



Université Mohamed Khider de Biskra
Faculté des lettres et des langues
Département des lettres et des langues étrangères
Filière de Français

MÉMOIRE DE MASTER

Option : Littérature

Présenté et soutenu par :
Nibou Maroua

Pour une lecture sémiotique des personnages Marvel et DC

Jury :

M	Hammouda Mounir	MAA	Université de Biskra	Rapporteur
Titre	2e membre du jury	Grade	Université d'appartenance	Statut
Titre	3e membre du jury	Grade	Université d'appartenance	Statut

Année universitaire : 2021-2022

Remerciements

Je remercie Allah qui m'a aidé et m'a donné la patience et le courage durant ces années d'études.

Il m'est agréable de saisir l'occasion pour remercier mon professeur et encadrant pédagogique Hammouda Mounir pour son aide précieux, ses recommandations ainsi qu'à sa gentillesse et son encouragement toute au long de travail.

A ma très chère mère source de vie, d'amour et d'affection : Artabaz Ratiba dont la patience de son cœur manque à plusieurs hommes, dieu seul pourra te récompenser.

A mon cher frère Abderahmane mon jumeau et ma moitié.

A mes chères sœurs Amina, Nour El houda source de joie, douceur et soutien.

A mes adorables nièces et neveux : Djawed, Anis, Razane, Selma, Kaouthar, Sofia

La vie peut t'offrir un frère du sang, mais également un frère de cœur a mon beau frère Telli Med Ramzi que dieu te présèrve.

A ma grand-mère et mes tantes source de douceur, qui ne cessent de m'encourager que dieu leur donne longue vie.

A une fille exceptionnelle dans son genre ma meilleure amie : Fatima que j'ai eu le plaisir de faire sa connaissance. Ainsi qu'à : Ikram, Aicha.

A toutes personnes que son nom ne figure pas dans cette petite liste, mais qui est également présent dans mes pensées.

Dédicace

A la mémoire de mon cher père

Je dédie cet événement marquant de ma vie à la mémoire de mon très cher père, à toi qui n'es plus parmi nous, je te dédie ce modeste travail en premier.

Tous les mots ne sauraient témoigner de ma gratitude et l'expression de mon profond amour, à toi qui était un homme de savoir et d'éducation et qui m'a toujours dit de prioriser les études.

Aucun hommage ne saura satisfaire ton parcours si généreux et bienfaisant, tu nous as servi de modèle Papa.

J'aurais souhaité ta présence pour partager ma joie, ce travail est tien que dieu t'accueille dans son vaste paradis.

Table des matières

Remerciements	01
Dédicace	02
INTRODUCTION	05
CHAPITRE I : Sémiotique, Signe et Types de Signes	10
1-La sémiotique.....	11
2 .Les approches sémiotiques.....	12
2 .1. L'approche française « Saussurienne ».....	12
2.2. La sémiologie de communication.....	13
2.3. La sémiologie de signification.....	13
2.4. L'approche américaine.....	14
2.5. L'approche italienne.....	15
3- Le signe.....	16
CHPITRE II : Nom propres, Symboles et Couleurs	22
1-L'onomastique.....	23
2-La représentation des super-héros.....	24
3-Chronologie de la bande dessinée américaine.....	25
4- Analyser le personnage de la band dessinée.....	29
5- L'univers « DC Comics ».....	29
5-1- Du papier à l'écran.....	30

6- Analyse de personnages super-héros «DC Comics ».....	31
7- L'univers « MARVEL ».....	48
7-1- Analyse de personnages super-héros «Marvel ».....	49
CONCLUSION	63
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUE	65

INTRODUCTION

Un super -héro ou une super-héroïne est un personnage de base qui possède des capacités supérieures à celles des gens ordinaires, qui utilise généralement ses pouvoirs pour rendre le monde meilleur, ou se consacre à la protection du public et à la lutte contre le crime. La fiction de super-héro est le genre de fiction qui est centré sur de tels personnages, en particulier dans les bandes dessinées américaines depuis les années 1930 et plus tard les films hollywoodiens , ainsi que dans les médias japonais y compris manga , animées et jeux vidéo.

En effet les super-héros envahissent la plupart des médias de masse, en premier lieu apparus dans les bandes dessinées précisément dans les comics américains à partir des années 1930, ils ont ensuite été adaptés sous forme de films, de dessins animés et de séries télévisées.

Aujourd'hui les Marvel et DC comics sont également présents même dans des jeux vidéos et font l'objet de multiples produits dérivés (jouets, figurines ainsi qu'à des vêtements) enfin leurs images est présentes sur des panneaux publicitaire et des emballages consommables.

Ils ne sont plus si jeunes mais toujours d'actualité. Leur succès est toujours intact, ils inondent depuis la moitié du XX^{ème} siècle librairies, cinéma, imaginaires. Que ce cache-t-il derrière ces productions qui réinventent sans cesse, sans jamais l'épuiser ni la vider de son sens, l'existence de ces légendes qui ont peuplé notre univers dès l'enfance ? La sémiotique m'a semblé intéressante pour répondre à cette thématique.

Ne pas rester au constat, creuser les significations et les signes. Analyser les super-héros, leurs représentations iconiques (couleurs, postures... etc.) leurs histoires quelles transformations ? Quel parcours ? Leurs charges symboliques et enfin percer peut-être l'image de la société construites par les comics.

S'il y'a bien une distinction loin d'être aisée pour beaucoup, c'est celle qu'il faut faire entre MARVEL et DC COMICS deux géants du Comic book américains, et plus particulièrement du genre super-héroïque.

DC Comics a été créée en 1934 et représente l'abréviation de « Detective Comics » toutefois chez Marvel on prétend que les initiales signifient « Distinguée Concurrence » la maison d'édition n'a connu une véritable consécration qu'en 1938 suite à la sortie du premier numéro d'action Comics, qui présentait alors le premier super héros au monde : Superman ce comic book révolutionne le monde de la bande-dessinée l'année d'après sort Detective Comics qui présentait Batman, et par la suite différents super héros font leur apparition dans les éditions DC tels que Wonder Woman, Green Lantern, Flash et tant d'autres.

Marvel est fondée en 1939 sous le nom de Timely Publications, la maison d'édition passe par des moments difficiles jusqu'à l'arrivée au poste d'éditeur en chef de Stan Lee, qui en profite pour changer le nom et la politique de la maison des idées il crée en 1961 les Fantastic Four puis surfe sur leur succès pour créer Spider-Man, Iron-Man, Hulk, Thor, Daredevil, les X-Men et tant d'autres.

Dans cette recherche, nous désirons comprendre la lecture sémiotique des personnages dans l'univers MARVEL et DC COMICS.

Tout lecteur de comics de super-héros sait que l'histoire qu'il est entrain de lire dans un ensemble plus complexe, un monde d'histoires interconnectées et d'une certaine façon, présentes dans toute nouvelle aventure c'est pour ce caractère systématique que la sémiotique de la culture se présente comme une perspective d'analyse particulièrement prometteuse dans la description de son fonctionnement.

Le choix de sujet d'étude s'explique par une passion pour les films de super-héros et par un questionnement essentiel concernant les personnages des deux

univers MARVEL et DC COMICS, ainsi de satisfaire une curiosité personnelle envers le genre comics et par une stupéfaction lors de sa première découverte.

Dans cette recherche, nous désirons comprendre la lecture sémiotique des personnages dans l'univers MARVEL et DC COMICS.

Tout lecteur de comics de super-héros sait que l'histoire qu'il est entrain de lire dans un ensemble plus complexe, un monde d'histoires interconnectées et d'une certaine façon, présentes dans toute nouvelle aventure c'est pour ce caractère systématique que la sémiotique de la culture se présente comme une perspective d'analyse particulièrement prometteuse dans la description de son fonctionnement

Dans l'univers des comics américains DC et MARVEL, le signe dans ses diverses formes occupe une place du premier rang. Cette importance nous incite à poser la question suivante :

Quel est le rôle du signe (costumes, symboles, couleur...etc.) dans les bandes dessinées DC et MARVEL ? Quel est son apport au sens et à la signification des histoires racontés à travers la juxtaposition du texte et de l'image ?

Ces interrogations font appel à des réponses provisoires qui vont être la cible de notre travail on a donc proposé des hypothèses qui sont comme suit :

- la bande dessinée est une collection expressive de signes les signes sont les lettres et les mots pour une BD, ces lettres et mots ne sont que des ingrédients parmi d'autres, bien d'autres signes visuels venant compléter les textes, qui ne sont d'ailleurs que facultatifs.
- Le rôle de signe mène peut-être à analyser les super-héros, leurs représentations iconiques (couleurs, postures ...etc.), leurs histoires, leurs parcours ainsi qu'à leurs charges symboliques.

Dans cette recherche la méthode retenue, est bel et bien une méthode analytique c'est-à-dire décortiquer chaque signe, chaque code graphique qui représente nos super-héros.

L'approche utilisée dans notre travail de recherche est l'approche symbolique : La symbolique est l'ensemble des relations et des interprétations liées à un symbole.

Un symbole peut être un objet, une image, un mot écrit ou un son qui représente quelque chose d'autre que ce qu'il est dans sa nature propre. Cette nouvelle signification est conférée par association, ressemblance ou convention sociale plus simplement, il est possible d'affirmer que le symbole est une comparaison suggérée par l'auteur c'est-à-dire que le lecteur ou la lectrice doit savoir le décoder.

On va donc utilisé cette approche pour creuser la signification, identifier les signes des super-héros : leurs couleurs, postures, histoires, les signes sur leurs costumes...etc.

Notre mémoire se devise en deux chapitres : la première partie représente le cadre théorique utile à notre recherche, nous présentons d'abord les théories sur ces trois sections : la sémiotique, le signe et les types de signes.

Le deuxième chapitre quant à lui est constitué de l'analyse des données recueillies et détaillées au chapitre précédent, ce chapitre analyse les notions relatives à la représentation de nos super-héros (noms propres, symboles et couleurs).

Les difficultés que nous avons rencontrées lors de notre travail de recherche c'était dans la collecte des données et le manque constant de ressources qui touche le domaine des bands dessinées DC et MARVEL d'une manière scientifique et académique, en effet ce genre n'est pas encore considéré comme un domaine important au niveau pédagogique.

CHAPITRE I :

sémiotique, signe et types de signes

1- La sémiotique :

Le mot sémiotique vient du grec séméion c'est-à-dire le signe, logía, et discours rationnel. La sémiotique est l'étude des signes et de leur signification. En français, le terme sémiologie est souvent utilisé, qui a la même signification avec du terme sémiotique.

La sémiotique étudie le processus de signification, c'est-à-dire la production, la codification et la communication de signes. La sémiotique concerne à tous les types de signes ou des symboles, et non seulement les mots, contrairement à la sémantique. Même un geste ou un son sont considérés comme des signes. Même des concepts, des idées ou des pensées peuvent être des symboles. La sémiotique fournit les outils nécessaires à l'examen critique des symboles et des informations, dans des domaines divers.

En effet cette dernière et en gros, l'analyse des signes, des messages, aussi bien visuels que verbaux. Il s'agit d'une méthode d'analyse scientifique qui provient des sciences humaines et sociales et qui possède ses propres outils, son propre vocabulaire.

La sémiotique provient de la linguistique moderne c'est une discipline jeune qui pourrait rejoindre d'autres domaines tels que l'analyse de discours et la rhétorique.

D'ailleurs le terme sémiotique, a été nommé pour la première fois par le philosophe anglais John Locke (1632-1704) sous le nom de « Sémiotiké » connaissance des signes, qui envisageait la compréhension du rapport de l'homme au monde. John Lock explique comment la science peut être divisée en trois parties « dont la troisième peut être appelée sémiotique : il s'agit de considérer la nature des signes dont l'esprit se sert pour comprendre les choses ou pour transmettre ses connaissances aux autres.

C'est à l'aube de XXe siècle que les deux concepts de sémiologie et sémiotique furent réutilisés par deux hommes de traditions scientifiques différentes : En Europe Ferdinand de Saussure le fondateur de la sémiologie, tandis qu'aux Etats-Unis Charles Sanders Peirce donnait naissance à la sémiotique, le premier est considéré comme le père de la linguistique moderne qui selon lui n'est qu'une partie d'une discipline vaste « la sémiologie ».

La sémiotique s'est répartie en plusieurs écoles théoriques dont :

2 .Les approches sémiotiques :

2 .1. L'approche française « Saussurienne » :

Ferdinand de Saussure (1857-1913) est un linguiste genevois, le fondateur de la linguistique moderne, nous lui devons les bases de la sémiologie comme science générale qui étudie le rôle des signes dans la vie sociale. Selon lui, la meilleure façon d'étudier la nature de la langue est d'étudier ses caractéristiques communes avec les autres systèmes de signe, en effet considérant que la langue sert en premier et avant tout à communiquer avec ses pairs, Saussure prétend également que la sémiologie devrait avoir pour objet d'étude "la vie des signes au sein de la vie sociale" les langues naturelles seront donc étudiées comme un système de communication au même titre que les systèmes de communication des : sourd muets, les rites symboliques, les formes de politesse, les coutumes ...etc

Saussure assigne un statut de science générale des signes qui apprendrait en quoi consistent les signes et leur fonctionnement en société, en revanche la linguistique garde toujours sa valeur dans le programme saussurien vis-à-vis à la sémiologie au moment où il lui assigne une place importante parmi les faits humains qui existent.

A l'égard de ce qui précède, les études sémiologiques peuvent être divisées en deux branches distinctes de la sémiologie : il y'en a deux principaux courants sémiologique :

2.2. La sémiologie de communication :

Les représentants de ce courant sont des disciples de Saussure tels que : Eric Buysens, Louis Prieto et Georges Mounin c'est un courant qui reconnaît dans l'intention de communiquer le critère fondamental qui délimite le champ sémiologique.

En effet ces chercheurs leurs investigations aux phénomènes qui relèvent de la communication comme un processus d'informations au moyen d'un système explicite de conversation tel que le code de la route, le code morse, l'écriture braille selon E. Buysens « *la sémiologie peut se définir comme l'étude des procédés de communication c'est-à-dire des moyens utilisés pour influencer autrui et reconnus comme tels par celui qu'on veut influencer* » .¹

« Bref l'acte de communication est l'acte par lequel un individu, connaissant un fait perceptible associé à certain état de conscience à savoir un désir de collaboration réalise ce fait pour qu'un autre individu comprenne le but de ce comportement et reconstitue dans sa propre conscience le désir de premier individu ». ²

2.3. La sémiologie de signification :

Le grand représentant de ce courant Roland Barthes (1915-1980) la recherche sémiologique est défini selon ce dernier comme l'étude des systèmes significatifs où la signification peut s'établir par la langue ou par un autre système.

