

LA
FABRIQUE
DES
HÉROS



Dick Tomasovic



BATMAN

UNE LÉGENDE URBAINE

LES IMPRESSIONS NOUVELLES

LA
FABRIQUE
DES
HÉROS

Collection dirigée par
Tanguy Habrand et Dick Tomasovic

Ouvrage publié avec l'aide
de la Fédération Wallonie-Bruxelles



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Graphisme: Jack Durieux

Mise en page: Mélanie Dufour

© Les Impressions Nouvelles – 2019

www.lesimpressionsnouvelles.com

info@lesimpressionsnouvelles.com

Dick Tomasovic



BATMAN

UNE LÉGENDE URBAINE

There's nothing funny about a clown at midnight.
Lon Chaney

*This is the West, sir.
When the legend becomes fact, print the legend.*
John Ford,
The Man Who Shot Liberty Valance

À mes super-héroïnes

P R O L O G U E

Une rumeur dans la nuit

Le ciel s'est assombri. Le bitume s'est noirci. Gotham City, plongée dans la nuit, majestueuse et inquiétante, semble peinte. Elle est cependant animée d'une vie grouillante, comme si elle ne dormait jamais. Les rues sont bondées. C'est la sortie des salles de spectacle et de cinéma. Papa, Maman et le petit garçon sont pressés de rentrer, mais les taxis ne sont pas assez nombreux. Ils s'aventurent imprudemment dans la ville malgré la peur de s'y perdre. Le petit garçon déplie un plan. Le père le réprimande : cela fait touriste. Il n'a pas tort. Une prostituée les aguiche en les trouvant mignons. Le père presse le pas. Il s'agit de ne pas traîner dans la rue. Le petit garçon prévient : ils vont dans la mauvaise direction. Le père, anxieux, n'écoute pas. Il entraîne sa famille dans un dédale de ruelles de plus en plus sombres, étroites et désertées. Un clochard les interpelle. Ils marchent plus vite encore. D'un coin de rue, forcément mal famé, surgit un malfrat armé. Il frappe le père qui s'effondre au sol. Il menace la mère et lui arrache son sac à main tandis que son complice fait les poches du gisant. Les brigands fuient en ordonnant à la mère de ne pas crier. Elle hurle. La caméra prend du recul et filme la ruelle à la verticale. La mère et le fils

sont agenouillés auprès de la silhouette inerte du père. Les angles de vue basculent, les plongées donnent le vertige, les cadrages se font expressionnistes. C'est le début du célèbre film de Tim Burton réalisé en 1989 et sobrement intitulé *Batman*. L'incipit rejoue, en la déplaçant, la tragédie qui frappa le héros dans son enfance. Car ce petit gamin n'est pas le héros du film. Il est l'un de ses avatars et l'une de ses hantises. Le plan suivant, tourné d'encore plus haut, montre une très étrange silhouette noire : elle est en fait, à bien y regarder, dessinée et animée dans le décor. Fugitive, elle n'appartient pas au même régime de photoréalisme que le reste de la séquence, tournée en prises de vue réelles. Elle est une anomalie. Un corps étranger. Un doute dans l'image. Une fugace incertitude. Cette tache sombre, dont la belle et longue ombre portée est encore plus noire, observe le fait divers depuis le sommet d'un immeuble avant de se retourner avec prestance pour disparaître mystérieusement.

Les deux malfrats, dissimulés dans le coin d'un toit désert, se réjouissent de leur butin. L'un d'eux ne paraît pourtant pas totalement rassuré. Il se souvient de ce qui est arrivé à un certain Johnny. Son complice l'interrompt : Johnny était bourré et est tombé d'un toit, un point c'est tout. Mais non, reprend le criminel couard, de plus en plus terrifié à mesure qu'il égrène son récit. Ce n'est pas du tout ce que l'on raconte. On dit que c'est la chauve-souris qui s'en est occupée. Les deux hommes débattent, car le second ne croit pas à

ces fadaises. Et alors qu'ils évoquent les restes du corps de Johnny après sa terrible chute de cinq étages, au loin, en arrière-plan, dans le dos des deux bandits qui conversent, une silhouette se déplie de manière fantas-magorique. Debout dans l'ouverture de la porte du dernier étage d'un entrepôt, rétro-éclairé par une probable lampe de chantier, entourée de fumées industrielles, cette chauve-souris géante soigne son entrée, élaborée comme le climax d'un spectacle de magie. L'imagerie de cette première apparition repose sur la figure du seuil, celui qui sépare la vie de la mort, celui qui distingue le monde des hommes ordinaires de celui des créatures extraordinaire. Cette mise en scène, époustouflante, est cependant ignorée des malfrats. Elle ne s'adresse qu'au spectateur du film qui s'amuse du contrepoint puisque, à l'avant-plan, l'un des criminels ne cesse de répéter à son comparse qu'il n'a pas à s'inquiéter de cette chauve-souris vengeresse qui n'existe pas. C'est alors que, surpris par un bruit, les deux hommes lèvent la tête et voient se dresser au-dessus d'eux l'effrayante stature, aux ailes déployées, de la créature redoutée. Les malfrats bondissent pour se sauver. L'un d'eux sort son arme à feu et tire à bout portant et à plusieurs reprises sur ce corps insolite qui tombe finalement au sol. Mais le soulagement des criminels est de très courte durée car, sous leurs yeux incrédules, le monstre se redresse tout en redéployant encore une fois ses bras et ses ailes, plus menaçant que jamais. Le premier malfrat est neutralisé par un violent coup de pied au torse, le second,

