

## 036. HERO%

### Partition

Une figure qui décale le rapport du corps au quotidien — du mouvement poussé dans ses retranchements à l'extrême jusqu'au-boutisme, le héros n'abandonne jamais et n'a d'autre échappatoire que d'être son propre personnage — une obstination précise et chirurgicale qui révèle l'absurde dans le corps plutôt que dans la situation — une recherche rythmique, effrénée du héros qui doit seul endosser tous les rôles — une solitude en mouvement le renvoie à sa propre image d'homme, de héros, et à sa part plus sombre et pathétique — en déconstruisant et décomposant la gestuelle, révéler les strates qui composent une action — est-ce qu'une somme de débuts (d'actions, de pensées, de désirs d'actions ) peut faire une histoire ? — les fragments, l'accumulation de morceaux, le trop, l'accélération le rend physiquement maladroit — le héros incarne finalement la croyance en notre propre potentiel pour nous réconcilier avec la maladresse de la condition humaine — décrire comment le corps plonge à travers l'épaisseur d'un présent décalé dans les profondeurs d'une micro-histoire du regard face à la texture des images — un rapport non-narratif à l'image qui produit de la sensation, des possibilités de mélanges éclectiques — un super héros archétype, central, quelqu'un qui délivre son histoire, le héros ordinaire somme toute — les super-héros nous permettent d'être de potentiels héros, d'entretenir un rapport positif à la vie, une poésie et une richesse face aux grandes victoires quotidiennes — donner le rôle du héros à quelqu'un, chercher comment faire pour ne pas être nul — quand on parle du héros, il sort de l'ordinaire ; il y a en lui de la démesure — les héros ont changé d'étoffe — l'image comme prolongation du regard, source de lumière et d'ombre qui accentue, perturbe, trouble les perceptions, l'horizon et les étendues traversées — les ombres du héros indiquent tour à tour la direction du soleil mais aussi une ombre qui le suit, des personnages croisés, des espace-temps, des sens, des

points de vue différents — univers visuel en noir et blanc, très manichéen, sur fond de niveau de gris, une abstraction de couleur sans repères de temps ou d'époque ; points de couleur occasionnels, espaces brûlés par la saturation — un alinéa prêt à découvrir ces aventures, feuilleté de sens, un drame de lignes et de masses en mouvement — reste ou fêlure, impression furtive, ombre, reflet d'écho — fable acoustique — multitude d'identités dans une multitude d'individus qui composent un être — est-ce qu'un cumul de lourd peut faire advenir du léger — imperfection et imprécision vitales — Course immobile.

## SUPER ALBERT

Bonjour à toutes et à tous, aujourd'hui seulement je vais vous présenter comment créer votre propre héros afin que vous soyez reconnus partout, je peux même cliquer pour vous c'est à dire vérifier bam bam c'est ça, créature, super-héros, tout ça tout ça. Et on va commencer directement sans tarder car j'ai relativement peu de temps. Nous avons donc trois profils. Vous choisissez selon le profil que vous voulez, femme, homme très large ou... homme simple. Hop on va prendre homme simple. Voilà, là nous avons un personnage très moche donc du coup on va faire ce qu'on peut pour l'améliorer. Alors attention parce que votre costume doit être proche de votre illustration et vice-versa ce qui veut dire que si vous ramenez cette illustration vous avez intérêt d'avoir l'armure dans votre sac et d'avoir une belle explication pour cela, il en a besoin pour sauver le monde et se faire des amis tout ça tout ça. Les types de peaux ici qui vont être choisis, n'oubliez pas d'en prendre un parce que ça change quand même pas mal l'esthétique de votre personnage ; ça serait dommage d'avoir une peau bleu dégoûtante comme ici donc voilà vous avez différents types de peaux : pierre, brillant, truc bizarre et normal et voilà, essayons de prendre quelque chose de normal, vous avez la tête ici qui est parfaitement personnalisable dans le sens où vous avez différents types d'yeux. Voilà on va prendre des yeux ici en sachant qu'on a aussi des yeux fatigués, on a des yeux étranges tout ça tout ça. Nous avons des sourcils on va prendre des assez classiques, des oreilles qu'il ne faut pas oublier de prendre au cas où vous n'auriez pas remarqué que votre personnage n'a pas d'oreilles. Et faites attention puisque vous pouvez avoir des oreilles spéciales mais il faudra que vous les portiez également pendant l'ensemble de votre séjour sur la base de super héros donc voilà voilà. La bouche ici qui va être choisie voilà de manière, de manière souriante, allez je suis quelqu'un de souriant. Allez ! La pilosité faciale qui a