D'ailleurs le projet sémiologique Saussurien fut repris par Roland Barthes, Il propose la sémiologie comme outil de décryptage idéologique chaque message étant une construction qui ne va pas de soi, le sémiologue a pour tâche de déconstruire cet assemblage arbitraire et prétendument naturel.

¹ - Bouchard, G. (1974). Esthétique et sémiologie. Laval théologique et philosophique, Laval théologique et philosophique, Université Laval p.68

² - Ibid p 68

Selon Umberto Eco « Le sémiologue est celui qui voit du sens là où les autres voit des choses ». ³

La sémiologie de la signification et d'orientation plus extensive. Dans ce sens, les objets les plus utilitaires dans notre vie sociale et quotidienne tel que la nourriture, la publicité, la mode (le vêtement) peut selon Barthes constituer des systèmes de sens.

2.4. L'approche américaine :

Elle doit son apparition au philosophe et logicien américain Charles Sanders Peirce, définissait ce qu'il appelait «sémiotique» qu'il épelait parfois comme «séméiotique» comme la «doctrine quasi-nécessaire, ou formelle des signes» qui désigner une science basée essentiellement sur la logique et phénoménologie.

La sémiotique peircienne, comme domaine de recherche élargie, s'occupe des signes linguistiques y compris des signes non-linguistiques, cette discipline peircienne est triadique, comprenant le signe, l'objet, l'interprétant, par opposition à la tradition dyadique saussurienne (signifiant, signifié).

De multiples sémiologues européens ont bénéficié des travaux de Peirce comme E. Molino a puisé de sa conception féconde de la sémiotique, en revanche Benveniste a critiqué l'approche de Peircenne selon ce dernier Sanders Peirce a transformé tous les aspects de la vie en signe.

La sémiotique Peircienne aborde non seulement le mécanisme de communication externe, selon Saussure, mais la machine de représentation interne, enquêtant sur les processus de signe et les modes d'inférence, aussi sur l'ensemble du processus d'enquête en général.

Les travaux de Charles Sanders Peirce inspirent d'autres chercheurs dont Charles Morris qui considère que la sémiotique à la fois comme une science parmi les

³ - Revue comics- analyse sémiotique des super héros- Semio super-héros dossier 2011
Chapitre Janvier 2011 par Mielczareck Elodie p 03

sciences (science des signes). Chaque science exprime ses résultats au billet de ceux-ci.

*« La sémiotique n'est ni une médecine ni une pédagogie des signes mais une discipline qui cherche au contraire à comprendre et à rendre intelligible leur fonctionnement ».*⁴

Charles Morris envisage ainsi la sémiotique comme un méta science qui aurait comme domaine de recherche de la science par l'étude du langage de la science.

2.5. L'approche italienne :

Les principaux représentants de cette approche est Umberto Eco et Rossi Landi, qui s'intéressent des phénomènes en tant qu'objets communicatifs et systèmes significatifs.

Umberto Eco aborde l'univers sémiotique non comme étant composé de signes, mais bien de fonctions sémiotiques (signes-fonctions).

En regard des triades de Peirce, il élabore donc une sémiotique non référentielle : les expressions utilisées peuvent l'être pour se référer aux choses ou aux états du monde, mais renvoient à la culture et aux contenus élaborés par une culture. Un signe (signe-fonction) ne correspond plus à un référent précis et figé (c'était le cas avec le signe linguistique), mais peut revêtir plusieurs significations, peut désigner différentes réalités en regard du contexte socioculturel. Toutefois, même dans la culture américaine, l'octogone rouge peut changer de signification, s'il se trouve par exemple dans un manuel de géométrie.

U. Eco, estime que la sémiotique travaille sur le sens et non sur les moyens cérébraux mobilisés, or d'autres envisagent une sémiotique cognitive. Tout au long de son histoire, la sémiotique a multiplié les zones de contact avec d'autres disciplines, les sciences sociales, l'analyse littéraire, ou encore l'herméneutique. Mais son vocabulaire théorique, difficile d'accès, n'a pas facilité sa diffusion, ce à

⁴- Verhaegen Philippe : signe et communication, Editions De Boeck Université Mars 2010 P. 15.

quoi elle rétorque en soulignant le caractère général de toute théorie. Malgré un essor considérable, la sémiotique peine encore à s'implanter dans les cursus universitaires français, entre linguistique et sciences de l'information et de la communication. Néanmoins, les recherches se multiplient, définissant les contours d'une discipline toujours en devenir, fidèle à son projet fondateur : saisir la mécanique du sens.

3- Le signe :

La définition du signe pose une certaine problématique au vu de multiples approches sémiotiques. La définition qui sera susceptible d'englober le plus grand nombre d'approches théoriques,

Dans la sémiologie classique Saussure pour la langue, Barthes pour tout système de signes, Metz pour le cinéma.

La particularité du signe et sa présence, désignant et représentant quelque chose d'absent qu'il soit concret ou abstrait. Le signe est considéré de ce fait comme « substitut ».

Par sémiotique, on entend habituellement : un signe ou un ensemble de signes formant l'objet d'une description dans ce cas, on parle de systèmes sémiotiques. Un ensemble de théories et de méthodes de description de signes.

Un signe est bel et bien constitué, de deux faces le « signifiant » la forme d'expression utilisée pour véhiculer le contenu autrement, c'est la forme matérielle c'est-à-dire quelque chose qui peut être entendu, senti, vu ou goûté alors que, « le signifié » est le contenu véhiculée par un signe tel qu'un mot, un texte, voire un fonds documentaires.

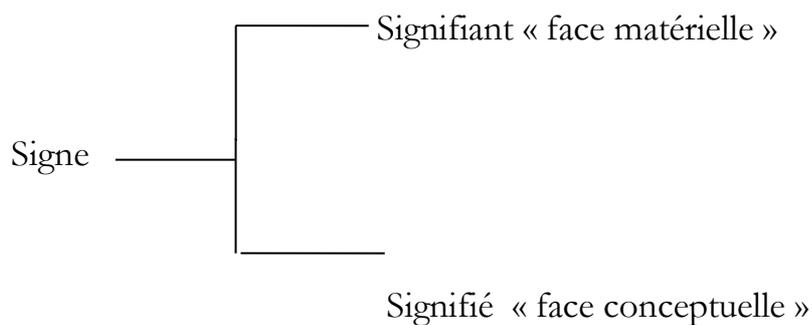
L'image acoustique est nommée signifiant. Le sens ou l'image mentale est appelé signifié. Ceci montre que le signe linguistique saussurien se présente comme une réalité bifaces. Quant à Roland Barthes, il représente l'approche saussurienne en

transformant la forme dyadique du signe par ajout d'un troisième élément « la signification » est l'acte qui unit le signifié et le signifiant et qui produit le signe.

Saussure propose le modèle sémiologique selon lequel le signe dyadique est une entité constituée de deux facettes :

- **un signifiant** : la face matérielle
- **un signifié** : la face conceptuelle

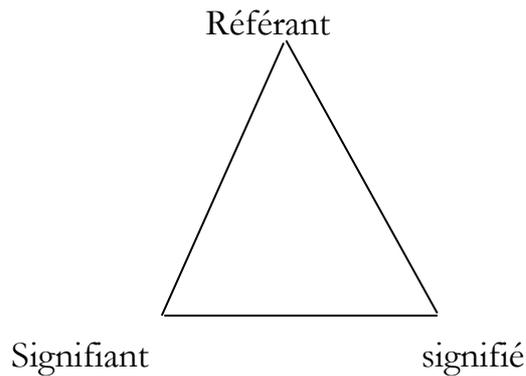
Schéma 01 : Le signe dyadique



Triangle sémiotique de Saussure :

- Le **référent** : est la réalité physique, l'objet lui-même.
- Le **signifiant** : c'est le contenant du signe (la face matérielle), il peut prendre plusieurs formes (un mot, une image, un son etc.).
- Le **signifié** : c'est le sens de l'objet (la face conceptuelle).
Il s'agit du contenu véhiculé par le signe.

Schéma 02 : Le triangle sémiotique de Saussure :

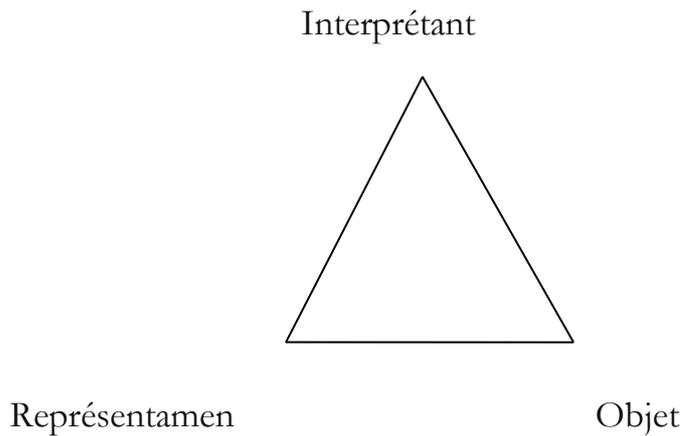


Tandis que Saussure concevait le signe comme la présupposition réciproque entre deux faces distinct, Peirce le définit comme un signe général triadique et pragmatique. En effet Saussure présente le signe comme un modèle binaire qui exclut le réfèrent de la définition du signe, conséquemment, de la linguistique et de la sémiologie, alors que Peirce en tient compte.

Peirce propose le modèle sémiologie selon lequel le signe est une entité constituée de trois éléments dont :

- **Le représentamen** ou **représentant** est une chose qui représente une autre chose, il correspond au signifiant chez Saussure.
- **L'objet** la chose représentée par le représentant il n'a pas d'équivalent dans la conception Saussurienne.
- **L'interprétant** est l'outil que l'interprète utilise dans l'interprétation, il correspond au signifié.

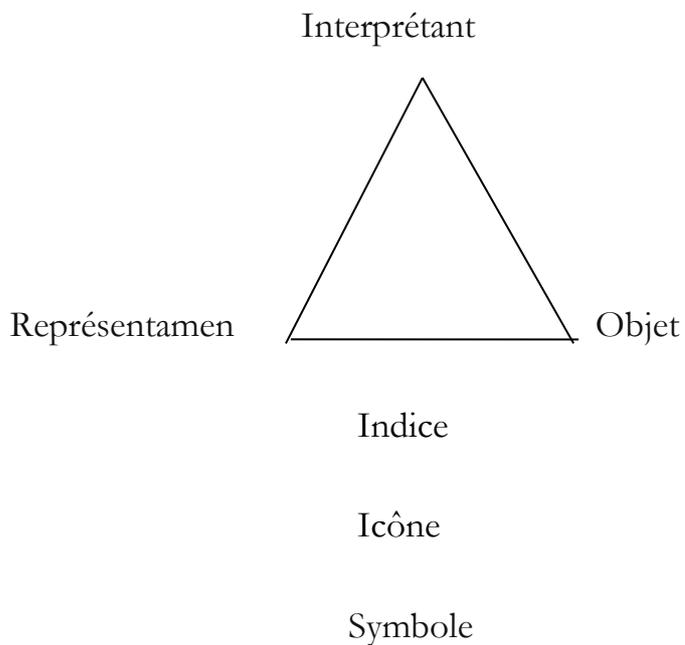
Schéma 03 : Peirce le signe triadique :



Peirce classe les signes en fonction de la relation qu'ils entretiennent avec l'objet.

- **L'indice** est un signe matériel (relation causale)
- **L'icône** est un signe analogique (relation de ressemblance)
- **Le symbole** est un signe intellectuel (relation conventionnelle)

Schéma 04 : Triangle sémiotique de Pierce :



Barthes : dénotation et connotation

Il s'est particulièrement attaché à l'étude des connotations dans mythologies, (1957) et éléments de sémiologie (1964).

➤ **Dénotation**

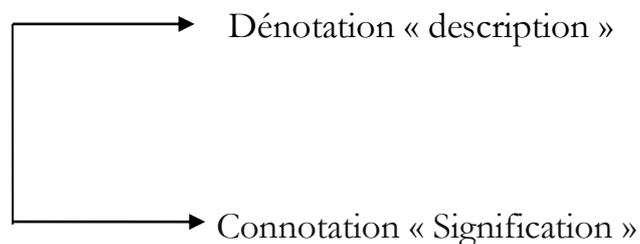
La dénotation désigne le sens premier. Le mot « rouge » dénote une couleur. La dénotation est objective, sa fonction est la description.

➤ **Connotation**

Les connotations désignent le sens second. Par exemple, le rouge possède plusieurs connotations : le danger, l'interdiction, le sang ...etc.

Elles sont multiples et subjectives puisqu'elles dépendent du contexte d'utilisation et des références culturelles de la cible. Les connotations ont une fonction de signification.

Schéma 05 : Connotation et dénotation selon Barthes



La sémiotique, pareillement à la sémiologie, est la discipline qui étudie les signes.

Même si la sémiologie reste attachée à l'école française voire européenne, elle tend à céder la place au concept sémiotique qui connaît un nouvel essor depuis ces dernières décennies.

L'objet de la sémiotique ou de la sémiologie est toute fois différent selon les théoriciens et à travers le temps. L'objet pourrait être des systèmes de communication ou de signification, de logique.

En suivant les diverses théories sémiotiques, le signe se conçoit selon de multiples modèles : dyadique, triadique ou même il peut prendre l'acception d'un déictique.

CHAPITRE II :

Noms propres – symboles et couleurs

1-L'onomastique :

L'onomastique est une branche linguistique qui s'attache à l'étude de l'origine des noms propres en général dans les œuvres littéraires. Elle renvoie à tout ce qui leur peut servir pour découvrir leurs sens cachés, quel que soit un nom de lieu ou de personne, cette discipline vise à tirer tous les renseignements possible à propos de des noms propres, en effet les noms de lieux (Toponymie), ou les personnes (Anthroponymie).

Le nom propre fait partie du patrimoine linguistique de chaque peuple, il identifie l'originalité des personnes ou des lieux, comme le définit Roland Barthes : « *un instrument d'échange : il permet de substituer une unité nominale à une collection de traits en posant un rapport d'équivalence entre le signe et la somme* »⁵

Le nom désigne la réalité du nommé. Tel que le nom Adam que dieu lui a donné, il lui enseigna le nom de toutes ses créatures « *Et Il apprit à Adam tous les noms* » de toutes choses, puis Il les présenta aux Anges et dit : « *Informez-Moi des noms de ceux-là, si vous êtes véridiques !* »⁶ (Dans votre prétention que vous êtes plus méritants qu'Adam).

