime pas tuer. Cela n'arrive que lorsque du mal a été fait à ses proches, grâce à son épée en viande super tranchante. Sa main droite projette du ketchup qui, lorsqu'il touche un méchant, lui inflige d'être victime de boulimie. Sa main gauche lance des obstacles en mayonnaise sur ses ennemis. Il est capable de fabriquer de la nourriture à la demande chuchotée de son créateur et de le délester de la graisse accumulée consécutive à ces festins par simple imposition des mains sur les endroits du corps susceptibles de la stocker. Sa garniture, composée de salade/tomates/oignons bioniques produit une sauce samouraï occasionnant des brûlures superficielles mais dissuasives.

Tony effectue une copie exacte et minutieuse d'un personnage de jeu vidéo. Son bavardage incessant est défavorable à une exécution plus rapide. Soit il s'occupe de conseiller ses camarades jusque dans les moindres détails, soit il décrit son Super-Héros avec beaucoup de précision. Pour autant, il n'existe aucune similitude entre son dessin et ses dires. Voici les caractéristiques de son personnage : Ink Hero est un justicier extraterrestre, aux ambitions d'ordre planétaire. Il est capable de résoudre les conflits mondiaux à l'aide de ses bras élastiques qui projettent une encre létale. Capable de téléportation, il semble immortel. Il possède cependant un point faible, l'eau, dont le contact provoque sa désintégration. Doué de la capacité de « respawn » (terme employé dans les jeux vidéo qui signifie ressusciter, renaître) il lui est possible de revenir dans le « game » à tout moment grâce à des balises relais disséminées dans l'univers.

Hermine, après un temps de réflexion se met à dessiner une figure féminine, directement inspirée de l'univers des mangas. Elle parle peu mais rit sincèrement au babillage de Tony. Son dessin est d'une grande qualité d'exécution et elle travaille avec régularité.

À l'issue de cette séance, son personnage n'aura pas de nom. C'est une héroïne double, possédant une facette au service du bien et son opposée. La première, prédominante, appartient au genre des justicières. Elle interfère dans les sentiments des méchants en utilisant son pouvoir magique de persuasion d'empathie. Ceux-ci, convaincus de la souffrance qu'ils occasionnent cessent immédiatement leur méfaits. Elle est également douée d'un grand pouvoir de consolation à travers ses mots rassurants. Son point faible est la menace de voir apparaître sa face sombre. Celle-ci,

armée d'une hallebarde, est animée du désir irraisonné de détruire. S'il arrivait que ses apparitions soient trop longues, elle deviendrait le personnage permanent du duo et signifierait la disparition totale de l'autre. Elle craint la glace sous toutes ses formes. Privée du plaisir de manger des sorbets, elle doit se résigner à vivre dans dans un pays chaud pour éviter le risque d'être victime d'une averse de neige.

Suzanne pour finir, crée Anata. Personnage féminin de petite taille, elle échappe à l'opposition bien/mal par son absence totale de sentiments. Elle a 25 ans. Sa force mentale est supérieure à sa force physique. Un peu à l'instar des Parques, maîtresses de la destinée humaine dans la mythologie romaine, elle a le pouvoir de trancher les fils de la vie, mais plus précisément ceux des émotions. Spécialisée dans la résolution du stress, elle utilise son katana (sabre samouraï) pour en sectionner le fil. Mais ces pouvoirs sont réversibles car le fouet magique dont elle est affublée l'assiste par sa capacité à projeter des fibres qui tissent de nouveau les fils rompus. Ce même fouet possède la capacité de lui indiquer où résident les gens mal intentionnés. Suzanne crée également un blason sur lequel figurent les accessoires utiles aux pouvoirs d'Anata, ainsi qu'une liste de ses caractéristiques et un court texte décrivant le contexte de ses actions. Suzanne, qui souffre visiblement de troubles « dys » qui handicapent son élocution et l'usage de l'orthographe, trouve immédiatement un soutien auprès de son personnage en dessinant ses armoiries sur le dos de sa main.