celui qui niait l'existence de la chauve-souris, est rat-trapé par un filin alors qu'il tentait de s'enfuir. Empoigné, emmené au bord de la corniche du toit et soulevé au-dessus du vide par le ténébreux justicier, le gredin supplie d'épargner sa vie. Le Chevalier noir révèle alors l'essence de son grand projet. Plutôt que de mettre fin à ses jours, il demande à sa pitoyable proie de lui rendre un service : « Fais ma publicité auprès de tes amis. » Le criminel, pris d'une peur panique, gigote les pieds dans le vide et hurle comme un dément. « Qui es-tu ? Qui es-tu ? » « Je suis Batman », répond sans rire l'homme-chauve-souris avant de relâcher le gredin sur le toit et de sauter dans le vide. Stupéfait, le malfrat jette un regard à sa suite, mais il ne voit qu'une ruelle calme et déserte, comme si tout cela ne s'était jamais produit.

L'ICÔNE ET SES FICTIONS

Dans l'univers très bariolé et fantaisiste des super-héros américains, le personnage de Batman tient sans nul doute une place à part. S'il est l'un des personnages de comics les plus populaires au monde, aux côtés de Superman ou Spider-Man, pour ne citer que ceux-là, il n'en a pourtant aucun des atours colorés et sympathiques, ni aucun des pouvoirs prodigieux et fantasmatiques. Le héros, créé par Bob Kane et Bill Finger en 1939, aux premiers temps du développement de l'industrie des super-héros et dans la foulée de l'invention de l'extra-terrestre kryptonien surpuissant et bien-

faiteur de l'humanité, est un être plus sombre, directement associé à la nuit, et issu de la mécanique déjà trop huilée des romans *pulp* policiers américains. Pas de superpouvoirs fantastiques donc, pas de grands idéaux universels, pas de costume coloré, pas d'exploits glorieux en plein jour, et pas d'humour, ni bon enfant ni même comme politesse du désespoir... Juste le serment d'un petit garçon traumatisé, déterminé à gâcher sa vie à poursuivre les criminels dans un accoutrement, pour le moins discutable, de chauve-souris géante. C'est à se demander comment les lecteurs de l'époque se sont laissé séduire, à moins que, précisément, ce ne soit cette distinction qui constitue l'objet d'une fascination toujours renouvelée pour le héros, jusqu'à créer régulièrement de véritables *batmanias* très médiatiques. Autre trait particulier de ce personnage énigmatique : il n'a cessé, tout au long de ses publications, en comics ou en strips, et de ses adaptations au cinéma, à la télévision et dans les jeux vidéos, d'être requalifié sans être redéfini, jusqu'à multiplier tous les paradoxes identitaires : justicier violent refusant les armes létales, hors-la-loi collaborant avec la police, âme solitaire entourée de nombreux compagnons, super-héros surpuissant dépourvu de pouvoirs... Rarement un héros de bande dessinée aura avoué une telle plasticité et aura supporté, sans flétrir, les innombrables relectures kaléidoscopiques des multiples artistes chargés de lui faire vivre de nouvelles aventures, capable de se plier aux visions, souvent géniales, du conservateur Frank Miller comme

du libéral Dennis O’Neil¹, par exemple. Cette malléabilité trouve peut-être sa possibilité, ou sa condition, dans la définition très minimale du héros donnée par Bob Kane pour satisfaire une commande pressante de son éditeur : une silhouette d’homme-chauve-souris, vaguement inspirée par le dessin d’une machine volante de Léonard de Vinci. Bill Finger, comme tous les scénaristes qui l’ont suivi, aura eu pour seule mission de construire une série d’éléments narratifs plus ou moins cohérents autour de cette icône visuelle. La spontanéité de sa création et l’improvisation dans laquelle furent conduites ses premières histoires rendent Batman beaucoup plus affranchi de sa narration originelle que d’autres super-héros² et permettent un jeu permanent de variations, de relectures et de déplacements. Batman est une idée visuelle, source d’un dispositif d’assemblage de bribes narratives. Il est un principe et l’incarnation d’une force, sans doute primitive, comme l’écrivait Kierkegaard au sujet de Don Juan³. Il est en conséquence le véhicule autant que le réceptacle d’un univers imaginaire protéiforme, développé par vagues d’analogies, de rattachements, de contaminations et d’incorporations, indéfiniment soumis à une insatiable logique d’interprétations et de réinterprétations. Rétrospectivement, il apparaît que cette silhouette d’homme-chauve-souris a été l’une des grandes inventions conceptuelles du xx^e siècle tant elle inspira nombre d’artistes et d’auteurs, et s’édifia, parution après parution, en une complexe mythologie moderne