En effet, dans la grammaire le nom propre n'a jamais eu d'importance dans le cours de la linguistique générale, aucun linguiste n'a évoqué l'intérêt de son étude dans la langue. Il ne représente absolument aucun lien avec les autres signes.

Selon Benveniste sa définition du nom propre, retient du premier la notion d'unicité référentielle et du second celle de société, impliquée par le système de signes qu'est la langue : « *Ce qu'on entend ordinairement par nom propre est une marque conventionnelle d'identification sociale telle qu'elle puisse désigner constamment et de manière*

⁵- Barthes Roland, S/Z Paris, seuil, 1976, P101. Mentionner par Mr Hammouda Mounir – Université Mohamed Khider, Biskra dans son article sur l'onomastique : <http://ciel.id.st/l-onomastique-a847305>

⁶ - Le saint coran (traduit en français) – Sourat El Baqarah- verset 31 : <https://al-coran.com/al-baqarah-31-et-il-apprit-a-adam-tous-les-noms-de-toutes-choses-puis-il-les-presenta-aux-anges-et-dit-informez-moi-des-noms-de-ceux-la-si-vous-etes-veridiques-dans-votre-pretention-que/>

unique un individu unique »⁷. Cette conception d'ordre logique demeure néanmoins attachée à un aspect déterminant du signe saussurien.

Porteur de valeurs sociales, culturelles et identitaires, le nom propre représente un signe linguistique dont l'étude implique l'intégration d'éléments ne relevant pas exclusivement de la linguistique, le nom propre permet d'ouvrir la voie à des recherches prochainement prometteuses.

2- La représentation des super-héros :

On considère souvent que la création de Superman en 1938 marque le début des super-héros. Par la suite, deux maisons d'édition se démarquent et continuent de dominer l'offre actuelle, DC comics, avec Batman et Superman, et Marvel, dans les années 1960 grâce à Spiderman et les Avengers. Aujourd'hui, il existe des centaines de titres de super-héros issus d'éditeurs divers. Le succès des super-héros est dû au fait qu'ils évoluent avec leur temps et que leurs aventures reflètent bien souvent les mœurs d'une époque.

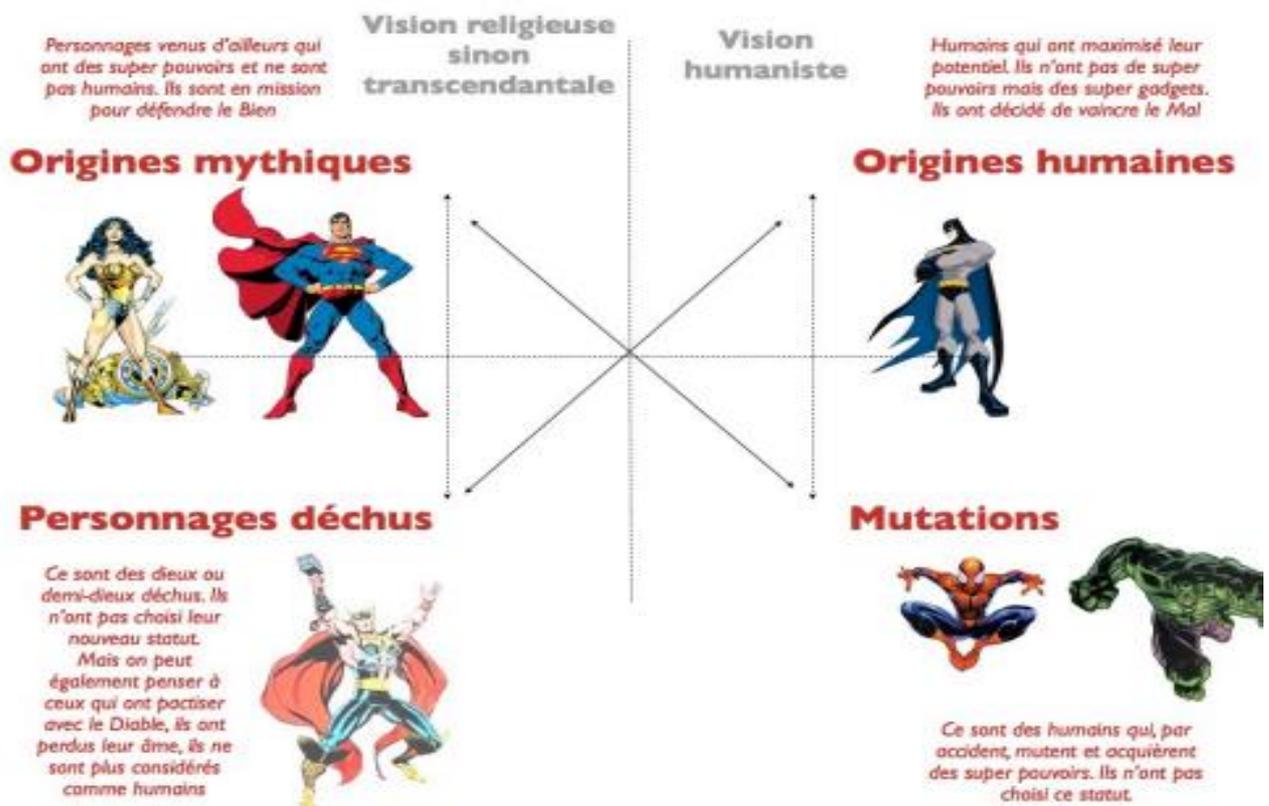
Un super-héros dispose de pouvoirs que ne possèdent pas les gens ordinaires et qui apparaissent surnaturels, extraordinaires en regard des capacités même les plus exceptionnelles des individus «normaux».

En effet, cinq critères permettent d'identifier un super-héros: des pouvoirs, un costume, un code moral, une identité secrète, et un équipement exceptionnel. Cependant, certains d'entre eux ne satisfont qu'à deux ou trois critères. Un super-héros peut posséder ses pouvoirs depuis sa naissance ou bien les avoir acquis à un moment ou à un autre de son existence.

Les origines de ces capacités hors-normes se révèlent variées: génétiques, accidentelles, extraterrestres, divines... Les aptitudes super-héroïques peuvent

⁷ -Benveniste : cours Aspect sémantico-logique du nom propre proposer par Mme Hania Akir, département de langue et littérature françaises- université de Bejaia, p. 26.
https://elearning.univbejaia.dz/pluginfile.php/336932/mod_resource/content/0/Cours_%20AKIR%20Hania_Aspect%20s%C3%A9mantico-logique%20du%20nom%20propre.pdf

être physiques (force démesurée, sens hyper développés), psychologiques (télépathie, télékinésie, intelligence relevant du génie), ou technologiques (armures, armes, véhicules), et parfois combinés entre elles. Le spectre des capacités est large: certains pouvoirs sont anecdotiques tandis que d'autres rapprochent leurs détenteurs des puissances cosmiques. Rien de comparable en effet entre les X-Men et Superman ou Green Lantern. Que dire encore de la distance qui sépare Green Arrow et Hawkeye (tous deux archers virtuoses mais dénués de pouvoirs) de Hulk, Captain Marvel, le Phénix ou Thor.



3- Chronologie de la bande dessinée américaine

➤ 1900-1939 :

Le mot super-héros remonte à 1917, les antécédents de l'archétype incluent des personnages mythologiques tels que Gilgamesh, Hanuman, Persée, Ulysse, David et des demi - dieux comme Heracles, ainsi que des héros folkloriques comme Robin Hood, qui s'est aventuré dans des vêtements distinctifs.

Les inspirations de la vie réelle derrière les super-héros costumés peuvent être retracées aux « justiciers masqués » du vieil ouest américain tels que les San Diego Vigilantes et les Bald Knobbers qui ont combattu et tué des hors-la-loi en portant masques.

Dans les années 1930, les tendances ont convergé vers certains des premiers héros costumés surpuissants, tels que le japonais Ogon Bat 1931 et Prince of Gamma début des années 1930 qui est apparu pour la première fois dans le kamishibai une sorte de média hybride combinant des images et des magazines en direct. Mandrake le magicien 1934 Olga Mesmer 1937 puis Superman 1938 et Captain Marvel 1939 au début de

L'âge d'or de bandes dessinées. L'ère précise de l'âge d'or de la bande dessinée est contestée, bien que la plupart s'accordent à dire qu'elle a commencé avec le lancement de Superman en 1938. Superman est resté l'un des super-héros les plus reconnaissables, et son succès a engendré un nouvel archétype de personnages aux identités secrètes et aux pouvoirs surhumains. A la fin de la décennie en 1939, Batman a été créé par Bob Kane et Bill Finger.

➤ Années 1940 :

Au cours des années 1940, il y avait de nombreux super-héros :

The Flash, Green Lantern et Blue Beetle ont fait leurs débuts à cette époque.

Cette époque a vu les débuts de l'un des premiers super - héros féminins, écrivain-artiste Fletcher Hanks personnage de Fantomah , un sans âge égyptien ancienne femme dans le moderne qui pourrait se transformer en une créature face crâne avec superpuissances pour lutter contre le mal; elle a fait ses débuts dans la fiction Maison de Jungle Comic 2 Février 1940, portés au crédit du pseudonyme Barclay Flagg.

L'Invisible Scarlet O'Neil, un personnage non costumé qui a combattu le crime et les saboteurs de guerre en utilisant la superpuissance de l'invisibilité créée par

Russell Stamm, ferait ses débuts dans la bande dessinée du journal syndiqué éponyme quelques mois plus tard le 3 juin, 1940.

En 1940, Maximo the Amazing Superman fait ses débuts dans la série Big Little Book, de Russell R. Winterbotham (texte), Henry E. Vallely et Erwin L. Hess (art).

M. Scarlett, le Red Raider of Justice, un super-héros apparaissant dans Wow Comics 1940

Captain America est également apparu pour la première fois en version imprimée en décembre 1940, un an avant l'attaque de Pearl Harbor par le gouvernement japonais, alors que l'Amérique était encore dans l'isolationnisme. Créé par Joe Simon et Jack Kirby, le super-héros était l'incarnation physique de l'esprit américain pendant la Seconde Guerre mondiale.

➤ Les années 1950 :

Les années 1950 ont vu l'âge d'argent de la bande dessinée. Pendant cette ère, DC a présenté Batwoman en 1956, Super girl, Miss Arrowette; tous les dérivés féminins de super-héros masculins établis.

➤ Les années 60 :

On peut soutenir que les équipes de Marvel Comics du début des années 1960 ont mis en publication permanente le plus grand assortiment de super-héros à un moment donné, comme Spider-Man 1962, The Hulk , Iron-Man , Daredevil , Thor , The Avengers avec un Captain America , Ant-Man , et bien d'autres ont reçu leurs propres titres mensuels.

En règle générale, les super groupes de super héros comportaient au moins un et souvent le seul membre féminin, tout comme l'équipe de super-héros phare de

DC, la Justice League of America dont la liste initiale comprenait Wonder Woman en tant que femme symbolique

Les exemples comprennent les Quatre Fantastiques 's Invisible fille la, X-Men de Jean Grey initialement Marvel Girl et la Confrérie des Mutants de la Sorcière Rouge qui a ensuite rejoint les Vengeurs avec son frère Mercure.

➤ Années 1980 « présent » :

Les personnages féminins ont commencé à assumer des rôles de leadership dans de nombreuses équipes de super-héros d'ensemble, la série *Uncanny X-Men* et ses titres dérivés en particulier ont inclus de nombreux personnages féminins dans des rôles clés depuis les années 1970 le volume 4 de la série de bandes dessinées X-Men a présenté une équipe entièrement féminine dans le cadre de Marvel initiative de marque en 2013.

Les personnages féminins surpuissants comme Buffy contre les vampires et Darna ont une influence énorme sur la culture populaire dans leurs pays d'origine.

Le super-héros n'est pas non plus nécessairement américain. Il est certain que le genre a pris une telle ampleur dans l'industrie du comic book que beaucoup ont vu et continuent de voir en lui une forme américaine par essence. C'est d'ailleurs l'industrie hollywoodienne qui a pris le relais pour diffuser et promouvoir partout dans le monde les super-héros les plus emblématiques. Cependant, et sans même invoquer Golden Bat, le concept a connu des déclinaisons plus tardives en Asie Sailor Moon est une super-héroïne japonaise et en Europe. Pour le domaine français, outre le parodique Superdupont de Lob et Gotlib, on retiendra la série *Mikros*, créée en 1981 par Jean-Yves Mitton sous le pseudonyme de John Milton, et, très récemment, les deux séries conçues par le scénariste Serge Lehman, Masqué et La Brigade Chimérique. Cette dernière

possède une dimension métagénérique intéressante : elle raconte pourquoi et comment la Seconde Guerre mondiale a précisément entraîné la disparition de tous les super-héros européens.

4- Analyser le personnage de la band dessinée :

Le costume aussi fait partie de l'équation. L'identité publique du super héros, son nom de guerre « ou faut-il dire de scène ? » s'incarne littéralement dans un costume remarquable qui signale son statut de justicier masqué et qui fait effigie. Les attributs singuliers de chaque super-héros le transforment en une sorte de logo vivant, d'icône investie d'emblée d'une aura mythique. Il est à remarquer que le collant, élément de base du costume super-héroïque, consiste simplement, du point de vue graphique, en un aplat de couleur. Il est si près du corps que rien ne signale son existence sinon la couleur. Sans elle, le corps apparaîtrait nu, et c'est bien ce qui justifie le choix du collant comme costume de base : il permet au dessinateur de valoriser la musculature et la puissance de corps super-athlétiques.

Il faut toutefois préciser que le super-héros n'est pas nécessairement du sexe mâle. Wonder Woman, Black Orchid, Catwoman ou She-Hulk, parmi des dizaines d'autres, ont décliné le concept au féminin, et ce sont alors, on s'en doute, d'autres atouts que le costume met en relief.

5- L'univers « DC Comics » :

Nul ne peut le nier les super-héros vivent un âge d'or sans précédent. Marginalisé et réservé à un public de geeks jusqu'aux années 2000, le genre a connu un envol fulgurant grâce à Hollywood. Mais une question revient souvent : c'est quoi, la différence entre Marvel et DC ?

Il s'agit des deux principaux éditeurs de comics américains, qui se livrent une lutte sans merci depuis plus de 80 ans. Aujourd'hui, nous allons nous plonger à la découverte de cet univers fascinant.

Dans les années 30, un nouveau format séduit les jeunes Américains : la bande dessinée. En 1935, un éditeur part à la conquête de ce marché juteux, National Allied Publications. Dans les années qui suivent, deux autres maisons voient le jour : Detective Comics qui donnera le nom « DC » et All American Publications. En juin 1938, cette dernière lance Superman, le premier vrai super-héros. En plus d'une identité secrète et d'un costume flamboyant, qualités déjà partagées par des héros de littérature pulp comme The Phantom ou Zorro, Superman possède des pouvoirs surhumains.