Ces informations ont été collectées durant l'atelier sous forme de conversations informelles et lors de la « pause goûter » où chacun des participants s'est spontanément rapproché de l'intervenante pour donner des précisions concernant son avatar. Tous se sont montrés productifs et passionnés. Ils ont également émis le désir de continuer leur dessin chez eux malgré les trois heures déjà passées à le réaliser.

Suite à un dernier tour de table où la satisfaction semble dominer, le petit groupe s'est séparé avec la consigne d'observer l'évolution de ses sentiments à l'évocation de son personnage tout au long de la semaine.

Nous avons conscience que la démarche préalable de ces jeunes à participer à un atelier artistique et leur expérience en dessin facilite l'adhésion à ce projet. Leur environnement relativement paisible et l'absence de diagnostic de troubles mentaux sont certainement propices à rendre fluide l'expression de manière générale. Néanmoins, nous pensons qu'il n'y a pas lieu de s'attarder sur ces nuances au regard des résultats observés.

2. Séance n°2

Chacun a continué l'évolution de son personnage pendant la semaine. Romain et Suzanne ont pratiquement fini leur dessin et vont l'achever au cours de cette séance. Tony a changé de sujet et Hermine a rajouté beaucoup de détails sur le sien qu'elle ne cesse d'améliorer. L'intervenante leur demande quelle a été leur relation avec leur Super-Héros durant la semaine écoulée. Elle leur pose les questions suivantes :

- a) ont-ils pensé à ce qui avait été dit pendant la séance précédente ?
- b) ont-il senti une forme de relation avec leur création ? si oui, de quelle ordre ?
- c) ont-ils du faire appel à leur Super-Héros lorsque des difficultés se sont présentées ? si oui, cela a-t-il été efficace ?
- d) pensent-ils avoir besoin d'entretenir cette relation à l'avenir ?

2.1. Tour de table

Romain :

- a) a beaucoup pensé aux attributs de son personnage et à la possibilité de l'imaginer.
- b) oui, il a joué à l'imaginer avec lui, surtout en fin de matinée. S'est senti accompagné.
- c) oui, très souvent. Très efficace. Il a remarqué qu'il parlait beaucoup moins de nourriture et que cela le distrayait de sa faim.
- d) pense que oui, mais ne sais pas vraiment.

Tony :

- a) nous fait remarquer que oui, il y a beaucoup pensé mais que cela n'était pas nouveau puisqu'il « relationne » déjà beaucoup avec cet univers.
- b) même réponse. A imaginé observer les actions de son personnage, en particulier devant le jugement de certains de ses camarades.
- c) oui. Affirme avoir gagné en vitesse de déplacement et de réflexion.
- d) n'envisage pas qu'il puisse en être autrement.

Hermine :

- a) oui, beaucoup. Mais reste dans une grande interrogation quant à l'utilité de l'exercice.
- b) oui, avec une sorte de méfiance

c) oui, mais avec peu de certitude sur l'amélioration de ses difficulté car, dit-elle, le chantier est si grand que ça crée plutôt une grande frustration.

d) oui, si l'on trouve un moyen d'adapter l'efficacité.

Suzanne :

a) oui, beaucoup. Elle a recommencé son dessin pour qu'il soit plus présentable. Par ailleurs elle a commencé à écrire les aventures de son personnage dans un carnet.

b) oui, sous forme interrogative : que ferait-elle à ma place ?

c) oui. En particulier lors de l'oral de son Brevet, ce qui a permis de réduire son stress de manière significative.

d) « ho, oui ! »

2.2 Observations :

Romain est très enthousiaste et fait remarquer qu'il trouve l'exercice drôle malgré le fait que cela puisse être ridicule s'il en parlait autour de lui. Il précise qu'il ne veut pas passer pour un fou.