priori n'est que pour les hommes mais si vous voulez jouer une super-héroïne à barbe c'est possible. Je vous invite à l'originalité. Des cheveux, mais ce n'est qu'une question de choix, moi je vais prendre des cheveux qui ressemblent à peu près à quelque chose d'approximativement proche de moi euh ! Ensuite nous avons les masques, les masques qui peuvent être intéressants si vous en voulez un, tout en gardant à l'esprit que ça change pas mal l'apparence de votre personnage. Ben moi je vais choisir de pas en avoir un, pour l'instant du moins euh ! Nous avons ensuite la partie supérieure du corps du corps qui est traitée ici avec différents types de t-shirts. Des t-shirts sans manches, des t-shirts avec manches. Des t-shirts à manches longues qui baillent ! des t-shirts à manches longues qui ne baillent pas. Tout ça tout ça ici on va prendre un t-shirt à manche courte. Euh ! Donc voilà un tablier de cuisine ou de forgeron je ne sais pas quelque chose ici de bizarre, une veste comme ça, une petite veste sympa, voilà, voilà. Des choses comme ça ici, ici une espèce de... je ne sais pas ce que c'est mais tant pis. Ah ! nous avons la partie inférieure du corps qui va être, qui va être ici des pantalons, des... des pantalons, des caleçons, des choses que l'on porte à priori sous le pantalon puisque là nous avons la partie euh extérieure n'est ce pas, donc avec euh par exemple un jean, si c'est ce que vous avez décidé de porter, par contre on voit mon caleçon euh je vais mettre un jean. Ensuite nous avons les chaussures évidemment, puisque sinon en fait euh vous êtes pieds nus, donc vous pouvez choisir d'avoir des pieds bizarres, pied droit et... pied gauche, mais il faut bien voir que derrière c'est comme tout le reste il faudra l'assumer et en plus ça ne correspond pas forcément au pantalon que vous avez choisi donc n'hésitez pas à choisir des choses où vous êtes un peu réalistes. Ensuite on arrive à la partie un petit peu fun, euh, dans le sens où on arrive avec les accessoires qui permettent de faire plein plein de choses différentes notamment d'avoir des armes, etc... d'avoir des espèces de boules d'énergies au niveau des mains. Nous avons également les queues donc, qui vous permettent d'avoir des apparences un peu animales, n'est-ce pas, si vous venez des enfers ou alors du paradis, d'une autre dimension, d'une autre planète, peu importe finalement. Les ceintures ici qui vont également être assez customisables dans l'ensemble qui vous permettent une nouvelle fois d'afficher des petits logos, d'afficher des armes. Ici nous avons donc le dos qui va se trouver donc dans le dos de votre personnage donc ça peut être une cape avec des ailes démoniaques, des épées, des griffes bizarres, des pistolets, une aile unique, des ailes angéliques, hop, parce que c'est stylé, mais encore une fois il faut être réaliste ; si vous voulez avoir des ailes, vous avez intérêt à ramener des ailes et à pouvoir les porter pendant une semaine, ne prenez pas quelque chose qui soit lourd ou qui vous fasse mal, euh préférez le choix d'un

carquois c'est beaucoup plus facile à porter et en plus ça fait moins peur aux poneys. Ici nous avons les lunettes de soleil voilà euh, il doit y avoir un moyen de faire quelque chose à base de chemises, bref, euh ! C'est vous qui voyez ce que vous voulez en faire. Mais voilà vous avez pas mal de possibilités, vous avez des nœuds papillon, des colliers au goût douteux et une petite écharpe, voilà, au cas où vous auriez froid, donc ça peut être assez stylé. Donc voilà tout un patchwork de couleurs. C'est vous qui voyez ce que vous faites. N'oubliez pas également quand vous coloriez la peau de colorier les oreilles qui ne se colorient pas de manière automatique. Là ça ne fait pas trop super-héros, on va rajouter quand même euh... un bâton...

Jean ALBERT, Créer son propre super-héro (Vidéo Youtube)

## BIBLIOGRAPHIE

- DE SUTTER Laurent, *Vies et Morts des super-Héros*, Presses Universitaires de France, 2016  
LUCA Ghérasim, *Comment s'en sortir sans sortir*, Éditions José Corti, CD-DVD, 1988  
SURYA Michel, *Humanimalités. Matériologies*, 3<sup>e</sup> tome, Éditions Léo Scheer, 2004

## OEUVRES VISUELLES

- CLAPIN Jérémy, *Skhizein*, Dark Prince, 2008  
WIDRICH Virgil, *Fast Film*, Virgil Widrich Filmproduction, Amour Fou, Minotaurus Film  
Luxembourg, 2003  
ARNOLD Martin, *Passage à l'acte*, Light Cone, Sixpack Film, Austrian Filmmakers Coopera-  
tive, 1993  
ZSAITSITS Stefan, *Heavy*, dessin  
KANTOR Michael, *Super-heros. L'éternel combat*, Arte France Cinéma, 2013  
MULLOY Phil, *Intolérance*, Spectre Film, 2000  
SCHÖNBEIN Ilka, *Le roi grenouille*, spectacle, 1998  
SODERBERGH Steven, *Schizopolis*, John Hardy Production, 1996  
ALLEN Woody, *Zelig*, Orion Picture, 1983  
LINKLATER Richard, *Waking life*, Independent Film Channel Productions, Thousand  
Words, Flat Black Films, Detour Filmproduction, 2001  
SCHWIZGEBEL Georges, *L'Homme sans ombre*, Georges Schwizgebel, Marcel Jean, 2004  
LENICA Jan, *L'horrible, bizarre et incroyable aventure de Monsieur Tête*, Argos Films, 1959  
MCLAREN Norman, *Il était une chaise*, Office national du film du Canada, 1957  
DENIS Gaëlle, *City Paradise*, Erika Forzy, 2005  
MCLAREN Norman, *Opening Speech*, Office national du film du Canada, 1960  
MCLAREN Norman, *Neighbours*, Office national du film du Canada, 1952  
GROLIG Florian, *Weiss*, In the Distance, 2007  
BAYLE Alexandre, *Walking*, EnsAD - École nationale supérieure des Arts Décoratifs, 2005  
MASSI Simone, *La memoria dei cani*, Simone Massi, 2007  
SMITH & FOULKES, *This way up*, Nexus Studios, 2008  
STEHR Yoann, *E comme Espèce(s) de patate(s)*, Atelier de Production de la Cambre, 2008