5-1- Du papier à l'écran :

De nombreux produits dérivés DC Comics sont aujourd'hui disponibles. L'éditeur est à la tête d'un empire multimédia, qui va des stickers aux T-shirts en passant par les mugs. Si les personnages DC ont connu un succès aussi délirant, c'est en grande partie grâce à Hollywood. Dès les années 40, Batman, Superman et quelques autres font l'objet de serials l'ancêtre de la série télé, mais au ciné, Sous l'égide de Warner Bros., propriétaire de DC depuis 1967, les deux personnages ne cessent ensuite d'être adaptés en dessins animés, séries et superproductions. Ces dernières sont confiées à des réalisateurs du calibre de Richard Donner, Tim Burton, Christopher Nolan ou Zack Snyder qui réunit les deux héros en 2016. En dehors de ces deux personnages phares et de quelques tentatives douteuses, les héros DC restent longtemps cantonnés au papier. Certains programmes télé s'ancrent quand même dans l'imaginaire collectif, comme le cartoon Super Friends (Le Plein de Super) ou la série Wonder Woman dans les années 70, mais ça s'arrête là.

À l'heure actuelle, DC mise surtout sur les séries une vingtaine en cours de diffusion ou en préproduction et, quoique plus timidement, sur les films un ou deux par an. Quoi qu'il arrive, vous n'avez donc pas fini d'en entendre parler.

6- Analyse de personnages super-héros «DC Comics » :

Flash :

Lorsqu'on pense à Flash, on songe immédiatement à sa vitesse incomparable. Flash est le nom de super-héros de multiples personnages qui sont dans des bandes dessinées à plusieurs tomes dans l'éditeur américain DC Comics, le tout premier d'entre eux s'appelait Jason Peter « Jay Garrick » ce dernier fait son apparition en 1940 dans Flash Comic N°1. Il a été inventé par l'écrivain Gardner Fox et représenté sur papier par le scénariste et dessinateur Harry Lampert.

L'emblème Flash reflète la capacité d'un super-héros, comme le symbole de la chauve-souris fait allusion à l'image de Batman, l'éclair symbolise la capacité du personnage à développer la vitesse de l'éclair. Ce mélange de rouge et jaune représentait le mieux l'impression de vitesse donnée par le super-héros.

L'une de ses faiblesses est son propre corps. Lorsque Flash a recours à sa vitesse phénoménale, il brûle plus de calories qu'un être normal et il doit donc se nourrir souvent pour contrer ces dépenses d'énergie. Sa trop grande vitesse peut aussi le désorienter et il peut être ralenti par une température excessivement basse.

Quatre personnes se cachaient sous le pseudo de flash. Le premier c'était Jay Garrick, un étudiant a acquis des super pouvoir en travaillant dans un laboratoire, Il ne portait pas de masque dû à son déplacement très rapide et inaperçu. Ce personnage portait une chemise rouge avec une simple fermeture éclair jaune.

Dans la production de bandes dessinées DC de 1956, Chromatographie a été conçu par Carmine Infantino et son histoire originale ont été modifiées. Le personnage n'est plus Jay Garrick, mais le jeune chimiste médico-légal qui travaille au bureau de détection scientifique du Central city police département. Barry Allen alias Flash, qui a été frappé par la foudre lors d'une expérience dans son labo qui le transforme, comme dans le personnage précédent, en l'homme plus rapide au monde. Barry Allen se rend compte qu'il est devenu comme le célèbre héros de la bande dessinée, Son costume, beaucoup plus super-héros

que le précédent, est rouge avec un éclair jaune sur la poitrine, entouré d'un cercle blanc, a des éclairs jaunes aux poignets et à la taille, deux petites ailes aux oreilles et une paire de bottes. De couleur jaune est enfermé dans une minuscule bague que Barry Allen porte au doigt et quand il doit se transformer en Flash. Sa vitesse lui permet au fur et à mesure de traverser les murs ainsi qu'à les objets en général, Barry peut également arrêter les balles et même voyager dans le temps, basé sur la théorie de relativité de Heinstien, c'est-à-dire quand on s'approche de la vitesse de la lumière, l'espace se contracte et le temps se dilate. En effet flash est comme tous les super-héros il aide la police de sa ville à démasquer les super vilains en cachant sa véritable identité.

Le quatrième flash est apparu pour la première fois dans la bande dessinée en 1994, c'était Bartholomew « Bart » Allen junior, qui a hérité ses pouvoir de son grand-père Barry Allen, il a suivi les traces de parents célèbres en grandissant.

Dans la version moderne de Flash, le symbole de l'éclair a un mince contour doré du cercle, bien qu'il existe d'autres versions avec un anneau noir, parfois le badge est placé à l'intérieur d'un rectangle rouge qui correspond à la couleur de costume, il y'en a également des éclaires 3D avec un dégradé. Souvent le cercle et blanc, mais on retrouve également du bordeaux.

Enfin et pour conclure les origines de chaque flash que sans doute les détails sont bel et bien très vague. Le comic consacré à Flash a connu un grand succès dans l'histoire de DC univers, Jay Garrick qui est connu pour être le plus ancien des Flash et qui est apparu durant l'Age d'Or. Barry Allen qui est sans aucun doute le Flash le plus connu et qui est apparu lors de l'âge d'argent.

Wally West alors apparu lors de l'âge de bronze et qui fut dans un premier temps Kid Flash, le coéquipier de Flash. Bart Allen, un Flash venu du futur et qui se fait appeler Impulse.

Vibe :

L'histoire de Francisco Ramon « Cisco » est celle d'un personnage appartenant à l'univers DC comics, qui aurait pu rester confidentiel dans l'univers des comics

qui a connu un énorme succès et une popularité grâce à l'université des scénaristes du petit écran. Ce super-héros aux multiples avatars est en effet l'un des personnages principaux de la série Flash.

Cisco Ramon est apparu pour la première fois dans la ligue des justiciers en 1984, sous la plume de Gerry Conway et dessiné par Chuck patton.

A une époque où toutes les équipes de super-héros DC font leur révolution, introduisant de nouveaux mondes et de nouveaux personnages, Cisco, parfois appelé aussi Paco, profite du mouvement pour se faire un nom et s'imposer au sein de la ligue des justiciers dirigée par Aquaman. A l'origine, il s'agit d'un jeune méta-humain latino des cités, qui fait régner l'ordre dans les rues de Detroit avec son gang Los Lobos. Ayant entendu parler du projet du roi d'Atlantis de refonder l'équipe des super-justiciers dans sa ville, il se présente comme candidat et est retenu aux côtés de trois autres nouveaux venus : Vixen, Gypsy et Steel.

Il possédait la capacité d'émettre des ondes de choc vibratoires intense ainsi que la capacité d'ouvrir des brèches inter dimensionnels, Vibe est devenu le super-héros latino-américain à rejoindre la ligue des justiciers. Bien que son temps avec la ligue des justiciers ait été court, Cisco s'est révélé un véritable super-héros et ses coéquipiers se souviennent de lui après avoir été tué au combat, pourtant, pour une petite information l'histoire de vibe a elle-même été secouée dans ce cas par les événements de Flashpoint. Aujourd'hui, Vibe revit il a appris qu'il acquit ses pouvoir lorsqu'il a été pris dans l'horizon des événements d'un tube à flèche lors d'une invasion d'Apokolips et que des forces inter dimensionnelles ont réécrit son ADN. Le costume de vibe se compose des lunettes pour l'aider a revoir ce qu'il croit être un souvenir et pour l'aider à contrôler ses pouvoirs , des gants noirs et d'habits cuir colorés qui rappellent ses origines latines.

Cisco est surdoué il a un talent incontestable aux yeux de Harrison Wells. Il aime concevoir de nombreux objets et gadgets notamment pour aider Flash dans ses missions. Il est également capable de concevoir et de construire des armes et autres systèmes très élaborés dans le but de capturer les méta-humains criminels.

C'est lui qui a créé le costume, le logo et les accessoires de la version moderne de Flash « Barry Allen ».

Killer Frost :

Caitlin Snow est une super-vilaine dans l'univers de DC Comics.

Caitlin Snow rien à voir avec John Snow est une scientifique de S.T.A.R.S. Lab qui est envoyé en arctique pour continuer les recherches sur le moteur thermodynamique d'un professeur qui est décédé. Elle se rend au laboratoire mais découvre que le professeur ne se n'est pas suicidé comme tout le monde le prétend mais a bel et bien été tué par les agents de H.I.V.E. Ils s'attaqueront à elle aussi et l'enfermeront dans le cœur du moteur voulant laisser la chaleur de la machine faire le travail à leur place. Pour s'en sortir, elle prendra les grands moyens et arrachera les conduites de liquide réfrigérant à mains nues. Le mélange de liquide, chaleur et solution chimique changeront son ADN pour la transformer en Killer Frost

Son nouveau corps ne retient aucune chaleur et peut survivre à des températures extrêmes sous le zéro. Elle peut aussi lancer des vagues de froid intense, crée des murs de glace ou d'autres objets plus complexes comme des dagues ou fusil. Elle absorbe la chaleur et peut, en quelques secondes, frigorifier et tuer n'importe qui. Elle est constamment en chasse de Firestorm qui peut manipuler et crée le feu parce qu'elle le considère comme son opposé et elle croit qu'ensemble il pourrait se combler l'un l'autre.

Dans la version moderne de Flash Caitlin est très intelligente et passionnée de son travail comme bio-ingénieur et scientifique, elle est généralement une femme très compatissante et bienveillante, Pouvoir méta-humain Caitlin a développée des pouvoirs liés au froid. Cela arrive après l'évènement dû au Flashpoint.

Caitlin qui a peur de ses propre pouvoir et de devenir Killer Frost, met des menottes crée par cisco, puis elle lui demande de les améliorer car elles ne sont pas assez performante pour contrôler ses pouvoir, cisco lui crée après un collier qui a les mêmes effets que les menottes pour méta-humains qui puissent sa puissance via le soleil ce qu'il lui évite de devoir le recharger sans cesse.

Reverse Flash « Négatif de Flash » :

Eobard Thawne ou Reverse Flash « le négatif de Flash » est un personnage de fiction, super vilain de l'univers DC Comics créé par John Broome et Carmine Infantino et apparu pour la première fois dans The Flash vol. 1 en 1963. C'est le pire ennemi de Barry Allen, le second Flash. Thawne est d'ailleurs le second Reverse Flash après The Rival ennemi de Jay Garrick et avant Zoom ennemi de Wally West et Inertia ennemi de Bart Allen.

Dès le 25^{ème} siècle, Eobard Thawne était un enfant unique lorsque ses parents ont été tués dans un accident. Dans sa solitude Thawne est devenu obsédé par Flash, Barry Allen, un super sonic héroïque du 21^{ème} siècle. Le négatif de Flash consacrerait sa vie à étudier Flash et recherche sa source d'énergie.

À l'âge adulte, Thawne a miraculeusement reçu une capsule temporelle contenant le costume du Flash, à partir de laquelle il a exploité les traces résiduelles de la Speed Force pour se donner accès à ses pouvoirs. Insatisfait, Thawne a cherché à devenir également un héros comme Flash. Cependant, en raison du manque d'opportunités d'héroïsme dans le futur, le négatif de Flash a plutôt créé le sien en mettant en danger puis en sauvant les gens pour se faire passer pour un héros.

Obsédé par Barry Allen, il veut à tout prix lui ressembler et le rencontrer. Il étudie ainsi la Force Véloce mais se fait arrêter par Joseph, car en dehors du musée Flash, l'étude de la Force Véloce est illégale à son époque. Après son temps passé en prison, il découvre que ses parents sont morts dans un accident, ce qui détruit un peu plus son esprit déjà fragilisé.

Eobard il y a des années, un Thawne enragé submergé par tant de haine il s'est rendu compte qu'il n'était pas aussi spécial pour Barry qu'il le pensait. En remontant au 25^{ème} siècle, au Flash Museum, c'est là que Thawne a réalisé son destin. En créant sa propre version négative de la Speed Force et en changeant son emblème, Thawne est devenu le Reverse Flash « le négatif de Flash » croyant que tourmenter Barry est le seul temps que Barry passera avec lui, Thawne s'est donné pour mission de faire en sorte que le Flash vive dans la douleur comme lui, jusqu'à ce que son idole apprenne à le traiter spécialement et à le considérer comme le sien vrai ami.

Le costume de Thawne est une réplique presque exacte de celui de Barry, mais avec les couleurs et l'emblème inversés le rouge et le jaune sont échangés, le blanc est noir. Contrairement à celui de Barry, son masque ne couvre généralement pas son menton. Le costume était noir et jaune, avec un emblème diamant rouge et noir l'éclair au milieu était dans le sens inverse que celui de Flash.

Thawne possède une bague, similaire ou presque identique à celle appartenant à Flash, dans laquelle il utilise pour ranger son costume.

En vibrant à la bonne fréquence, Thawne peut posséder le corps des autres. En faisant cela, il a pu fusionner avec Barry Allen et posséder son corps. Parmi tant d'autres pouvoirs le négatif de Flash peut également se régénérer d'une blessure beaucoup plus rapidement que n'importe quel autre être humain et est capable de faire repousser des parties et des organes entiers du corps.

La capacité de Thawne à voyager tout au long du flux temporel lui permet de manipuler les événements à volonté pour satisfaire ses propres besoins. En prenant son temps dans l'instant et en sautant dans le flux temporel avant que le temps ne redémarre, Thawne peut changer l'histoire sans briser la chronologie et donc, sans provoquer d'effets secondaires, comme un point d'éclair.

En deuxième lieu, intéressons nous sans doute au premier, le plus important des super-héros. Il en a non seulement défini le concept, mais également sauvé toute une industrie celle des Comic books, en la faisant entrer dans l'âge d'Or.

Aujourd'hui, le monde entier connaît sa légende :

Superman :

Superman est un super - héros fictif, qui est apparu pour la première fois dans des bandes dessinées américaines publiées par DC Comics . Le personnage a été créé par l'écrivain Jerry Siegel et l'artiste Joe Shuster , et est apparu pour la première fois dans la bande dessinée Action Comics #1 juin 1938 et publiée le 18 avril 1938, Superman a été adapté à un certain nombre d'autres médias, y compris les séries radiophoniques, les romans, les films, les émissions de télévision.

Superman est né sur la planète Krypton sous le nom de Kal-El, encore un nourissant, il fut placé dans vaisseau spatial par son père le scientifique Jor-El et sa mère Lara, car Krypton était sous la menace d'une destruction totale.