Il est très fier de son personnage et du rendu de son dessin. Il demande beaucoup de conseils techniques et se passionne pour les réponses. Il ne parle pas de nourriture jusqu'au goûter.

Tony, malgré le même enthousiasme, ne cesse de vouloir changer de personnage. Il semble extrêmement dispersé. Il parle sans arrêt et raconte quantité d'anecdotes. Il prend une fois de plus beaucoup de temps pour dessiner son nouveau personnage et « décroche » souvent. Son langage s'est amélioré, il se surveille et s'excuse spontanément lorsqu'une grossièreté lui échappe. L'intervenante lui suggère de réduire le nombre des qualités de son héros et le fait s'interroger uniquement sur celles qui lui paraissent prioritaires.

Son héros finira par ne plus avoir de supers pouvoirs, mais être bardé de gadgets, au même titre que son préféré Iron Man. Il reste cependant chargé de résoudre les conflits mondiaux.

Hermine est très douée en dessin. Elle reçoit toutefois les compliments de la part de ses camarades avec une moue dubitative qui semble sincère. Elle prend beaucoup de temps pour peaufiner le moindre détail, consigne chacune des caractéristiques de son héroïne sous forme d'une liste (âge, taille, couleurs des yeux...). Elle dit regretter profondément que son héroïne n'existe pas réellement. Elle exprime un fort sentiment d'impuissance devant les injustices qu'elle observe dans le monde. L'intervenante lui suggère de réduire son champ d'action et de se consacrer à une échelle plus personnelle. Hermine répond que ça ne la fera pas exister pour autant. L'intervenante poursuit en lui demandant si la solution ne serait pas justement de la faire vivre à travers elle. Hermine accueille cette idée avec un grand sourire espiègle. « Pourquoi pas... » ajoute-t-elle ensuite.

Suzanne parle spontanément du succès de l'expérience sur elle (elle porte toujours les armoiries d'Anata sur le dos de sa main gauche). Entre ces deux séances, elle a passé l'oral de son Brevet et témoigne du fait qu'il lui a suffi de se représenter mentalement son héroïne pour reprendre confiance en soi. C'est une jeune fille très enjouée, à la frontière de l'enfance et de l'âge adulte. Elle donne tout de même des signes d'une grande tension intérieure.

À la fin de cette séance, Romain a fini mais réclame de revenir la fois prochaine pour pouvoir rester avec le groupe. Suzanne également, mais en invoquant le fait qu'elle aimerait recommencer une fois de plus son dessin dont elle est insatisfaite. Tony et Hermine souhaitent quant à eux simplement pouvoir achever les leurs.

3. Séance n°3

Cette dernière intervention est principalement consacrée à l'achèvement des dessins et à un entretien individuel avec chacun des participants, à l'écart du groupe.

3.1. Entretiens individuels

Romain : Passionné de foot et de jeux vidéos, Romain a entamé depuis quelques mois une restriction de nourriture afin de gommer quelques rondeurs qui le complexent beaucoup. Il se plaint d'avoir continuellement faim mais semble déterminé à rendre son mode d'alimentation plus sain et plus équilibré. Sa principale difficulté réside dans le fait qu'il n'a d'appétit que pour la « mal bouffe ». C'est un jeune homme joyeux et très enthousiaste. Il n'a pas encore mué et parle d'une voix de tête, particulièrement aiguë.

Il dit avoir apprécié le sujet des ateliers mais insiste sur un aspect précédemment soulevé, à savoir son souci de garder le secret sur cette activité. Il craint en effet d'être moqué si ses camarades apprenaient qu'il puisse faire appel à un ami imaginaire. Pour autant, il confirme que cette pratique lui a été très bénéfique car il a pu constater (ainsi que ses camarades d'atelier) qu'il s'est beaucoup moins exprimé sur sa faim et a gagné en patience dans l'attente des repas.