aux innombrables ramifications, s'adressant, selon les lieux, les époques et les supports, aux enfants, aux adolescents, aux adultes, aux amateurs de récits policiers, fantastiques, de science-fiction, de fantasy, d'horreur ou encore de comédie et d'action, sous une gamme de dessins extrêmement étendue, de la facture expressive de Dick Sprang à l'hyperréalisme d'Alex Ross en passant par les traits «cartoony» et juvéniles de Ty Templeton ou encore les peintures cauchemardesques de Dave McKean. Certes, chaque lecteur ou chaque spectateur a «son» Batman, celui de sa préférence, en fonction de ses propres expériences de découverte, de ses goûts, de son âge, du moment de son premier contact avec le héros. Mais chacun reconnaît immédiatement le héros, malgré les innombrables changements de tonalité et même de costume qu'a connus le personnage, qu'il soit en couverture d'un *Detective Comics* des années 1940 ou sur l'affiche d'un film de Nolan des années 2010, ou encore sur la couverture du fameux magazine d'actualité *Life* de mars 1966 qui fait sa une avec l'acteur Adam West, bondissant allègrement dans sa tenue de la série télévisée tandis que la titraille promet un «*Mad New World of Batman, Superman and the Marquis de Sade*», indiquant combien le monde pop de ce héros improbable incarne à lui seul une sorte de post-modernisme échevelé. Si ce constat de variations kaléidoscopiques de l'identité graphique et narrative d'un personnage est somme toute commun dans le monde des comics américains, il semble cependant que Batman est le

super-héros qui pousse le plus loin cette expérience des limites de la cohérence de son personnage. Grâce à cette définition minimale visuelle, on l'a dit, mais grâce aussi à un dispositif très particulier mis en exergue dans le premier film de Burton comme dans d'innombrables productions liées au héros : Batman est présenté par les auteurs, par les personnages de fiction et par lui-même comme une construction fantasmagorique. Batman est un personnage raconté.



The Batman Nobody Knows. Tel est le titre de l'une des trois aventures qui constituent le sommaire de *Batman* n° 250 paru en juillet 1973. Scénarisée par Frank Robbins et dessinée par Dick Giordano, cette brève histoire de six pages débute dans une ambiance de camp scout, en pleine forêt nocturne, au coin du feu. Le milliardaire philanthrope Bruce Wayne a emmené trois jeunes garçons, issus des ghettos défavorisés de Gotham, se ressourcer en pleine nature. Le hululement puis l'envol d'un hibou, dont la silhouette fugitive se découpe dans la pleine lune, intriguent les enfants citadins. Le blondinet nommé Mickey pense avoir reconnu Batman, qui serait partout et nulle part tout à la fois puisqu'il n'est pas humain. Ses amis, Ronnie et Ziggy, comme Bruce Wayne d'ailleurs, se montrent sceptiques. Mickey argumente en racontant sa première rencontre avec Batman, illustrée en flash-back. Batman, que l'on voit affron-

ter deux cambrioleurs de coffre-fort, est décrit comme un être avec de très grandes oreilles de chauve-souris, une taille de géant et des ailes qui peuvent couvrir tout Gotham, une vision aux rayons X qui lui permet de voir à travers les murs et des poings d'acier. Mais Ronnie et Ziggy ne comprennent pas comment il peut être aussi grand et pourtant capable d'entrer dans une maison pour livrer bataille. C'est simple : il peut réduire sa taille car il n'est pas humain, réplique le jeune conteur. Il est immédiatement contredit par Ronnie, le petit garçon noir qui raconte sa version du héros : Batman est un homme réel, affublé de nombreux gadgets dont des propulseurs qui lui permettent de voler, ainsi que d'un renifleur électronique pour traquer les criminels. Le dessin donne raison à Ronnie, qui ne précise pas que dans sa version Batman est naturellement afro-américain, bien qu'il compare ensuite ses exploits à ceux de Muhammed Ali, Jim Brown, Shaft et Super Fly! Ziggy tique un peu : Batman est un peu trop décrit comme un *brother*. Or, d'après ce qu'il tient directement comme information du malfrat Willie The Horse qui a eu maille à partir avec Batman, le héros est très différent : sa taille est largement supérieure à celle des humains et ses immenses oreilles pointues servent une ouïe hors du commun. En écoutant le récit de cet affrontement, Bruce Wayne se morfond en pensée : le pauvre Willie The Horse n'a rien compris à ce qui l'a vaincu... Lassé des débats sans fin entre les trois enfants qui essayent chacun d'imposer leur vision de Batman, Bruce Wayne