Le vaisseau quitta Krypton juste avant l'explosion fatidique, après un très long voyage il atterrit sur la planète terre, Kal-El est trouvé par un couple d'agriculteurs de smallville dans le Kansas, Jonathan et Martha Kent, qui n'ont pas d'enfant décident alors d'adopter Kal-El, qui l'ont nommé Clark Kent après et garder le secret de son origine.

Clark a développé diverses capacités surhumaines, telles qu'une force incroyable et une peau imperméable. Ses parents adoptifs lui ont conseillé d'utiliser ses capacités au profit de l'humanité et il a décidé de lutter contre le crime en tant que justicier. Pour protéger sa vie privée, Clark réside dans la ville américaine fictive de Metropolis , celui-ci cache son identité de super-héro derrière une paire de lunettes et des habits large ainsi qu'une personnalité très naïve et effacé, où il travaille comme journaliste pour le Daily Planet . Les personnages de soutien de Superman incluent son amour et sa collègue journaliste Lois Lane, le

photographe de Daily Planet Jimmy Olsen et le rédacteur en chef Perry White. Son ennemi classique est Lex Luthor, qui est soit un scientifique fou, selon l'histoire.

Étudions plus précisément ses habits, ses postures et les éléments symboliques visibles, Superman est vêtu d'une cape rouge, un boxer et des bottes rouge le reste de sa combinaison est bleu, sa chevelure est bleue. En effet on retrouve quelques détails en couleur jaunes, comme la ceinture et le fond du symbole présent sur son torse et sur lequel apparaît un S en rouge. Notant que ces couleurs réfèrent le drapeau américain, même si ce détail est moins visible que la tenue de Wonder Woman où le bleu est plus foncé et couvert d'étoiles ainsi qu'au personnage Captain America.

Dans la posture de Superman on constate que son ou plutôt ses deux poings sont élevés dans les airs mouvement de conquête vers le ciel.

Pourquoi la lettre S est inscrite sur le costume de superman ?

Le costume de Superman est facilement reconnaissable, il arbore le symbole S sur le torse. Que signifie ce S rouge ?

Il existe plusieurs théories concernant cet emblème. À l'âge d'or des comics, lorsque le personnage a été créé, son nom était Superman, donc le S serait tout simplement, la première lettre du mot Superman pour le grand public. Comment les bandes dessinées, les films et les émissions de télévision expliquent-ils l'origine de l'emblème « S » ? Certains créateurs de DC Comics trouvaient cela prétentieux que ce symbole représente la première de lettre du nom Superman, car le super-héros est une personne humble. Ils ont donc décidé que le symbole S serait une lettre de la langue kryptonienne, langue parlée sur la planète Krypton d'où est originaire Superman.

Ce « S » permet ainsi à Superman de conserver un lien avec sa famille et sa planète d'origine. Le symbole S est le symbole kryptonien de la Maison d'El et qu'il signifie Espoir.

Les capacités de Superman et sa force considérablement varié au fil du vaste corpus de fiction de Superman sorti depuis 1938.

Clark a un corps très résistant, invulnérable pour la plupart des usages, les balles rebondissent sans danger sur son corps. Il peut projeter et percevoir les rayons X via ses yeux, ce qui lui permet de voir à travers les objets. Il utilise ce pouvoir pour la première fois dans Action Comics # 11 1939. Certains matériaux comme le plomb peut bloquer sa vision aux rayons X.

Superman peut projeter des faisceaux de chaleur de ses yeux qui sont suffisamment chauds pour faire fondre l'acier. Il a utilisé ce pouvoir pour la première fois dans Superman # 59 1949 en appliquant sa vision aux rayons X à sa plus haute intensité. Cette capacité est simplement appelée «vision thermique».

Il a une super-ouïe qui lui permet d'entendre très loin. Son souffle permet d'une part de geler n'importe quelle matière et d'autre part de produire des vents proches des tempêtes et des tornades. Superman peut aussi faire entendre sa voix sur de très grandes distances. Il est doué d'une grande intelligence et d'une grande mémoire. Il peut ainsi traiter beaucoup d'informations en même temps ou se concentrer seulement sur un détail ou une voix en particuliers.

Les parents adoptifs de Clark Kent. Dans de nombreuses histoires, l'une ou les deux sont décédées au moment où Clark devient Superman. Les parents de Clark lui ont appris qu'il devrait utiliser ses capacités à des fins altruistes, mais qu'il devrait également trouver un moyen de protéger sa vie privée.

La mort de superman est un est un événement majeur au sein de l'univers des Comics, l'adversaire de superman, Doomsday une créature incroyablement vilaine et puissante qui sème la destruction et la mort à travers les Etats-Unis. Le combat titanesque entre Superparman et cette vilaine créature continue sur plusieurs épisodes, après un combat acharné clark comprend finalement que ce monstre continuerait de détruire et d'attaquer sans répit tant qu'il est vivant. C'est dans le N° 75 de la série Superman que le héro épuisé, décide de sacrifier sa vie pour

sauver sa ville, leur derniers échanges est fatal pour les deux combattants qui s'écroulent dans les ruines d'une rue à Métropolis sous les yeux de son ami photographe Jimmy Olsen, Lois Lane assiste également aux derniers moments de Superman.

Au lendemain de la mort de Clark Kent pas moins de quatre nouveaux super-héros dont trois prétendent être la réincarnation de Superman.

Lex Luther :

Créé en 1940 par Jerry SIEGEL et Joe SHUSTER, Lex Luthor fait sa première apparition dans Action Comics #23. À l'époque, il ne représente guère plus qu'une variation sur le thème du savant fou. Ses rêves de conquête du monde échouent cependant régulièrement grâce à l'intervention de Superman, pour lequel il va nourrir un ressentiment certain. Dans les années 60, le personnage connaît sa première grande évolution.

Ennemi juré de Superman depuis des années, Lex Luthor cache derrière une façade de businessman humaniste un esprit aussi machiavélique que brillant. Sa dernière lubie devenir le président des États Unis une campagne sans précédent est lancée, qui voit les plus grands héros de la terre divisés face à ce candidat inédit.

Étant un simple être humain, Lex Luthor n'est pas doté de super pouvoirs, mais possède une intelligence de haut niveau, l'une des plus élevées de la terre. C'est aussi un grand et excellent manipulateur et calculateur.

Cependant, au fil du temps et grâce à son intelligence, Lex Luthor finit par réussir à créer une armure de combat de high-tech et peut enfin affronter personnellement Superman à de nombreuses reprises. L'armure de Lex Luthor de couleur vert et du mauve sur les épaules, extrêmement résistante aux balles, lui confère une force et une endurance surhumaine. Ses gantelets, munis de

kryptonite, peuvent projeter de puissantes rafales d'énergie et ses bottes à réaction lui permettent de voler.

Général Zod :

Est un ancien général militaire kryptonien et un ennemi de Superman . Exilé dans la Zone Fantôme par son peuple pour trahison, il survécut à la destruction de Krypton et jura de se venger du fils de Jor-El . Il est membre de la Guilde Militaire Kryptonienne et des Zoners Fantômes . General Zod a été créé par Robert Bernstein et George Papp , apparaissant pour la première fois dans Adventure Comics #283, 1961.

Comme tous les Kryptoniens, Zod obtient ses pouvoirs extraordinaires quand il est également exposé au soleil jaune de la terre, ou vision thermique vue télescopique, microscopique, ainsi qu'aux rayons X, super force et vitesse, la faiblesse de Zod comme Superman est le Kryptonite. Le général Zod fut des rares personnes à l'extérieur jour du jugement dernier qu'il a réussi à briser les os de superman.

Parlons maintenant de la plus ancienne et aujourd'hui la plus célèbre héroïne dans un univers qui reste majoritairement masculin :

Marston fait remarquer à l'éditeur des super-héros que « *les super-héros sont tous des hommes, il serait temps de créer une super-héroïne qui par ses qualités de force, de beauté et de compassion, parlait à la fois aux garçons et aux filles.* »⁸

Wonder Woman :

L'un des super-héros DC les plus aimés et les plus emblématiques de tous les temps, Wonder Woman est depuis près de quatre-vingts ans un symbole de vérité, de justice et d'égalité pour les gens du monde entier. Elevée sur une île

⁸ - William Marston : Comics : Dans la peau des super-héros, Guedj Philippe
Article de Mielczarek Elodie : Comics analyse sémiotique des super-héros Janvier-2011 p :
7

cachée de Themyscira, Diana est une Amazone, comme les figures de la légende grecque.

Le nom du personnage principal Princesse Diana ou Wonder Woman, est tiré de celui de cette femme pilote, ainsi que son costume, fabriqué à partir de l'uniforme de la pilote que les Amazones vénèrent.

La princesse Diana de Themyscira est née grâce à sa mère, la reine Hippolyte, qui l'a sculptée dans de l'argile, avant de se voir donner des superpouvoirs par les dieux grecs. Cette origine a demeuré jusqu'en 2011, quand DC Comics a décidé de faire de Diana la fille d'Hippolyte et du dieu Zeus.

Une figure féministe dès son apparition :

Le psychologue et le créateur de Wonder Woman : William Marston en avait assez de ne voir que des super-héros hommes. Marston l'a avoué « *Wonder Woman est de la propagande psychologique pour la femme nouvelle qui, je pense, doit diriger le monde.* »⁹ En 1943 il écrit : « Même les fillettes ne veulent plus être des filles tant que notre archétype féminin manque de force et de pouvoir. »

Mettant l'accent sur le costume de cette super-héroïne, elle est vêtue toute en rouge et de bleu Wonder Woman a également une ceinture, son initiale et un serre-tête jaune, ses bottes sont rouges, comme son bustier. A ses débuts elle a également des cheveux bleus plus foncé que ceux de Superman, elle porte sur ses poignets des bracelets en acier. Différemment à Superman ses motifs en étoiles qui rappellent fortement le drapeau américain. Et, contrairement beaucoup de peau est visible, elle est plus légèrement vêtue que les autres super-héros masculins en combinaison. Son gadget dont elle ne se sépare jamais c'est bel et bien son lasso, ce qu'il lui permet de faire usage de la force sans la violence.

Cependant, l'étoile est le symbole graphique fort qui caractérise le personnage et viennent renforcer une certaine féminité.

⁹ - Marston William : psychologue et créateur de Wonder Woman dans le Journal de cultures - loisir «Journal Saône et Loire »

<https://www.lejsl.com/culture-loisirs/2021/10/16/wonder-woman-n-est-pas-qu-un-symbole-feministe>

L'étoile, ce sont connotés très positif de lumière et de perfection, c'est un symbole cosmique et religieux. Or dans le drapeau américain, il signifie l'union scellé entre les Etats, le sens de l'étoile réfère à la puissance ce qui renvoie aux capacités physiques mais aussi intellectuelles.

Bien que Wonder Woman n'ait pas connu un succès aussi puissant que ses compères masculins malgré la BD, série TV, elle reste un personnage phares dans l'univers des Comics.

Reine des Amazones et mère de la princesse Diana « Wonder Woman » :

Hippolyte : ce prénom qui peut s'écrire Hippolyto, est d'origine grecque qui signifie « lutos » en grec dompteur de chevaux

Reine depuis le jour où elle a été créée par les dieux de l'Olympe il y a environ 3 000 ans, Hippolyte est en fait l'âme réincarnée d'une femme des cavernes qui a été tuée par son compagnon à l'époque préhistorique. Elle, avec plusieurs femmes, qui étaient aussi des âmes réincarnées dont la vie a été interrompue par la haine de l'homme, a formé la noble tribu des Amazones dans les temps anciens. Le dieu de la guerre jaloux Ares a incité le demi-dieu Héraclès à séduire Hippolyte, puis à l'asservir après avoir gagné sa confiance. Libérée par la déesse Athéna, Hippolyte a libéré ses sœurs amazones et vaincu les soldats d'Héraclès. En guise d'expiation pour avoir été trompée, elle et ses sœurs ont été exilées sur l'île de Themyscira, où elles resteraient isolées de l'humanité et immortelles tant qu'elles y resteraient.

DC a très peu utilisé ce personnage. Il est apparu brièvement dans DC Challenge # 9 où il a été introduit dans l'univers DC par le susmentionné Roy Thomas et est revenu pour jouer un rôle plus important dans la mini - série War of the Gods :

Fils du Vulcain¹⁰ « Son of Vulcan » :

Ce personnage secondaire était un demi-dieu par adoption son véritable nom est Johnny Mann un journaliste maigre mais courageux, qui avait perdu une jambe durant la guerre en Corée. Vulcain a accepté d'adopter Johnny et de partager avec lui des pouvoirs divins qui l'aideraient à combattre l'injustice dans le monde des mortels. Johnny se transformerait en un demi - dieu surhumain, entier à nouveau et puissamment musclé et vêtu d'une armure et d'un bouclier indestructibles de style romain avec le pouvoir d'invoquer à la fois le feu et les puissantes armes anciennes de la forge de son père adoptif.

Les dieux romains voulaient que le Fils de Vulcain maintenant connu sur l'Olympe sous le nom de Halciber Filius, une version latinisée de son nom, et doté de tous leurs pouvoirs divins plutôt que ceux de Vulcain soit leur champion contre les champion des dieux grecs, mais il a refusé, alors ils ont choisi Captain Marvel à sa place. Fils de Vulcain a enquêté sur la cause de la guerre et a rencontré Harmonia, fille du dieu grec Ares, qui enquêtait également, et ils ont appris que la guerre faisait partie d'un plan de la sorcière Circépour acquérir le pouvoir divin absolu. Fils de Vulcan et Harmonia sont tombés amoureux, mais les deux sont finalement morts au combat et leurs âmes ont été personnellement escortées par Vulcain lui-même au paradis éternel d'Elysium.

Créée en 1994 par William Messner-Loebs et Mike Deodato, une femme qui incarne l'orientation de l'époque plus sexy, plus dure, plus violente que Wonder Woman. Elle est une Amazone de Bana-Mighdall, tribu menée par Antiope, sœur d'Hippolyte.

Artémise : ¹¹Ce prénom est d'origine grecque, il signifie « qui est aimé ».

¹⁰ - Vulcain : Dieu romain du Feu et du Travail des métaux, d'origine italique – Dictionnaire d'encyclopédie Larousse

Dès l'enfance, Artémise a appris qu'elle deviendrait une guerrière sans égal et qu'elle deviendrait un jour la reine des Amazones, elle tenta un jour avec arrogance de s'emparer de l'arme la plus puissante donnée aux Bana par les dieux d'Égypte : l'arc de Ra, Or l'arme l'a rejetée et la déesse Nephthys est apparue et a confirmé qu'Artémise n'était pas prête pour à la manier.