Il n'envisage pas forcément de faire appel à Babek à l'avenir.

Tony : Les bavardages de Tony sont en partie justifiés par le fait qu'il possède une culture relativement étendue pour son âge et en particulier sur le thème abordé. De plus, il montre une belle capacité d'organisation en ce qui concerne un jeu vidéo auquel il participe à la construction et montre à l'intervenante un cahier d'une tenue exemplaire, où il a compilé les étapes de ses actions. Il parle également de ses insomnies, de son goût pour la musique des années 80 et de ses différents

centres d'intérêt. Par déduction, l'intervenante en conclut que son temps passé devant un écran (tous médias confondus) s'élève à environ 7 heures par jour. Tony est un jeune homme joyeux mais très dispersé. Il voudrait pouvoir tout dire et tout faire et se sent un peu différent. En effet, il témoigne de sa difficulté relationnelle avec une partie des garçons de sa classe qui, dit-il, le trouvent méprisant et confie préférer largement la compagnie des filles.

Il a vraiment apprécié cette exploration. Il a beaucoup utilisé son Super-Héros. Mais constatant certaines incohérences (par exemple le fait que des bras élastiques pouvaient être trop encombrants) il a changé plusieurs fois de personnage sans pouvoir en achever aucun. Au final ce sera un hybride de Tony Stark (Iron Man, son héros adulé) armé théoriquement de « blasters » et de sabres laser (invisibles sur son dessin). C'est en référence à ce héros qu'il a tenu à ce que ce pseudonyme le représente dans ce document. Le nom de son héros est inspiré de celui de Han Solo, un des personnages principaux de Star-Wars. Il mélange volontiers plusieurs univers, passant aisément des mangas à l'héroïc fantasy, en faisant quelques détours par les jeux vidéos.

Il compte poursuivre son partenariat avec son Super-Héros, comme il l'a toujours fait.

Hermine : Discrète mais présente, Hermine est une jeune fille d'apparence réfléchie. On la sent malgré tout d'un caractère entier et habitée par une certaine détermination. Elle est arrivée d'Afrique avec sa sœur il y a une dizaine d'années, dans le cadre d'une adoption. Sa réalisation est très aboutie et passionnante à explorer. Chaque détail est pertinent.

Elle débute cet entretien en racontant sa surprise lors de l'annonce du sujet car c'est une pratique qui lui est familière depuis longtemps. Au même titre que la frustration dont elle témoigne à nouveau : si seulement sa Super-Héroïne existait, le monde connaîtrait enfin la paix.

Néanmoins, elle affirme que ces séances ont été utiles car elle a pu apprendre à réduire le champ d'action de son personnage et à en faire une compagne plus personnelle à laquelle elle a pris plaisir de s'identifier. Elle décrit deux situations en particulier : la première, alors qu'elle rencontrait une difficulté, il a suffi qu'elle visualise ce que ferait son héroïne à sa place pour qu'elle trouve la solution. La deuxième, où elle a endossé le rôle de Super-Héroïne, en donnant de l'argent à une petite fille qui voulait offrir une bague à sa mère mais qui n'avait pas la somme suffisante.

Elle compte utiliser cette pratique à l'avenir.

Suzanne : Malgré des mouvements nerveux des jambes, Suzanne assure en souriant que ces ateliers lui ont été très bénéfiques. Ils lui ont permis de révéler l'ampleur de son stress au quotidien qu'elle observe en train de s'amenuiser puisque l'invocation régulière de son *alter ego* s'est avérée efficace à de nombreuses reprises. Elle parle d'un avant et d'un après et semble soulagée.

À l'instar de son héroïne, elle confirme le fait d'accorder plus d'intérêt à la force stratégique qu'à la force physique. On sent chez elle un grand souci de maîtrise de soi certainement motivé par la peur de faillir. Elle souhaite vivement poursuivre cette expérience au quotidien mais craint d'en oublier la pratique au bout d'un moment.

3.2 Conclusion des ateliers et résultats

Malgré le panel réduit de cette expérimentation, nous pouvons d'ores et déjà affirmer que le thème des Super-Héros rencontre un intérêt non négligeable pour les adolescents. En effet, ce sujet très actuel s'intègre bien aux codes et au langage propres à leur tranche d'âge. De plus il nous est apparu à son contact que ce public subit une pression considérable en matière d'apparence, de devoir de projets et d'évolution de leurs liens affectifs. La projection d'un personnage tiers leur permet de révéler ces éléments anxiogènes, en particulier leur désir de justice et de perfection, puis vient, dans une certaine mesure, leur apporter une forme d'apaisement par le fait d'offrir un espace-temps où la régression est permise.

La finesse des détails apportés à leurs Super-Héros indique leur niveau de conscience qu'ils ont du monde et de la place qu'ils y tiennent. Le caractère indéfiniment modulable de ces personnages médiateurs offre un large support d'expression pour ces participants et un socle précieux d'interprétation pour le thérapeute.

Conclusion

Les Super-Héros n'auraient pas eu autant de succès si l'on n'avait pas eu besoin d'eux. Ils nous renvoient une image qui nous ressemble et à laquelle nous pouvons nous identifier. Car, dans une société dans laquelle la puissance régit les rapports humains et de l'injonction au plaisir permanent, les « faibles » réclament leur droit au paradoxe, à la multiplicité et à l'inconstance.

« *Si vous pouvez avoir une relation sympathique ou empathique avec un Super-Héros* » nous dit le philosophe Olivier Pourriol en conclusion du documentaire *Derrière le masque des Super-Héros*, « *c'est uniquement à la condition que son super pouvoir se déploie sur fond d'impuissance, [...] laquelle donne sens à son pouvoir. S'il était toujours super puissant, il n'y aurait rien à regarder.* »

Leur exemple nous révèle que nous ignorons tout de la nature et du lieu de notre véritable force ce qui en fait un support privilégié dans le cadre d'une thérapie médiatisée (UE 401). En effet, leur utilisation rejoint la démarche des auteurs de comic books, qui, à travers leurs personnages projetaient déjà leurs propres impuissances. C'est donc naturellement qu'ils peuvent faire fonction d'objets transférentiels (UE 301 ; UE 402). À la fois révélateurs et générateurs de solutions, ils s'inscrivent en toute logique dans une démarche de réappropriation de soi (UE 302 ; UE 401).

À l'occasion de cette étude, nous avons pu constater la pertinence de cette théorie auprès d'un public d'adolescents hors d'un parcours de soin (UE 303). Le même impact serait-il observable sur une autre population ? Il nous semble judicieux d'explorer d'autres voies reprenant le même thème. Qu'en serait-il de son adaptation à d'autres médias ? La musique, le théâtre ou l'écriture pourraient offrir un « espace potentiel » propice à un processus thérapeutique.

Nous souhaitons poursuivre les recherches amorcées en ce sens, étudier plus avant les expériences déjà menées et augmenter la documentation sur ce thème.

Bibliographie

Livres / Essais

- AMEISEN J.-C.** *Sur les épaules de Darwin : retrouver l'aube.* Babel, 2016. pp 34 et 405.
- DAGERMAN S.** *Notre besoin de consolation est impossible à rassasier.* 1952
- HERMAN J.L.** *Trauma and Recovery: The Aftermath of Violence from Domestic to Political Terror.* NY: Basic Books. 1992 p. 75.
- NIETZSCHE F.** *La généalogie de la Morale* (3^e édition) traduit par Henri Albert. Ligarant 1887. pp 11-12, 66-67.
- SUDRES J.-L.** *Soigner l'adolescent en art-thérapie.* Dunod, 2005. p. 174
- UMBERTO E.** *De Superman au surhomme.* Grasset, 1993.
- WERTHAM F.** *Seduction of Innocent - the influence of comic books on today's youth.* Rinehart & Compagny 1954 pp 1-3, 106-115.
- WINNICOT D. W.** *Jeu et réalité, l'espace potentiel.* 1975. Gallimard col. Essais folio 2015. pp. 4, 25, 58, 143
- La mère suffisamment bonne.* Payot. 2006