Elle est une Amazone de Bana-Mighdall, tribu menée par Antiope, sœur d'Hippolyta. Le groupe quitte Themyscira des millénaires plus tôt pour s'établir en Égypte. Elles ne disposent donc pas de l'immortalité, offerte par les dieux de l'Olympe aux Amazones de Themyscira. Cette autre tribu étend alors ses croyances à d'autres divinités. La 1^{re} rencontre entre Wonder Woman et Artémis est brutal, et leurs sentiments se crispent quand Artémis devient Wonder Woman. Hippolyta a eu une vision funeste du futur, et organise une nouvelle compétition en espérant que Diana perde. Elle retrouve son titre après la crise, finalement écartée. Artémis devient ensuite la guerrière ultime des Bana-Mighdall, la Shim'Tar, et fait la paix avec Diana.

Elle est armée d'une lance, d'une hache d'armes, d'un bouclier semi-lunaire. Elle a une ceinture de guerre autour des hanches, et l'épée attachée à un baudrier, qu'elle porte en sautoir. Le costume est de deux sortes tantôt dorien, tantôt asiatique.

Vêtues à la doriennne, les Amazones portent le casque grec une légère tunique, tombant de l'épaule droite, est retenue autour des hanches par un ruban. Bras,

¹¹- Artémise : Ce prénom est d'origine grecque, dérivé de « *Amatus* » et il signifie « qui est aimé ».

<https://www.parents.fr/prenoms/artemise-35683#:~:text=son%20%C3%A9panouissement%20personnel.-,Etymologie%20du%20pr%C3%A9nom%20Art%C3%A9mise,signifie%20%C2%AB%20qui%20est%20aim%C3%A9%20%C2%BB.>

jambes et pieds sont nus. Le cheval, quand elles sont montres, porte une couverture.

Fils d'un gardien de phare et d'une reine Atlanta, Arthur Curry est le pont entre le monde de la surface et son royaume tumultueux de la mer.

Aquaman :

Monarque du royaume sous-marin d'Atlantis et roi des septes mers, Aquaman est l'un des super-héros DC les plus puissants, régnant sur un royaume qui couvre les trois quarts de la surface de la terre, Arthur Curry est venu d'humbles débuts, car la majeure partie de sa vie s'est déroulée en exil chez lui, ignorant ses origines nobles. Quand il a finalement pris le trône à l'âge adulte il est devenu le roi le plus légendaire de l'histoire atlante.

Membre fondateur de la ligue des justiciers, Aquaman a combattu aux cotés de Super, Batman et Wonder Woman. Bien qu'il soit mal compris par beaucoup comme quelqu'un qui ne fait que parler au poissons, la super force et endurance d'Arthur au combat font de lui l'un des esprits les plus puissants de la planète .

Comme la plupart des Atlantes, Arthur est une ramification de l'homo sapiens qui est biologiquement adaptée à l'environnement des grands fonds marins, cela signifie qu'il peut respirer sous l'eau, et supporter la pression écrasante des profondeurs. Grace à sa nature hybride et celle de son héritage royal, Aquaman possède certain caractéristiques que d'autres de sa race maternelle ne possèdent pas : il peut passer un temps prolongé sur la terre ferme sans trop de mal, il est plus rapide et plus agile plus résistant et plus ou moins infatigable que les autres de sa race. Parmi ses capacités il est expert en combat au corps à corps, il maîtrise les armes. En tant qu'un ancien roi Arthur est un politicien habile, ainsi qu'il parle un peu le polynésien. Vêtu de l'uniforme orange et vert qui symbolise également la détention sur son royaume, il est enfermé pendant de longues années. Les habitants de la surface prennent sa combinaison de prisonnier pour

un costume de super-héros et croient que le symbole atlante qui figure sur sa ceinture est un « A ».

Aquaman possède un gadget dont il ne se sépare pas c'est son trident offert par Poséidon : il est composé de bois aggloméré, plastique avec une finition peinture métallisée. Il mesure 186 Cm il est livré en trois parties à monter.

Atlanna :

La reine rebelle d'Atlantis, Atlanna, est tombée amoureuse d'un homme et a finalement donné naissance à un fils, un garçon qui deviendra Aquaman.

Atlanna est membre de la maison royale d'Atlantis, le royaume sous-marin qui sera plus tard gouverné par son fils Arthur, le super-héros connu sous le nom d'Aquaman. Dans son incarnation de l'âge d'argent, Atlanna a quitté Atlantis pour voyager à l'étranger, cependant elle a failli être tuée dans un ouragan déchaîné mais son corps inconscient a été localisé par le gardien de phare Tom Curry, ce dernier l'a accueillie et a soigné son corps. Les deux sont tombés amoureux l'un de l'autre. Ils ont eu un fils Arthur Curry. Atlanna décide de garder la réalité de ses origines un secret, elle est morte jeune à cause d'une maladie. Arthur n'était qu'un enfant lorsqu'il a appris l'histoire sur ses origines atlantes.

Atlanna est un royal atlante aux cheveux blonds et possède des attributs atlantes typiques avec l'ajout d'une sorte de télépathie à sa chevelure blanche, semblable à Aquaman. Atlanna brandit dans l'utilisation magique appelée le Bâton des tempêtes.

Nuidis Vulko :

Est le conseiller en chef du royaume d'Atlantis, et secrètement le mentor d'Aquaman, il a aidé Arthur et l'a guidé dans un voyage pour localiser le trident d'Atlan. Ce qui permis à Aquaman de vaincre son frère Orm et

d'usurper le trône, devant le nouveau roi de l'Atlantide, Vulko est très fière de son protégé.

Nuidis conserve un navire coulé dans lequel il a stocké et étudié d'innombrable récits sur les civilisations anciennes et perdues et de la culture oubliée.

Black manta :

Le plus grand ennemi d'Aquaman est le fléau des sept mers, David Hyde, dont le cœur est aussi froid que les profondeurs de l'océan

Black Manta est un des principaux vilains de l'univers d'Aquaman. Il est apparu pour la première fois dans Aquaman #35 sortie en septembre 1967. Ses créateurs sont Bob Haney et Nick Cardy. Pouvoirs et capacités. Le costume de Black Manta est spécifiquement conçu pour s'adapter à l'environnement océanique. Il lui permet de résister au froid et aux pressions importantes des bas-fonds. Il lui accorde une endurance surhumaine, et une force lui permettant de lever jusqu'à 5 tonnes. Cela lui permet aussi de respirer normalement sous l'eau. Il est également doté de bottes à réaction qui fonctionnent dans et hors de l'eau, un brouilleur télépathique et un grand éventail d'armes. Il possède des lames, lance des rafales d'énergie de ses poignets, des torpilles miniaturisées et des faisceaux d'énergie émis par les lentilles oculaires dans son casque. On ne connaît pas l'autonomie de son équipement ni s'il doit le recharger. Black Manta est très intelligent et a des notions assez importantes en génie mécanique. Il se débrouille également au combat au corps à corps

7- L'univers « MARVEL » :

Marvel, connu sous l'appellation maison des idées, est l'une des maisons d'édition les plus connues et les plus célèbres avec Dc Comics. Depuis 80 ans, la maison d'édition américaine est devenue une figure phare de la pop culture. Parmi les personnages principaux imaginés par Marvel, l'on retrouve Spiderman,

X-Men, Hulk, Captain America, Wolverine, Iron Man et bien d'autres encore. La majorité de ces personnages évoluent et interagissent dans un univers fictif nommé « Univers Marvel ». Cet univers a par la suite inspiré un grand nombre de dérivés tels que des séries télévisées, des films, des jeux vidéo, voire des accessoires. Tous ces héros et héroïnes émerveillent des générations de fans de comics, le MCU ou l'Univers cinématographique de Marvel.

7-1- Analyse de personnages super-héros «Marvel » :

Black Panther « la panthère noire » :

Est un super-héros fictif apparaissant dans les bandes dessinées américaines publiées par Marvel Comics . Le personnage a été créé par l'écrivain-éditeur Stan Lee et l'écrivain-artiste Jack Kirby , apparaissant pour la première fois dans Fantastic Four # 52 couverture datée de juillet 1966 à l'âge d'argent de la bande dessinée . Le vrai nom de Black Panther est T'Challa, et il est décrit comme le roi et le protecteur de la nation africaine fictive de Wakanda au Kenya. En plus de posséder des capacités améliorées obtenues grâce à d'anciens rituels wakandais consistant à boire l'essence de l'herbe en forme de cœur, T'Challa s'appuie également sur sa maîtrise de la science, un entraînement physique rigoureux, des compétences de combat au corps à corps et un accès à la richesse et aux avancées Technologie Wakandan pour combattre ses ennemis. Black Panther est le premier super - héros d'origine africaine en milieu ordinaire la bande dessinée américaine, ayant des années a fait ses débuts avant le début de noir super – héros.

Le vrai nom du super-héro Black Panthère des comics Marvel, et dans la vraie langue fictive Wakandaise T'Challa signifie « celui qui a mis le couteau là où il devrait être ».

Cette course à l'authenticité africaine via la langue se manifeste aussi dans les noms des personnages. Bien qu'ils ne semblent pas se rattacher à une langue en

particulier, de nombreux noms utilisés pour désigner les personnages du Wakanda utilisent des sons typiquement mobilisés dans les langues africaines.

Wakanda, un royaume fictionnel caché d'Afrique. Ce pays qui n'a pas souffert de la colonisation est parmi les plus prospères et avancés scientifiquement du monde grâce à une ressource naturelle le « vibranium¹² ». A la fois stratège politique, Black Panther se hisse parmi les héros les plus forts de la galerie Marvel, il est capable de rejoindre la galerie prestigieuses des super-héros Marvel tel que les X-Men aux Avengers. Au cours des ses aventures, il devra retrouver l'assassin de son père, protéger son pays des invasions extérieures qui convoite le vibranium, ainsi qu'un des rébellions nationales.

Parlant de son costume une combinaison noir qui couvre même ça tête, spécialement conçu pour la Panthère Noire fabriquer et en tissage composé de vibranium, rend le costume unique utilisé que par lui. La composition de vibranium du costume rend l'utilisateur complètement à l'épreuve des balles et presque indestructible. En raison des propriétés légères du métal, la combinaison n'empêche pas du tout la mobilité du porteur, et l'utilisateur devient physiquement surhumain, améliorant sa durabilité pour pouvoir résister aux explosions et aux coups de feu, ainsi qu'aux frappes d'adversaires physiquement plus forts. Les gants ont des jointures lacées de vibranium intégrées, tandis que les orteils sont également lacés de vibranium, les deux étant destinés à améliorer les attaques de frappe. Le costume est accompagné de : Griffes de panthère en vibranium intégrées au bout des doigts des gants, servant d'arme à T'Challa. Ce costume contient aussi des microphones auriculaires très sensible dans les oreilles de T'Challa permettant d'entendre les bruits et des fréquences qu'un simple humain ne pourrait pas entendre.

¹² -Vibranium : est un métal fictif apparaissant dans la bande dessinée américaine « Black Panthère » publiée par Marvel Comics , a noté pour ses capacités extraordinaires pour absorber, stocker et libérer de grandes quantités d'énergie cinétique.

Black Panther a été classé 79^{ème} plus grand personnage de bande dessinée par le magazine Wizard. Marvel a classé le personnage le 51^{ème} plus grand héros de bande dessinée, déclarant que Black Panther pourrait être considéré comme l'équivalent de Marvel à Batman il était également classé dixième dans leur liste des 50 meilleurs vengeurs. En 2013, Comics Alliance a classé la Panthère Noire comme # 33 sur leur liste des 50 personnages masculins les plus sexy dans les bandes dessinées.

Shuri :

Shuri est un super-héros fictif apparaissant dans des bandes dessinées américaines publiées par Marvel Comics . Le personnage a été créé par l'écrivain Reginald Hudlin et l'artiste John Romita , apparaissant pour la première fois dans Black Panther vol. 4 #2 (mai 2005). Shuri est une princesse du royaume africain fictif de Wakanda . Elle est la fille de T'Chaka et la sœur de T'Challa, qui est le roi du Wakanda et de la Panthère Noire , un titre mérité et un rang donné au chef suprême de la nation. Shuri a dirigé le groupe de conception wakandais, créant une grande partie de la technologie moderne du Wakanda, comme le train Maglev. T'Challa promet à de sa sœur l'entraîner au combat au corps à corps, lui permettant de se battre selon ses propres conditions si jamais elle devait prendre sa place en tant que chef du Wakanda.

Son uniforme également en noir est composé de vibranium. Cela lui a permis d'améliorer sa vitesse, son agilité, sa force, son endurance et ses sens.

Shuri est une éternelle fanatique de la culture américaine, elle s'habille également avec des vêtements de style américain, comme des t-shirts, des jeans de marque qui contrastent avec les vêtements traditionnels ou de grande classe des autres Wakandans.

Elle a été chargée par son frère et les Avengers de retirer la pierre de l'Esprit de la tête de Vision pour que Wanda Maximoff la détruise, car l'androïde était menacé par Thanos. Peu de temps après, elle faisait partie des nombreuses

personnes décédées lorsque Thanos a terminé le gant de l'infini et anéanti la moitié de toute vie dans l'univers. Elle a été ressuscitée par Hulk en 2023, après quoi elle a participé à la bataille de la terre.

En effet, L'entraînement de Shuri dans le Djalia l'a également imprégnée d'une super vitesse et de la capacité de réanimer temporairement les cadavres wakandais cette opération lui demande beaucoup d'énergie, ce qui signifie qu'elle ne peut le faire que pendant une courte durée.

Elle est un génie technologique dans l'âme c'est une scientifique, une ingénieure et une inventrice magistralement fantastique avec un niveau d'intelligence de génie comparable à celui de son frère T'Challa et Tony Stark « Iron Man ». Avant de subir les épreuves pour devenir la Black Panther, Shuri était un artiste martial largement formé.

Okoye « Générale de Dora Milaje » :

Okoye est le général des Dora Milaje et le chef des forces armées et des renseignements wakandais. Témoin du couronnement de T'Challa, elle se joint à lui pour retrouver Ulysses Klaue. Après qu'Erik Killmonger ait renversé T'Challa, Okoye s'est retrouvée en conflit entre son amitié avec T'Challa ou son devoir envers son nouveau roi. T'Challa est rapidement revenu et Okoye l'a rapidement rejoint dans la lutte contre Killmonger et a réussi à reprendre le trône. Son costume et ses bijoux composé de multiples couleurs et d'accessoires se réfère à la femme africaine On peut également citer les impressionnantes armures de la générale Okoyé et des Dora Milaje, sa garde féminine, créées d'après le modèle africain des femmes girafes et le modèle japonais des armures massives orfévrees des Samourai. Carter et Fletcher décrivent ces derniers costumes comme les pièces maîtresses de travail.