Articles

- BENETTI P.** *Le nazisme sous l'angle de la dope.* En attendant Nadeau n°20, 2016.
- CARTER L.** *Wonder Woman, l'expérience la plus marquante de ma vie.* Urban Comics
- FÆSSEL M.** *Grammaire de la consolation.* Études 2014, pp 51 à 60
- ILLOUZ E.** et **CABANAS E.** *Happycratie : comment l'industrie du bonheur a pris le contrôle de nos vies.* Premier parallèle, 2018. p 222
- JANSEEN T.** *Le soi : essence de l'Être.* edlpt.com. Dernière consultation juin 2019
- LEBRETON A.** *Troubles dissociatifs de l'identité : à quoi ressemble de vivre avec de multiples personnalités.* MK Polis, 2018
- RAYMOND Y.** *Winnicott, jeu et réalité, l'espace potentiel.* www.psychanalyse.com. 2005.
- UMBERTO E.** *Le mythe de Superman.* Communications, 24, 1976. La bande dessinée et son discours. pp. 24-40.
- WAJEMAN L.** *Nazis dans la poudre: un essai révèle, un roman anticipe.* Mediapart.fr 2016.
- WIESSNER P.** *Embers of society : firelight talk among the Ju/'hoansi Bushmen.* National academy of science USA, 2014

Entretiens

DUTENT N. Michaël Fæssel : « La consolation permet de prendre la dimension politique de la perte » Humanité.fr. 2016

Pages web

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Gotham_\(Nottinghamshire\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Gotham_(Nottinghamshire))

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Hulk>

<http://mk-polis2.eklablog.com/trouble-dissociatif-de-l-identite-a-quoi-ressemble-de-vivre-avec-de-mu-a148753382>

<http://superherossurledivan.blogspot.com>

<https://www.urban-comics.com/wonderwoman-lexperience-la-plus-marquante-de-ma-vie/>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Spider-Man>

<https://www.mdcu-comics.fr/encyclopedie/personnage/hulk/27/>

<https://medium.com/quelle-histoire/les-soldats-de-la-wehrmacht-se-de%CC%81fonc%CC%A7aient-%C3%A0-la-crystal-meth-6d0199fbf2f5>

<https://www.focus-litterature.com/7370377/les-super-heros-et-les-maladies-mentales/>

<https://www.focus-litterature.com/7370377/les-super-heros-et-les-maladies-mentales/>

<https://www.cairn.info/revue-etudes-2009-6-page-775.htm>

Vidéos

La petite histoire des Super Héros 2017 <https://www.youtube.com/watch?v=ROUEgNSRrkA>

Derrière le masque des super héros : réalisé par Gilles Penso, écrit par Jean Launier. 2017

Intervenants : Stan Lee 2:16, Franck Ferrand 10:29, Joan Sfar 27:17, Olivier Pourriol 33:16

<https://www.youtube.com/watch?v=toKmHTXVhB0&t=1916s>

Eva Illouz: HAPPYCRATIE, méfions-nous des "vendeurs de bonheur" !

https://www.youtube.com/watch?time_continue=126&v=MMMBIWzAJAw

Marwen : réalisé par Robert Zemeckis

http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=224929.html 2019

Annexes

Réalisation de Romain
« BABEK »



Réalisation de Tony

« SOLO »