Erick Killmonger « N' Jadaka » :

L'ennemie juré de Black Panther N'Jadaka n'était encore qu'un enfant quand Ulysses Klaw envahit le Wakanda afin de dérober le vibranium de la petite nation africaine. Klaw emmena en esclavage plusieurs Wakandais, parmi lesquels N'Jadaka et sa famille. Le père de N'Jadaka fut obligé de servir Klaw et trouva la mort lors de la bataille finale entre les forces wakandaises et l'armée privée de l'envahisseur ; N'Jadaka et le reste de sa famille furent alors exilés du Wakanda, pour les punir de leur collaboration avec Klaw. Le jeune garçon finit par se retrouver seul, abandonné aux Etats-Unis, sans aucun moyen, ni permission, de rentrer au Wakanda. Là, il changea son nom pour celui d'Erik Killmonger.

Initialement, Erik Killmonger ne possédait aucun pouvoir. Depuis qu'il a ingéré l'herbe magique du Wakanda, son corps s'est lentement, et difficilement, adapté ; il peut désormais voir la nuit aussi bien que le jour et son endurance et ses capacités de pistage ont été accrues, faisant de lui l'égal de la Panthère noire.

Le nom de naissance du personnage Erik Killmonger « N'Jadaka », le N' et le M', qui retranscrivent soit des consonnes pré-nasalisées comme dans N'Djamena, le nom de la capitale du Tchad. L'idée à travers ses noms et ses symboles coutumiers, le royaume fictif du Wakanda, voulais garder l'histoire et l'aspect culturel africain. L'uniforme noire de Killmonger néanmoins semblable à celle de T'Challa est doté de pointes acérées qui sont enduites de poison et peuvent ainsi infecter ses ennemis. D'ailleurs leur armement, les bracelets de Killmonger disposent d'appareils de communication de pointe, avec affichage LCD. Erik est souvent accompagné de léopards plus ou moins dressés.

Ce ne sont plus pas des super-héros mais des mutants, Les étranges X-Men. C'est en 1963 que paraît le 1er numéro des X-Men, une fois de plus, ce sont des héros créés par Jack Kirby et Stan Lee. Les X-Men est le nom d'une équipe

de super-héros évoluant dans l'univers Marvel de la maison d'édition Marvel Comics, les X-Men est une majorité de mutants, est à l'origine dirigée par le professeur Charles Xavier, également connu sous le nom de « Professeur X ». L'équipe originale des X-Men est alors composée de : Le Professeur Xavier, Angel, Le Fauve mais pas encore transformé en bête bleue, Cyclope, Jean Grey « le phœnix » et Iceberg. Mais le groupe changera de composition plusieurs fois et d'autres membres arriveront au fil des années : Tornade, Colossus, Wolverine, le Hurlleur. La grande différence entre les X-Men et les autres super-héros est simple, les autres-héros ont acquis leurs pouvoirs de façon extérieure Spiderman se fait mordre par une araignée radioactive, Daredevil par des déchets radioactif alors que les X-Men sont des Mutants, c'est à dire qu'ils ont mutés et leurs pouvoirs étaient innés et sont apparus en général lors de l'adolescence.

Commençant par leur leader charismatique et surtout leur mentor :

Le professeur X « Charles Xavier » :

Charles Xavier est un mutant. C'est le plus grand télépathe du monde : il peut lire dans les pensées des autres personnes ou prendre le contrôle de leurs corps et en faire ses marionnettes. Il peut aussi hypnotiser ou modifier ce que voient des individus. Il n'a pas beaucoup de limites en matière de transmission de pensée : en conditions normales il peut joindre par la pensée n'importe qui sur terre, où qu'il se trouve, voire dans l'espace tant que cette personne est dans le système solaire. Son pouvoir est décuplé par l'utilisation de Cerebro, une installation servant à détecter les mutations sur la planète.

Cependant, à peine a-t-on le temps de se poser la question :

Qu'est-ce qui se cache derrière ce fameux X ? Sur le costume du Professeur, plusieurs hypothèses peuvent expliquer le nom de l'équipe de mutants. Mais si l'on en croit leur créateur, Stan Lee, le X de X-Men fait tout simplement référence aux pouvoirs incroyables de ceux qui en font partie par ailleurs l'autre

explication qui pourrait justifier le X dans le nom de l'équipe de mutants provient elle aussi des comics. S'ils sont appelés ainsi c'est grâce à la présence du gène X dans leur ADN et qui leur confère donc leurs pouvoirs. D'ailleurs, on peut voir cette référence à la séquence ADN dans le film X-Men le Commencement quand Charles Xavier apporte des explications à la CIA.

Wolverine « Logan » :

Logan, alias Wolverine est un super-héros évoluant dans l'univers Marvel de la maison d'édition Marvel Comics. Créé par l'éditeur en chef de Marvel Comics Roy Thomas, le scénariste Len Wein, personnage de fiction apparaît pour la première fois dans le Comic book Incredible Hulk vol. 1 #180 en octobre 1974. Son nom véritable est James Howlett mais, ayant oublié son passé après différents traumatismes, il se fait appeler Logan.

James Howlett « Wolverine » est un mutant canadien. Née il y a très longtemps, le passé de ce guerrier est rempli de mystère et de sang. Il devint un super-héros membre des X-Men. Il a des pouvoirs extrêmement remarquables comme sa force extrême, endurance et agilité. Ainsi qu'à son sens très développé. Le plus principal talent de Wolverine c'est son facteur guérisseur, sa capacité de régénération tissulaire qui lui permet de guérir rapidement de ses blessures et lui donne la musculature d'un haltérophile olympique. Son squelette a été entièrement recouvert d'adamantium le métal le plus dur et ses poings se sont dotés à la puberté de trois griffes rétractiles. Ces griffes à la base étaient des os qu'il a eut par collègue qui furent ensuite recouvert du fameux métal. Ses griffes transpercent et tranchent. Cependant ses mains n'ayant pas d'orifices pour laisser sortir ses griffes, sa chair est coupée à chaque fois qu'il les utilise. Il est aussi entraîné à l'utilisation de différentes armes, de véhicules, de systèmes informatiques, explosifs et techniques d'élimination. Wolverine est multilingue, il

parle également de multiples langues dont le Japonais, le Russe, le Chinois, et l'Espagnol. Enfin, à cause des nombreux événements traumatisants qu'il a vécus au cours de sa vie, il possède une sorte de barrière physique naturelle qui agit comme une défense face aux attaques télépathiques.

Mystique « Raven » :

Un personnage énigmatique doté de pouvoirs prodigieux tiraillé entre le bien et le mal, Raven Darkhölme alias Mystique a été créée par l'auteur Chris Claremont et l'illustrateur Jim Mooney. Elle apparaît pour la première fois dans le comic Marvel #17 au cours de l'année 1978. Au vu de ses pouvoirs qui lui permettent de ralentir son vieillissement, il est impossible de savoir son véritable âge. Mais il semblerait que mystique soit née en Autriche au début du XXe siècle.

Elle est membre de la confrérie des mauvais mutants, une sorte de groupe terroriste prônant la suprématie des mutants, adepte de l'espionnage, du double jeu et du terrorisme international. Elle a aussi été membre de la Freedom Force et de Facteur X.

Raven est une mutante métaphore d'une peau de couleur bleu avec des cheveux rouges et des yeux jaunes, elle peut changer les atomes de son propre corps pour prendre l'apparence de n'importe quelle personne ou même animal, mutants inclus. Sa copie est si parfaite, elle peut également répliquer ses cordes vocales, ses empreintes digitales ainsi qu'à sa rétine ce pouvoir lui permet également de ralentir son vieillissement, car elle peut se régénérer tout comme Wolverine et donc dans un même temps, s'autoguérir de ses blessures.

Plus tard dans les comics, Raven voit ses pouvoirs s'améliorer. Également capable de déplacer ses organes internes, elle peut éviter de nombreux coups mortels la mutante est immunisée contre les intrusions télépathiques. En plus

de ses pouvoirs incroyables, la mutante a beaucoup d'autres capacités acquises grâce à ses nombreuses métamorphoses. Ainsi, elle peut être n'importe qui, n'importe quand, sans que personne ne puisse s'en rendre compte, ce qui fait d'elle une mutante extrêmement dangereuse. Mystique est également dotée de compétences hors du commun elle excelle dans le maniement d'armes blanches et le combat au corps à corps. Ce qui fait d'elle une mutante invulnérable, elle a intégré le groupe des X-Men après un vote qui a fini par l'accepter, mais les a rapidement trahis. Pour le grand malheur de Professeur Charles Xavier elle a même usurpé son identité et celle de Jean Grey.

Mystique est la sœur adoptive de Charles Xavier « Professeur X » dans les films X-Men alors que ce n'est pas le cas dans version Comics. Ce personnage atypique, dotée de pouvoirs exceptionnels est tiraillée par le bon et le sombre côté, cette mutante incarne la dualité dans les X-Men malgré toutes ses bonnes intentions, Mystique finit toujours par retomber dans ses travers personnage complexe, il est difficile de la cantonner à un rôle de méchante mutante, même si elle semble attirée par le mal la bienfaisance de l'héroïne semble avoir été corrompue par le mouvement anti-mutant toujours grandissant.

Ce n'est pas la première fois que ce dernier se frotte au mythe du dieu nordique. Joe Simon et lui l'avaient déjà dépeint pour DC Comics dans Adventure Comics #75 juin 1942

Le super-héros Thor apparaît en 1962 dans les pages de Journey into Mystery #83 août 1962 édité par les éditions Marvel par Stan Lee, Larry Lieber et le dessinateur Jack Kirby :

Thor « Odinson » :

Thor est le dieu du tonnerre guerrier très puissant qui représente le combat, la force et le courage. Il est grand, roux et fort avec des cheveux blonds et des yeux bleus le symbolisme des couleurs et l'utilisation d'une couleur pour représenter quelque chose de significatif dans une société ou une culture spécifique, le choix de couleur dans le costume de Thor qui contient le rouge et le noir ainsi que le marron et du jaune la représentation de ces couleurs dans son costume peut exprimer la valeur masculine représentée dans le rôle de super-héro. C'est un gros mangeur et buveur. Dans la mythologie nordique adaptée par Marvel pour devenir un des plus grands super-héros de la terre, membre fondateurs de l'équipe des Vengeurs. L'histoire de Thor sur Terre débute lorsque son père, le roi des dieux Odin, jugé Thor devenait très fier, il a exilé sur la terre sous l'identité d'un simple mortel Donald Blake et sans souvenirs, pour lui apprendre l'humilité, Thor étant un alors un guerrier très imbu de lui-même et à la forte tête. Pouvoirs, capacités Etant le fils d'Odin et de Gaea, Thor est physiquement le plus forts de tous les Asgardiens, sa résistance est proche de la vulnérabilité. La principale arme de Thor qui lui confère ses pouvoirs et qui le caractérise est le marteau qui lui a été offert par son père Odin, Mjolnir lui permet de contrôler les phénomènes météorologiques, de voler, de se protéger et d'absorber les attaques ennemies. Il peut également s'en servir pour voyager à une vitesse supersonique sur terre et pour voyager entre les dimensions.

Les comics ont bien réussi à mettre en avant ce cycle de destruction et renaissance avec l'évènement Ragnarok qui a lieu plusieurs fois.

Expliquant tout d'abord une question essentielle qu'est-ce que le Ragnarok ? Dans la mythologie scandinave, il est synonyme de fin des temps, une apocalypse sous forme de cycle éternel. Il décrit la naissance, la mort et la résurrection des

dieux asgardiens. Depuis sa création en 1962, Thor a ainsi eu l'occasion de subir plusieurs Ragnarok.

Dans la mythologie nordique, le marteau de Thor « un symbole des Vikings Nordique » est souvent considéré comme une hache qu'il lorsqu'il la lance, revient comme un boomerang, Mjolnir est l'arme caractéristique de Thor. Le marteau de Thor semblait en pierre mais dans la tradition eddaïque c'est une arme en fer forgée.

Le marteau de Thor a accompli le souhait des anciens assurer la transmission et préserver leur communauté au-delà des limites de la vie et de la mort.

Loki :

Inspiré de la mythologie nordique, le personnage développé par Marvel apparaît pour la première fois dans *Journey Into Mystery #85* en octobre 1962. Il est le fils biologique du roi Laufey, le souverain des géants de glace de Jotunheim. Peu après sa naissance, il est abandonné et laissé pour mort. C'est Odin, roi d'Asgard, qui le recueille et qui l'élève aux côtés de son fils légitime Thor.

C'est un personnage super-vilain créé dans l'univers de Marvel, c'est aussi le dieu de la malice et la tromperie aussi l'ennemi juré de Thor, Loki n'est pas réellement un asgardien, mais est un descendant du peuple des géants de glace de Jotunheim. En tant que Dieu des Mensonges et de la Tromperie, Loki est capable de piéger et manipuler ses ennemis et les mener à faire ce qu'il veut. Néanmoins, son costume de couleurs jaune et vert est une imitation du costume de sa mère adoptive Frigga pour lui rendre hommage, ces couleurs qui symbolisent le statut émotionnel du personnage.

Marvel trouve une astuce pour lui redonner les attributs de Déesse du Tonnerre.

Jane Foster :

Un personnage fictif apparaissant dans des bandes dessinées américaines publiées par Marvel Comics . Jane Foster a été présenté comme un intérêt amoureux du super-héro Thor Odinson. Créé par Stan Lee et Larry Lieber et l'artiste Jack Kirby , le personnage est apparu pour la première fois dans Journey into Mystery #84 septembre 1962. Pendant de nombreuses années, Foster a été infirmière , employée par le Dr Donald Blake, le premier personnage mortel de Thor, avant de devenir elle-même médecin . Foster se révèle plus tard être jugé digne d'être manié le marteau de Thor lorsque le premier n'en est plus capable. Durant cette période, elle adopte le marteau de Thor, et rejoint les Avengers . Le passage de Foster en tant que Thor se termine avec le personnage sacrifiant sa vie et le marteau revenant à Thor. Lorsque le Dr Jane Foster parvint à soulever Mjolnir, le légendaire marteau de Thor, elle se transforma en déesse du Tonnerre, le tout-puissant Thor Ses ennemis se font de plus en plus nombreux alors qu'Asgard tombe dans le chaos et que la guerre se propage à travers les Dix Royaumes. La représentation des couleurs dans son costume qui paraît identique celui a celui du Thor avec presque les mêmes couleurs : du noir, rouge dans cette partie on met l'accent sur le pouvoir et la signification de la couleur et le statut émotionnel qu'il joue dans le rôle du personnage.