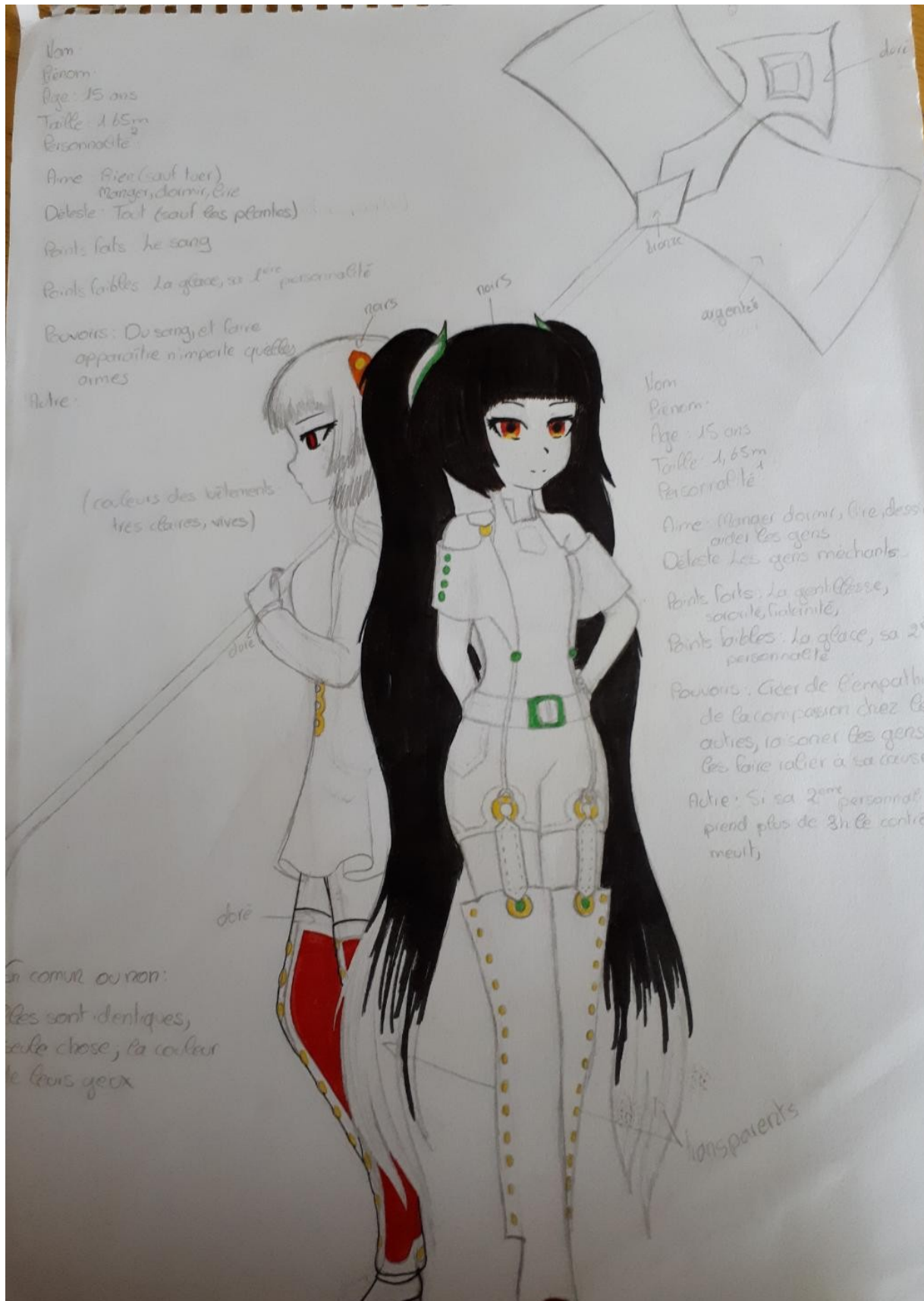
Réalisation de Suzanne

« ANATA »



Réalisations d'Hermine

« SANS NOM 1 »



« SANS NOM 2 »