Parlons d'un super-héros ancien, connu néanmoins dans la famille Marvel un super-héros qui a failli ne jamais voir le jour et au final un succès inattendu Peter Parker :

Spider man :

Certes on pense que les super-héros n'ont pas de problèmes personnels, pourtant c'est le cas et cette dimension va apporter une profondeur psychologie au personnage, c'est sans doute la clef de son succès.

Son apparence graphique, a deux couleurs : le bleu et le rouge, deux couleurs qui apparemment fonctionne bien dans l'univers des Comics tel que Superman et Wonder Woman. Il porte également des bottes, des yeux lentilles et l'icône

animale qu'il incarne est l'araignée, c'est l'un des rares super-héros à avoir une combinaison totale tout son corps est recouvert.

Sa posture est un peu différente de celle des autres personnages, elle imite le mouvement de l'araignée. On voit qu'il accroupi sur ses genoux, jambes pliées ou rampant sur le sol ou les murs.

Cependant, le symbole de l'araignée est plutôt connoté, c'est un animal dont les morsures peuvent être très douloureuse, elle représente un piège pour ceux qui se collent à sa toile.

Par ailleurs, sa musculature est moins impressionnante que celle de Superman ou Aquaman, car le personnage en question est un adolescent, au cours des années son personnage graphique n'a pas connu d'évolution certainement parce que son visage et non visible

Docteur Octopus :

Dr Octopus est un personnage super vilain crée par Stan Lee et Steve Ditko. Il est le seul à avoir vaincu Spiderman d'ailleurs c'est son ennemie le plus coriace et redoutable, son vrai nom est Otto Octavius, il est docteur en physique atomique, lors d'une expérience mal mené le centre de recherche explose et le Dr est gravement irradié subit de grave dommage cérébraux. Il devient un criminel mégalomane il se crée un harnais thoracique auquel sont fixés quatre tentacules métalliques lui permettant de manipuler de dangereuse substances radioactives.

Comme nous l'avons vu précédemment, c'est son équipement qui fait toute sa force. Il est généralement vêtu d'un costume vert et son harnais est constitué d'un alliage de titane et d'acier. Il possède quatre bras mécaniques qui ressemblent à des tentacules. Récemment, il a remplacé son harnais par un

harnais en « adamantium »¹³ et s'est mis à porter une nouvelle armure afin de combler ses défaillances physiques dues à la maladie mortelle qu'il a contractée.

Sundman :

William Baker est personnage super vilain créé par Stan Lee et Steve Ditko, il possède de multiples identités mais la plus célèbre reste Flint Marko, un voleur et gangster. Après son arrestation Flint réussit à s'échapper et se cache dans un site d'essais atomiques bombardé par les radiations, son corps se transforme en sable vivant et il prend le nom de Sandman, au départ il utilise ses pouvoirs pour des fins criminelles mais après il devient membre des vengeurs. Sandman a des yeux marron, des cheveux bruns. Il est vêtu d'un pantalon marron et un t-shirt vert il a une musculature assez puissante comparé à son ennemie qui est encore qu'un adolescent.

Venom :

Venom est un personnage fictif apparaissant dans les bandes dessinées américaines publiées par Marvel Comics, généralement en association avec Spider-Man. Le personnage est un extraterrestre sensible symbiote avec une forme amorphe et semi-liquide, qui survit en se liant à un hôte, généralement humain. Ces pouvoirs sont également similaires à ceux de Spider-Man, il a une force surhumaine, il a une production de toile illimitée. C'est un métamorphe qui peu rapidement se régénère.

¹³ - adamantium : Néologisme, Fiction Alliage métallique imaginaire, ayant la dureté du diamant : Wiktionnaire

[https://fr.wiktionary.org/wiki/adamantium#:~:text=Nom%20commun,-adamantium%20%5Ca.da&text=\(N%C3%A9ologisme\)%20\(Fiction\)%20Alliage,ayant%20la%20dureté%20du%20diamant](https://fr.wiktionary.org/wiki/adamantium#:~:text=Nom%20commun,-adamantium%20%5Ca.da&text=(N%C3%A9ologisme)%20(Fiction)%20Alliage,ayant%20la%20dureté%20du%20diamant). Consulté le 18-06-2022.

CONCLUSION

A la suite d'une analyse approfondie des personnages Marvel et DC Comics, nous avons appris de la partie sur l'analyse des codes graphique l'importance de l'évolution des super-héros « symboles, couleurs, costumes ». Ce travail de mémoire se devise essentiellement en deux chapitres : le premier s'intitule « Sémiotique, Signe, Types de signe » dont on a consacré ce chapitre pour définir le signe selon de multiples approches et théoriciens tel que Saussure, Pierce et Barthes.

Dans le second chapitre c'est pour l'application, dont on a mis en œuvre la représentation des super héros des deux univers Marvel et DC, ainsi qu'une analyse de la Bande Dessinée dans l'univers des Comics. Nous sommes maintenant en mesure de répondre à notre question spécifique : Quel est le rôle du signe (signe, symbole...etc) dans les bandes dessinées DC et Marvel ? Cette analyse nous a permis de répondre à notre questionnement de départ et confirmer que le signe dans toutes ses formes joue un rôle crucial dans les bandes dessinées. On peut conclure après cette analyse que le signe qu'il soit sous forme de couleur, symbole ou encore une posture peut être un moyen de représentation de l'image de ces super-héros.

En guise de conclusion, ce n'est pas bien difficile, Marvel et DC ont leur univers, leurs personnages et leurs histoires à part, et les deux sont complètement indissociables du fait que chacune suit son chemin de son côté.

On aura beau avoir une préférence pour l'une ou l'autre mais au final les deux maisons de production livrent les éléments indispensables aux yeux de leur fans : rêver et avoir des idoles admirables qui puissent nous servir d'exemples.

REFERENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

Corpus :

Se constitue de multiples Bandes Dessinées et de guides : Univers Marvel et DC Comics.

Articles et Revues :

Achour Yasmine, « complexité et statut théorique de la sémiologie-sémiotique » *revue de faculté des lettres e des t langues étrangères université de Biskera* numéro 14-15 janvier- juin 2014.

Barthes Roland S/Z mentionné par Hammouda Mounir –*Université Med Khider, Biskera*. Dans son article sur l'onomastique Paris, seuil P101. 1976,
<http://ciel.id.st/l-onomastique-a847305>

Bouchard, G. 1974 « Esthétique et sémiologie ». Laval théologique et philosophique, Laval théologique et philosophique, *Université Laval* p.68

Définition de la sémiotique :

<https://media.neliti.com/media/publications/78342-ID-none.pdf> consulté le 09-04-2022

Mielczarec Elodie *Revue comics- analyse sémiotique des super héros- Semio super-héros dossier 2011* p03 Chapitre Janvier 2011.

Raphaël Meyssan : le comic de super-héro

<https://bdnf.bnf.fr/fiches/Les%20styles.pdf> consulté le 23-05-2022

Verhaegen Philippe : « signe et communication », *Editions De Boeck Université Bruxelles* page 15- Mars 2010.

William Marston : Comics dans la peau des super-héros, Guedj Philippe

Article de Mielczareck Elodie : Comics analyse sémiotique des super-héros
P 7 Janvier-2011

Cours :

Les approches sémiotiques :

Analyse conventionnelle, cours de l'école doctorale de français, *université Biskra*, 2005 P17-27 <http://thesis.univ-biskra.dz/1832/10/chap%2001.pdf>

Benveniste : Cours Aspect sémantico-logique du nom propre proposer par Hania Akir. *Département de langue et littérature françaises- université de Bejaia*, p 26.

Sitographie :

Sémiotique-signes-types de signe :

<https://stringfixer.com/fr/Semiotics>

https://www.scienceshumaines.com/dechiffrer-le-monde-des-signes_fr_5308.html

<http://semioticcodes.fr/semiotique-ou-semiologie/>

<https://www.sfu.ca/fren270/semiologie/index.html#start>

Noms propres- symboles-couleurs :

Noms propres :

<https://al-coran.com/al-baqarah-31-et-il-apprit-a-adam-tous-les-noms-de-toutes-choses-puis-il-les-presenta-aux-anges-et-dit-informez-moi-des-noms-de-ceux-la-si-vous-etes-veridiques-dans-votre-pretention-que/>

La représentation des super-héros :

<https://www.lefigaro.fr/vox/societe/2016/10/31/31003-20161031ARTFIG00216-super-heros-que-disent-ils-de-nous.php>

Chronologie de la bande dessinée américaine :

<https://stringfixer.com/fr/Superhero>

Analyser le personnage de la bande dessinée :

<http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article479>

L'univers DC Comics « du papier à l'écran » :

<https://www.pause-canap.com/blog/super-heros-univers-dc-comics/#:~:text=Nul%20ne%20peut%20le%20nier,entre%20Marvel%20et%20DC%20%3F%20%C2%BB>.

Analyse des personnages super-héros «DC Comics » :

<https://logo-marque.com/flash-logo/>

<https://www.cartiononline.com/fr/personaggi/flash.htm>

https://arrow.fandom.com/fr/wiki/Costume_de_Vibe

https://www-dccomics-com.translate.google.com/characters/vibe?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=fr&_x_tr_hl=fr&_x_tr_pto=sc page traduite de l'anglais en français.

[https://arrow.fandom.com/fr/wiki/Caitlin_Snow_\(Terre_1\)](https://arrow.fandom.com/fr/wiki/Caitlin_Snow_(Terre_1))

<https://pofcorn.wordpress.com/2014/07/03/killer-frost-cest-qui-ca-super-vilaine-hyper-cool/>

<https://pausegeek.fr/peoples/99-eobard-thawne.geek>

https://aminoapps.com/c/dcomics_fr/page/item/reverse-flash/d34a_vmnSaILWKVJ2X42KjrNRBMvkzrVKb5

<https://sites.google.com/site/supermansuperhistoire/assignments>

<https://www.urban-comics.com/lex-luthor/>

<https://boowiki.info/art/superman-caracteres/general-zod.html>

<https://www.lejsl.com/culture-loisirs/2021/10/16/wonder-woman-n-est-pas-qu-un-symbole-feministe>

https://www-dccomics-com.translate.google.com/characters/hippolyta? x tr sl=en& x tr tl=fr& x tr hl=fr& x tr_pto=sc page traduite de l'anglais en français.

[#Powers](https://dc-fandom-com.translate.google/wiki/Artemis_of_Bana-Mighdall_(Prime_Earth)? x tr sl=en& x tr tl=fr& x tr hl=fr& x tr_pto=sc) page traduite de l'anglais en français.

https://stringfixer.com/fr/Son_of_Vulcan

https://www-dccomics-com.translate.google.com/characters/aquaman? x tr sl=en& x tr tl=fr& x tr hl=fr& x tr_pto=sc page traduite de l'anglais en français.

https://comicvine-gamespot-com.translate.google/atlanna/4005-65200/? x tr sl=en& x tr tl=fr& x tr hl=fr& x tr_pto=sc page traduite de l'anglais en français.

https://dcextendeduniverse-fandom-com.translate.google/wiki/Nuidis_Vulko? x tr sl=en& x tr tl=fr& x tr hl=fr& x tr_pto=sc page traduite de l'anglais en français.

<https://www.mdcu-comics.fr/encyclopedie/personnage/black-manta/502/>

Analyse des personnages super-héros «Marvel » :

[https://stringfixer.com/fr/Black_Panther_\(comics\)](https://stringfixer.com/fr/Black_Panther_(comics))

<https://universcinematographiquemarvel.fandom.com/fr/wiki/Shuri>

[https://stringfixer.com/fr/Shuri_\(character\)#:~:text=Elle%20est%20la%20fille%20de,et%20de%20souverain%20du%20Wakanda.](https://stringfixer.com/fr/Shuri_(character)#:~:text=Elle%20est%20la%20fille%20de,et%20de%20souverain%20du%20Wakanda.)

<https://universcinematographiquemarvel.fandom.com/fr/wiki/Okoye>

<https://stringfixer.com/fr/Vibranium>

[https://stringfixer.com/fr/X-Men_\(comics\)](https://stringfixer.com/fr/X-Men_(comics))

https://aminoapps.com/c/comicsfr/page/item/professeur-x-charles-xavier/GBQG_42IVIzV8PjewBNr0RPpe2wbmx3bpg

https://hitek.fr/bonasavoir/signification-nom-x-men_1170

<https://lemondedesavengers.fr/hors-serie/annees-2000/saga-x-men-au-cinema/presentation-x-men>

<https://dailygeekshow.com/mystique-xmen-marvel/>

[https://marvel.fandom.com/fr/wiki/James_Howlett_\(Terre-616\)](https://marvel.fandom.com/fr/wiki/James_Howlett_(Terre-616))

<https://blog.univ-angers.fr/heros/2017/04/26/wolverine/>

<https://www.mdcu-comics.fr/encyclopedie/personnage/thor/197/>

https://aminoapps.com/c/marvelrpf222/page/item/loki-laufeyson/QqmG_6lcYI3rW7rBMq4VoRdYM1p5weE2Km

<https://medieval-fantasy.fr/blogs/signification-des-symboles-vikings/marteau-de-thor>

[https://stringfixer.com/fr/Jane_Foster_\(comics\)](https://stringfixer.com/fr/Jane_Foster_(comics))

<https://www.mdcu-comics.fr/encyclopedie/personnage/dr-octopus/49/#:~:text=Le%20Docteur%20Octopus%20est%20n%C3%A9,est%20docteur%20en%20physique%20atomique.>

<http://superbelette.fr/guide-comics-venom>

Résumé :

Ce modeste travail est consacré pour comprendre la lecture sémiotique des personnages dans l'univers DC et Marvel Comics.

Dans le premier chapitre nous avons exposé le cadre théorique utile à notre recherche, divisée en trois sélections : la sémiotique, le signe, types de signe.

Quant au second chapitre, nous avons analysé les données recueillies et détaillées au chapitre précédent, cette partie étudie les notions relatives à la représentation des super-héros (noms propres, symboles et couleurs).

Mots clés :

Univers Comics, Symboles, Couleurs, Signe, Sémiotique, Héros, Anti-Héro, Vilain

Abstract:

This modest work is offered to understand the semiotic reading of characters in the DC and Marvel Comics univers. In the first chapter we discussed the theoretical framework useful to our research, conceived in three selections: (semiotics, the sign and types of sign).

As for the second chapter, we analyzed the data collected and details in the previous chapter; this part studies the notions relating to the representation of superheroes (proper names, symbols and colors).